

## Introduktion till Julspelet

Handlingen i julspelet "*Katalysatorn*" baseras på Magnus Hägglövs bok med samma namn. I det här julspelet kliver du som läsare in i handlingen och styr och påverkar händelseförloppet.

Du är *Wilson Andersson*, en av de avgörande karaktärerna som präglar boken. Under en episod i boken, den episod som du får ta del under det här spelet, är det i mångt och mycket ditt agerande och dina beslut som påverkar resultat i handlingen. Ditt agerande avgör om detta blir lyckat eller misslyckat. Din karaktär Wilson Andersson kan beskrivas som en hyperambitiös eller på gränsen till manisk Säpopolis, beroende på vem eller vilken legal sfär som ger den beskrivningen.

Bakgrundshistorien till spelet är att bokens huvudperson, Liam Ågren, har upphittats livlös och avsvimmad i ett omkullvält fordon i Alaska. Liam befinner sig under rådande stund under vård och förvar hos CIA i Alaska. Samtidigt florerar ett genmanipulerat chip, som i värsta fall kan sätta stora delar av världen i påtaglig fara. Det visar sig att Liam sitter på mycket värdefull information inom området och man misstänker dessutom att hans USA-resa har någonting att göra med detta.

När vi kommer in i handlingen har du utan att stämma av med CIA eller Säpos högsta ledning, självmant åkt till Alaska tillsammans med en arbetskollega, då du anser att Liam är svensk medborgare och därför i första hand ska höras av svensk polis och underrättelsetjänst även om han för närvarande befinner sig på amerikanskt område. Du och din kollega har inte mottagits väl, men innan ländernas båda UD-organisationer har hunnit utreda ärendet har man ännu inte kunnat ta beslutet att köra iväg er från Alaska.

Den starkaste mexikansk-amerikanska maffiaorganisationen, Guermo-kartellen, har via en infiltratör inom CIA-organisationen också lyckas få vetskap om det angelägna ärendet. Guermo-kartellen ämnar utnyttja situationen genom att

tillgodogöra sig chipet och sedan utöva utpressningen på den legala sfären. Via infiltratören har de sedan i detalj kartlagt befintligt manskap och teknisk utrustning för CIA:s anläggning i Alaska och ämnar slå till med att kidnappa den skadade och mestadels medvetlösa Liam Ågren. Det som Guermo-kartellen inte känner till och det som man missbedömer är din och din kollegas närvaro på CIA-anläggningen.

Vid detta skede och med dessa förutsättningar startas spelet. Det är dags för dig att kliva in i handlingen och forma dess utveckling. Det som krävs för att spela är att läsa och följa spelets paragrafer noga samt att ta de bästa besluten. Vid vissa skeenden kommer även slumpen av ha en avgörande roll. Du behöver därför ha en sexsidig tärning när det står i texten att tärningsslag ska göras.

Som ett litet tillägg kan det nämnas att det finns sekvenser från boken som har ändrats och tillrättalagts för att få spelet att fungera bättre. I och med att en enskild episod har plockats ut från boken, gjorts mer komprimerad och sammanfattad samt att detta har gjorts om till ett spel, har denna spelepisod också en något mer ungdomsinriktad prägel än vad den grundläggande dystopin har.

Din uppgift under uppdraget är att ge de lagliga brottsbekämpande organisationerna ett försprång gentemot maffian genom att vara först att hitta den relevanta informationen med den bakomvarande tekniken av det genmanipulerade chipet samt att först få kontakt med nyckelpersonerna som bedöms ha avgörande betydelse för chipets framtid och användning.

**Lycka till med uppdraget, Wilson Anderson**

1.

Efter att du har lagt dig irriterad och utan ro somnar du dåligt för natten. Klockan halv två på natten väcks du av störande ljud. Om möjligt ännu mer irriterad försöker du att somna om igen. Men snabbt kommer du på att någonting inte är som det ska. Ni har blivit placerad i en avskild del av området i en byggnad som ursprungligen varit evakuerad. När du sedan reser dig upp för att kolla saken närmare genom fönstret ser du först siluetter av personer utanför området och sedan att strålkastarna omkring byggnaden släcks.

- Om du vill dra ditt tjänstevapen för att själv gå och undersöka vad som är i görningen, gå till: 10

- Om du vill anropa säkerhetspersonal via mobiltelefon eller via CIA:s nödropslinje, gå till: 17

- Om du vill väcka din tjänstekollega Evelina Börjesson, gå till: 22

2.

Efter en natts förberedelser kliver du in i förhörssrummet. Henry Jones är en man i fyrtiofemårs åldern och har varit en gammal härdad fängelsekund innan han blev övertalad att ansluta sig till Mexikos starkaste maffiaorganisation, Guertemokartellen. Du är fullt medveten om att det som kan bita på honom redan har gjort det, vilket hela hans sargade och väderbitna ansikte indikerar om. Du sätter dig och slår på inspelningen för mötet.

-Förhöret av Henry Jones inleds klockan 09.30 den 23:e augusti 2044. Förhørsledare Wilson Anderson, börjar du.

-Stämmer det, att du Henry Jones medverkade i en aktion som syftade till att kidnappa svenske Liam Ågren? fortsätter du sedan.

-Jag har redan svarat på allt det där ett par tillfällen under föregående vecka, svarar Henry.

-Jag ställer frågan igen: Stämmer det, att du Henry Jones medverkade i en aktion som syftade till att kidnappa svenske Liam Ågren?

-Dra åt helvete! Är det enda svaret du får.

Samtalet fortlöper i tjugo minuter utan att du får ut någon vettig information ur din respondent. Hur tänker du gå vidare?

-Om du vill redovisa straff och konsekvenser som Henry Jones riskerar i fängelset, gå till: 15

-Om vill redovisa erhållet material i förundersökningen och dess effekter, gå till:  
23

-Om du vill bluffa och säga att en av hans kompanjoner redan har erkänt, gå till:  
9

3.

En motorcykel stannar till när ditt desperata rop ljuder. Motorcyklisten böjer sig ner och tittar till under den parkerade bilen där du och Gosuben ligger. En väska slängs in under dig och motorcyklisten springer iväg från platsen och gör en rivstart med motorcykeln. Innan du och Gosuben har hunnit flytta er ut från den parkerade bilen exploderar bomben som finns i väskan. Ditt liv och uppdrag slutar här.

4.

Ett av skotten hinner träffa dig i bröstkorgen. Instinktivt hoppas du på att den skottsäkra västen ska ha tagit skotten, men så kommer du på att du bara har klivit ut från rummet utan den. Rösterna och tumultet som uppstår försvinner snabbt bort från ditt medvetande och det sista du ser är det flödande blodet ut från kroppen. Ditt liv och uppdrag slutar här.

5.

Den undre världen hade aldrig kunnat ha haft ett bättre namn än vad de i själva verket nu var för flertalet av världens mångmiljonstäder. Den undre världen befinner sig nämligen alltmer under marknivå. Den ökade urbaniseringen i världens största och ledande städer och en allt större begränsning att kunna bygga mer på höjden, har gjort att delar av befolkningen sökte sina bostäder åt

andra hållet, neråt. Detta gäller i ordalag både bokstavligt och bildligt det som har lägst status. I den undre världen har man sett en möjlighet att kunna återvinna det som man hade förlorat alltmer på grund av den förbättrade teknologin, att kunna verka i diskretion. Teknologin för spårningen och polisens möjligheter och resurser att kunna kontrollera samhället är betydligt mer begränsade här. Det har även sitt pris att leva och verka för det som numera kallades nedanjord. Klimatet och miljön är hårdare här. Det som man inte kan om djungelns lag från det gängse samhället, lär man sig här nere.

Du har fått tydliga instruktioner från CIA och Säpo att du ska försöka hitta Paris kriminella ledare i de underliggande kvarteren nedanför markytan. Denne går under benämningen Kärnspindeln. För att inte väcka för mycket uppståndelse har du endast en man, Bernard, med dig i det underjordiska sökandet. Utöver det har du en undangömd Jeep med en monterbar robot på ett annat ställe i de underjordiska kvarteren. Hur väljer du att söka Kärnspindeln?

- Om du vill visa din polislegitimation och fråga ett till synes kriminellt gäng på cirka ett tjugotal personer vid en av de mest undanskymda och obehagligaste gatorna, angående Kärnspindeln, gå till: 33
- Om du vill att ni går fram till gänget och låtsas att du och Bernard är två drogpåverkade missbrukare, i syfte att luska fram den nödvändiga informationen, gå till: 11
- Om du vill gå in till en bar som står under namnet "Three shots", gå till: 21

På andra sidan stängslet märker du hur tre personer arbetar för att montera ner anläggningens elsystem. Innan du vet ordet av har en av inkräktarna upptäckt dig och riktar en pistol mot dig. Reflexmässigt skjuter du denne med ditt redan dragna vapen. De två andra personerna släpper omgående det som de håller på med för stunden och drar sina respektive vapen. Fortast möjligt slänger du dig ner mot backen. Slå två tärningsslag och lägg ihop resultatet av dessa:

-Om det sammanlagda resultatet blir 1-6, gå till: 9

Om det sammanlagda resultatet blir 7-12, gå till: 25

7.

Kärnspindeln pekar på dörren och säger kort:

- Du är fri att gå.

Du står och tvekar ett ögonblick.

- Vad händer med dem? frågar du klenetroget och pekar mot Bernard och ledsagaren Michel.

Kärnspindeln säger ingenting mer utan vänder sig bara om och går in mot en gång i direkt motsatt riktning till dörren. Dörren öppnas och en gasledning börjar att spruta ut gas i röret. Förskräckt hoppar du ut ur rummet. I förtvivlan står du kvar utanför dörren och funderar på hur du ska göra härnäst, när du ser att dörren inte är helt stängd. Du tar tag i porten och försöker att öppna den tunga stendörren, men förmår knappt att rubba den. Så känner du hur du får en hjälp som känns som om den kom inifrån. Du kraftsamlar på nytt och med dina sista lyckas ni öppna upp dörren och ut kommer både ledsagaren Michel från "Three shots" och Bernard.

Gå till, 24.

8.

Barägaren tittar irriterat på dig som om du skulle vara ett ufo som kommit från yttre universum. Han viftar till med en torkhandduk rakt framför dina ögon.

- Lär dig prata ordentlig franska din jävel eller lämna stället, säger han sammanbitet och vänder demonstrativt ryggen mot dig och börjar prata med några andra kunder.

-Om du vill rycka tag i honom och säga att du vill prata enskilt då redan har spenderat för mycket tid och pengar på stället, gå till: 29

-Om du istället vill ansluta till hopen där spel och gambling sker under pågående boxningsmatcher, gå till: 16



9.

Det blixtrar till i Henry Jones ögon. Han sträcker upp ett långfinger i luften och sedan yppar han inte ett ord under två dygn. Tredje dagen för förhöret ersätts du som förhørsledare och du får fortsätta ditt sökande efter AVOIDIKUMS VD, Sean Le´ Conte, utan att kunna erhålla någon information från Henry Jones.

10.

Du drar ditt tjänstevapen och smyger ut mot området. Du får en vag känsla av att inkräktare är på väg in på området och att det befinner sig under attack.

- Om du vill anropa säkerhetspersonal via mobiltelefon eller via CIA:s nödropslinje, gå till: 17

- Om du vill väcka din tjänstekollega Evelina Börjesson, gå till: 22

-Om du vill konfrontera angriparna helt och hållet själv, gå till: 6

17.

Nödlarmet verkar vara helt ur funktion och ingenting händer när du försöker larma. Du kollar din mobiltelefon och ser att du är helt och hållet utan täckning.

- Om du vill dra ditt tjänstevapen för att själv gå och undersöka vad som är i görningen, gå till: 10

- Om du vill väcka din tjänstekollega Evelina Börjesson, gå till: 22

11.

Gängledaren tittar ogillande på dig och pekar mot baren "Three shots". Med den franska som du har lärt dig uppfattar du som att denne säger någonting i stil med, *Gå dit ni hör hemma.*

-Om du vill visa din polisbricka och försöka gripa gängledaren på plats med sina närmaste kumpaner, gå till: 19

-Om du vill gå in till en bar som står under namnet "Three shots", gå till: 21

12.

När du vaknar igen sitter du med båda händerna bakbundna på vardera ben bakom stolens rygg. Ögonbindeln är borttaget. Om ljuset normalt sett har varit dunkelt i dessa delar av underjorden, är det ingenting mot rummet som du nu befinner dig i. Det enda som lyster upp det lilla rummet på mellan femton och tjugo kvadratmeter, är två stycken stearinljus. Mitt emot sitter en man cirka tre framför dig. Han är något krum, något ihopsjunken med en svart mörklagd mantel som han har virat över båda sina axlar och som täcker bålen. Högra ögat är täckt av en svart ögonlapp och strax ovanför det vänstra ögonbrynet har han ett djupt hack. Du svårt att avgöra om han har två djupa ärr på vardera kinden, då dessa har blivit övermålad med tydliga sträck, ömsom i mörka och ömsom i ljusa färger. Håret är småkrulligt och han sitter och vilar med sina armbågar mot sina knän, nästan för att kunna sitta i upprätt ställning, samtidigt

som han har sina båda händer knäppta. Hans enda öga ser rakt fram och inte på dig. På något konstigt, nästan obehagligt sätt, snett framför dig.

Trots att denna man inte ser på dig känner du dig iakttagen på ett sätt som du aldrig tidigare har varit iakttagen på. Sakta men säkert börjar du även att lägga märke till den övriga omgivningen som befinner sig inne i rummet. Du ser tre par liknande gestalter, tre män och tre kvinnor, stående i en halvmåne runt Kärnspindelns. Alla sex har samma svarta eller snarare mer mörkklagda mantlar, vilket du inte kan avgöra, liknande den som deras mystiska ledarfigur i mitten av rummet har. Både männen och kvinnorna är kortklippta och vithåriga. Du har svårt att avgöra om deras hår är färgat eller beror på någonting annat, men alla sex har exakt samma hårfärg. Kvinnorna har platåskor, olika höjd, men alla skorna var framtagna så att de matchar den exakta längden mot sin manliga kollega. Männen är alla barfotade. Flera av fötterna är ärriga och såriga, vilket indikerade på att de i regel brukade gå omkring barfota i vad som per definition skulle betecknas som utomhus i Paris undre samhälle. Ansiktena är tomma och intetsägande och du får intrycket av att de är sminkade för att likna varandra. Till skillnad från deras ledare har ingen av dem något sträck på kinderna.

-Var är resten av sällskapet som följde mig hit? frågar du.

Det blir tyst i cirka en minut fast det känns som en timme. Det är en tom, intetsägande, död och kall tystnad.

-Jag tyckte att ditt ärende verkade intressant, så jag släppte in dig, svarar mannen mitt emot dig. Han röst låter tom, mer ihålig än kall och nästan lite repig. Du funderar över om den vidriga luften här nere delvis kan ha förstört den, men det kunde inte vara hela sanningen.

-Men ingen kan få träffa mig på mina områden på eget initiativ utan konsekvenser, fortsätter han sedan i samma monotona, melodi- och nyanslösa stämma.

Kärnspindel pekar på dunkla figurer i rummets hörn. Den ena är Bernard som sitter bunden och den andra är ledsagaren från "Three shots", som ligger ner drogad.

- Dina följeslagare blir här för evigt, fortsätter kärnspindelns i samma monotona stämma

Det blir återigen tyst en stund.

-Du har kommit hit till mig för att jag är i den här delen av staden har bäst koll på det informativa läget av sådana saker som folk i allmänhet kallar för betydelse, säger kärnspindel när han återupptagit konversationen. Det är ganska lätt för oss alla att förstå. Men jag har först en fråga till dig:

Återigen uppstår en obehaglig tystnad.

- Varför behöver CIA hjälp med att leta efter en kanske inte känd men heller inte helt obetydlig företagsledare?

Om du redan tidigare känt dig kall på denna plats, känns det som om du fryser till is. Den man som sitter framför dig och som lika gärna skulle kunnat gestalta ett lik och som inte hade haft någon kontakt alls med livet vid solens ljus på bra länge, känner redan vad till situationen handlar om innan ni ens hade hunnit träffas. Han inte bara känner till situationen, han har mycket bättre koll på den än vad han själv har och kanske hela CIA och Säpo har. Du inser snabbt att ärlighet och korthet var en av få metoder som kan rädda din fortsatta överlevnad.

-CIA har en kort tidsfrist för ett betydelsefullt ärende, svarar du kort utan att försöka avslöja några av sina känslor eller farhågor. Man har bara berättat en bråkdel för mig och i ärlighetens namn tror jag bara att man själv känner till en bråkdel. Jag har dock förstått så pass mycket att ärendet anses extremt viktigt. Det finns inte heller någon tid att förlora. Om man inte får grepp om händelseförloppet inom någon vecka eller åtminstone ett par veckor, riskerar man förödande konsekvenser.

–Jag ska skicka svaret till din uppdragsgivare, säger kärnspindeln sammanfattande. Vi har inget intresse av att ha CIA eller annan säkerhetspolis snokande här. Men om jag ger svar på en av dina frågor behöver du ge svar på en av mina. Detta som en markering att ingenting görs här utan utbyte. Om du klarar gåtan är du fri att gå. I annat fall måste du tyvärr få stanna här för evigt. Gåtan lyder så här:

*"Min frånvarande dotter Niema, har många systrar, lika många systrar som bröder. Men var och en av hennes bröder har dubbelt så många systrar som bröder. Hur många är de i syskonskaran?"*

- Om du klarar gåtan går du till det sidnummer som har samma antal som syskonskaran

-Om du inte klarar gåtan går du till: 28

13.

- Hands up, put your guns down! skriker du omgående på engelska. Personen gör som du säger men hinner samtidigt skrika ut en varningsfras till sina kollegor ute i mörkret.

Du beordrar inkräftaren att ställa sig mot väggen och säger till den fritagna nattvakten att visitera vederbörande.

Ett vapen riktas mot dig i periferin utanför fönstret, men innan någonting annat hinner händer har Evelina Börjesson hunnit skjuta skytten.

Tumult uppstår ute i mörkret. De som fortfarande kan av inkräftarna flyr med sina terrängfordon. De som inte hinner försöker antingen gömma sig eller inta försvarspositioner. Skotten viner utanför byggnaderna, men ute i mörkret och med folk i rörelse är de det endast ett fåtal av dessa som träffar. Flera av inkräftarna lyckas därmed att fly. En av dem som inte lyckas göra det är den man som Evelina Börjesson har skjutit. Han överlever dock efter att ha varit omtöcknad i några minuter då hans skottsäkra väst har tagit skottet.

De sargade styrkorna på CIA-området står kvar och studerar missödet. Inom mindre än en timme sitter du uppkopplad på ett webinar möte med CIA-chef och Säpochef samt med ansvarig CIA-person för anläggningen. Ni kommer snabbt överens om att det fortsatta sökningen bör rikta sig mot den teknik och den information som nu även maffian är på jakt efter. Tre alternativ nämns för den fortsatta sökningen, men man har svårt att bestämma sig om vilket som är det bästa. Man enas om att det bästa är att du själv får avgöra hur du vill gå vidare i sökandet av chipet och med den hemligstämplade informationen.

Om du vill:

-Söka efter vidare information från den plats i Sverige där Liam Ågren lämnade landet, i sommarstugan i Värmland där hans bror och svägerska befinner sig, gå till: 32

-Själv sköta förhöret med den tillfångatagna infiltratören Henry Jones efter attacken mot CIA-anläggningen, gå till: 2

-Söka i Paris undre värld efter Jean Le´ Conte, den försvunna VD:n från forskningsföretaget AVOIDIKUM som tagit fram tekniken för chipet, gå till: 5

14.

Hur ni än försöker och tar i lyckas ni inte rubba dörren. Efter era första försök har ni förbrukat era bästa krafter. Gasen når er och kommer in i era lungor och de små kvarvarande krafter hos er försvinner omgående. Ditt liv och uppdrag slutar här.

15.

Du påtalar vilket fängelsestraff som Henry Jones riskerar. Du går även på miljön som råder i San Diegos hårdaste fängelser. Han gör en ansats till gäspning och sedan säger han slött:

- Det är mindre än hälften så länge som jag satt inne sist. Det ska bli trevligt att få träffa mina gamla affärspartners igen

-Om vill redovisa erhållet material i förundersökningen och dess effekter, gå till:  
23

-Om du vill bluffa och säga att en av hans kompanjoner redan har erkänt, gå till:  
9

16.

Bernard kallas upp till boxningsringen och tvingas gå två matcher. Nervöst tittar du på, väl medveten om att en förlust mycket väl kan innebära en snabb och obarmhärtig död för er båda två. Bernard klarar sig dock i tjugo minuter med två avslagna tänder och en blödande överläpp. Intresset ökar alltmer och det dröjer inte länge innan ni är i samtligas blickfång. Bartendern har lämnat sin plats och kommer nu lika intresserat som irriterat fram till dig.

-Tänker du ta fighten själv eller gömmer du dig bakom din bärsärk?  
frågar bartendern. Han grimaserar med ett flin.



-Om du själv vill utmana bartendern i boxningsringen och säga att han redan nu är skyldig dig pengar, gå till: 29

-Om du iskallt vill spela med och helt enkelt konstatera att du litar på Bernard, gå till: 18

17.

Du försöker att larma, men kommunikationsutrustning verkar vara ur funktion. Du tar upp din mobiltelefon, men märker att den helt utan täckning.

- Om du vill dra ditt tjänstevapen för att själv gå och undersöka vad som är i görningen, gå till: 10

- Om du vill väcka din tjänstekollega Evelina Börjesson, gå till: 22

18.

- Det finns ingen anledning för mig att oroa mig så länge som jag vet att Bernard klarar av det, svarar du. Jag sätter 500 euro på det.

Du lägger nonchalant upp 500 euro som om utmaningen redan var tagen. Bartendern som hittills hade vägrat att presentera sig skakade bara föraktfullt på huvudet och hånler.

- Nej, svarar han sedan. Jag börjar bli trött på dig. Vi följer mina regler här och det är att de är Ni som lämnar stället här inom tio minuter om omgången inte är avgjord då.

Du nickar tankfullt.

- Och i annat fall leder du oss till Kärnspindeln, säger du sedan.
- Vi kommer alla till helvetet en dag men du vill dit fortare och betydligt mycket mer än oss andra, svarar bartendern. Ge mig sedelbunten, inom en timme återkommer jag med en ledsagare som följer er dit.

Du leds genom ett obeskrivligt antal gånger med förbundna ögon. När du för första gången på någonting som känns som en evighet får möjlighet att stanna och vila hinner du bara uppfatta ett hastigt stick i halsen. Det känns nästan som en mindre form av ett insektsbett. Under ett par sekunder känns det som att även dina andra sinnen förutom dina redan mörklagda ögon och synfält började distansera sig. Sedan somnar du in.

Gå till: 12

19.

Ett skott viner precis förbi ditt huvud. Du stannar upp för en halv sekund och skjuter sedan inkräktaren i någonting som förefaller vara en skottsäker väst.

Gå till 13.

20.

Ni har inte hunnit mer än ett par hundra meter förrän det smäller. Du vänder dig om och ser att Bernard skjuten och att blodet sipprar från halsen. Du vill instinktivt backa de meter som skiljer er åt men Michel rycker tag i dig.

- Vi kommer inte att kunna hjälpa din vän, skottet har tagit alltför illa, säger han väsende och varnande. Vi har haft övervakning på oss sedan vi lämnade Kärnspindelns tillhåll. Det är som du sa. Vi har ingen tid att förlora.

Du vänder dig mot Michel för att göra en invändning att du i alla fall vill försöka att rädda Bernard, då det smäller till igen. Michel vacklar till och faller ihop. Du ser snabbt att han har blivit skjuten i knät och att han är oförmögen att fortsätta att fly. Han plockar fram en pistol under västen.

- Spring! Göm dig! Ta dig härifrån! väser han. Jag uppehåller dem som jagar dig så länge som jag kan.

-

Du springer för allt du kan, bort från de underjordiska kvarteren och in mot mörkret där du tror att du för stunden kan få bäst möjlighet att gömma dig temporärt, hämta andan och fundera vidare på hur du bäst och säkrast tar dig ur den här knipan.

Gå till 26.

21.

Du kliver in på baren "Three shots" i Paris underjordiska kvarter, nästan tre hundra meter nedanför jorytan. Det är ett förskräckligt oväsen och ingen på stället tar någon notis om er ankomst. Från början känns det skönt att kunna anonym på det här otrevliga stället, men du inser också att du inte kommer att ha alltför mycket tid på dig att knyta de kontakter som behövs och införskaffa den nödvändiga information som du är ute efter.

-Om du vill ställa dig upp på ett av borden och skrika att polis är på plats och att alla utom arbetande personal omedelbart ska lämna byggnaden, gå till: 33.

-Om du vill gå fram och prata med barägaren som om du vore än gäst som uppskattar tillhållet, gå till: 8.

-Om du vill ansluta till hopen där spel och gambling sker under pågående boxningsmatcher, gå till: 16

22.

-Evelina, Evelina öppna det är Wilson försöker du säga så tydligt som du kan till din kollega fast utan att det ska höras för den angripande gruppen utanför.

-Vad i helvete, nu får det vara nog! Först ta sig hit utan att blivit beviljade för det av CIA och nu inte få sova, är det enda svaret som du först får med dörren lätt på glänt.

-Evelina, jag misstänker att vi blir anfallna när som helst! svarar du.

-Wilson! Vi är faktiskt på en CIA-anläggning, klockan är mitt i natten, och...

Pang! Precis som din kollega uppfattar du ljudet av ett skott från en pistol med ljuddämpare som tryckts av. Inom loppet av ett fåtal sekunder växlar Evelinas hållning från skeptisk och irriterad till en funktionell Säpopolis under uppdrag och hon släpper in dig. Hon får snabbt på sig ytterrocken och tar fram sin egen tjänstepistol. Ni hör små trippande steg hördes utifrån samt ett svagt ljud av kommando. Meddelande som du uppfattar är att inkräktarna är inne på den vänstra gaveln. Du viskar lågt så att Evelina men ingen annan ska kunna höra dig.

- Flera personer har tagit sig in på området. För mig verkar det som om jag är den enda som är medveten om det. Vi måste

avleda dessa inkräktare och omgående få igång CIA:s vaktcentral på fötter. Vi måste agera blixtnabbt. Överrumpla innan verksamheten själv blir överrumplad. Täck mig!

Tyst smyger ni ut. Du är cirka fyra till fem meter framför Evelina. Mer avstånd vågar ni inte ha i mörkret. Med ett mindre avstånd hade ni kunnat bli två lättillgängliga måltavlor för samma skytt. Lite längre fram i korridoren skymtar du en man som du bedömer är en av inkräktarna. Han förefaller stå med en pistol riktad mot en av nattväktarna. Du har inte tid att tänka utan måste agera omgående.

- Om du vill skjuta mot siluetten, gå till: 30

- Om du vill dra ditt vapen och skrika att mannen ska släppa sitt vapen, gå till: 13

- Om du vill backa undan så att Evelina Börjesson ska se situationen, gå till: 27

23.

-Förhørsledaren håller upp en spruta som är framtagen för proteininlagring, börjar du. Den här sprutan framtoogs för några år sedan för att kunna få musklerna att anpassa sig så att de kan lagra så mycket protein som möjligt av ett företag som heter AVOIDIKUM.

Tyvärr har det visat sig att på sikt kan detta resultera i kraftigt livshotande biverkningar. Din son just nu ligger på sjukhus i San Diego och balanserar mellan liv och död. Gueramo-kartellen kommer förmodligen hjälpa AVOIDIKUM att mörka denna bieffekt med sprutan. Inte minst när de nu redan är inblandade i härvan och inte har någonting att förlora på detta. Efter ett tag gör de väl som de

alltid gör. De tar successivt över denna business och gör pengar på affären oavsett folks lidande, bland annat både ditt och din sons.

Jag återgår till frågan som jag hade nyss: Berätta för oss det som du känner till om spridningen och utvecklingen av Avoidikums produkter och forskning inom Guermo-kartellen.

För första gången under förhöret ser Henry Jones på dig som indikerar att han tänker berätta det som du behöver veta.

- Jag kommer aldrig att kunna säga någonting om min egen organisation Guermo-kartellen här i Mexiko, säger han kort. Men jag vet ett ställe där ni kan söka vidare för att hitta det som ni behöver veta. Sök efter "Kärnspindeln" i Paris underjordiska kvarter. Där finns svaret säger han kort och sammanbitet.

-

Du ser stint på honom en stund. Ingen av er vare sig flackar eller tar bort blicken.

- Var hittar man denne "Kärnspindeln"? frågar du intresserat och eftertänksamt.
- Jag vet inte själv var denne man kan hittas. Det sägs att man inte hittar honom utan att han hittar dig. Från Guermo-kartellen, tror att det endast är Guermo Torres själv och möjligen Javier Rodriguez som har haft kontakt med honom. Men jag känner till ett ställe där jag tror att han kan hittas. Det sägs att hemliga möten har hållits i underjordisk bar i Paris. Det internationella namnet som baren går under är "Three shots".

Gå till: 21

24

- Var du vid medvetande? frågar du förvånat, ledsagaren Michel.
- Jag vet att Kärnspindel har drogat ner folk tidigare, så jag hade tagit ett motgift innan vi anlände, svarar Michel. Jag var med andra ord aldrig så omtöcknad som jag verkade. Så fort Kärnspindeln och hans sällskap hade lämnat rummet kunde jag därmed lösgöra din kumpan.
- Vi har ingen tid att förlora, säger du. Vi måste vidare.

-Gå till 20

25.

Skotten missar dig precis när du kastar dig mot backen. Du reser dig upp och springer så snabbt som möjligt tillbaka för att varna din tjänstekollega.

Gå till: 22



Efter att du har legat dold, tyst och gömd i någonting som du tror är flera timmar, vågar du äntligen ta fram din mobiltelefon som har kontakt med din elektroniska utrustning.

Du lyckas komma åt knappen till din fjärrstyrda jeep. Efter att ha legat tyst och orörlig under en sådan lång tid, vågar du sakta och försiktigt att köra fram jeepen. Du vet att du aldrig kommer att kunna ut genom den välbevakade passagen till Paris underjordiska kvarter. Därför stannar du fordonet när du har kört cirka halva den kvarvarande sträckan i de underjordiska kvarteren. Det är dags för dig att koppla upp den medhjälpande roboten som CIA har skickat med dig.

Beteckningen för denna robot har på CIA-språk oändliga bokstavskombinationer, men kallas vardagligt för "Gosub". Gosuben är en materiel avliknelse av agenten eller användaren själv som i det här fallet är du själv. Det var en unik form av robot vars enda syfte är att följa, skydda och även likna sin följeslagare, eller mer korrekt, den person som roboten följer. Den är ingen terminator eller stridsmaskin som hade någon inpräntad stridsfunktion.

Sådana funktioner finns det stränga restriktioner och lagar emot för att inte robotväldet ska kunna ta över. Gosuben besitter i över huvud taget ingen funktion att självmant kunna agera. Den är inpräntad att täcka upp och skydda alla farliga, utsatta eller obevakade vinklar som dess ledsagare kan utsättas för och den är också extremt tålig gjord för att kunna uthärda extremt farliga attacker. En Gosub som inte är hållbar att ta emot tusen skott från marknadens värsta maskingevär, godkänns inte av CIA:s tester, utan skrotas omgående.

Gosuben funktion utöver det är även att avleda och vilseleda allehanda potentiella faror med att efterlikna sin följeslagares tillvägagångssätt och rörelsemönster i minsta detalj.

Du förvånas hur förhållandevis lättmonterad Gosuben är. Det är inte svårt att förstå orsaken till det. När denna form av verktyg är tvunget att användas i skarpt läge finns det heller sällan eller aldrig några vidare tidsramar att spela på. Mindre än tjugo minuter efter sitt tillfälliga stopp på den dunkla och undanskymda parkeringsplatsen, sitter du återigen i bilen med en följeslagare med på den fortsatta färden.

Mötesplatsen som ni har kommit överens om med CIA:s kontaktman är cirka trehundra meter från Eiffeltornets huvudentré. Anledningen till att ni har kommit överens om den platsen är enkel. Den är lätt att hitta. Det finns stora människomassor i omlopp vilket gör saken enkel att diskret kunna försvinna i mängden. Du grämer dig över att på mobiltelefons batteri är förbrukad efter bilfärden i underjorden. Du har ingen kvarvarande kommunikationsutrustning för att nå din kontaktman på CIA:

Du får ingen naturlig parkeringsmöjlighet närmare än cirka två kilometer från den bestämda platsen och vill inte väcka någon uppmärksamhet med en felparkering av din bil. Utan bil, utan mobiltelefon fast med Gosuben följande hack i hæl skyndar du så pass snabbt och diskret som möjligt ned för Paris gator till den plats som inte ens en ovan turist hade kan missa. Vid St Thomas Daquin märker du att du är upptäckt på ett abrupt sätt. Skotts salvorna ljuder när de smattrade in på Gosubens ryggtafva. Skotten viner och haglar genom luften.

Din hörsel försvinner, synfältet avsmalnas och du vet inte om du har blivit träffad eller inte. En reva i jackan och ett märke på underarmen som liknade någonting som hade kunnat vara ett större rivsår visar att en av kulorna har strukit dig parallellt längs den högra underarmen fast i övrigt är du oskadd.

Av allt att döma är Gosuben fortfarande i gott skick. Nya skott uppstår. Utan att du knappt har märkt det har Gosuben fällt sig över dig och du ligger raklång på backen med Gosuben ovanför dig. Gosuben har låst fast dig och dragit dig under en parkerad bil.

-Om du vill skrika på hjälp gå till: 3

-Om du vill ligga kvar coolt och avvakta till dess att angriparna har försvunnit från platsen, gå till: 31

27.

Du backar undan från situationen, men råkar bara välla undan en papperskorg som skramlar och lever om. Den framförvarande siluetten vänder sig om av varningen. Han drar sin pistol och skjuter mot Evelina Börjesson med ett skott som stryker precis in till hennes vad och gör en reva i kläderna och underbenet. Hon kastar sig omgående åt sidan och du kliver fram med ditt riktade vapen mot angriparen. Ni står båda beredda att avlossa skott mot varandra. Slå två tärningslag och lägg ihop resultatet:

-Om resultatet blir 1-5, gå till: 4

Om resultatet blir 6-12, gå till: 19

28.

Kärnspindeln ser ett kort ögonblick på dig.

- Tyvärr säger han sedan kort. Du får stanna här med dina vänner.

Utan ytterligare konversation reser han sig sedan upp och går iväg in i de underjordiska gångarna tillsammans med sitt sällskap. Du sitter kvar orörlig när en gasledning börjar spruta in gas i rummet. Fastbundet som är på stolen kan du inte göra annat än att se på när det sker. Så ser du hur ledsagaren från "Three shots" börjar att röra sig. Han lossar först Bernard rep och sedan dina. Ni springer mot dörren som inte är helt och hållet stängd i och med att någon, förmodligen ledsagaren Michel, har lyckats att kila dit en sprint. Dörren är emellertid enormt tung och ni lyckas knappt rubba den vid ert första försök. Med en gemensam insats kraftsamlar ni för att ta nytt tag för att öppna stendörren och komma ut från det alltmer gasfyllda rummet.

Slå två tärningsslag:

Om resultatet blir 1-6, gå till: 14

Om resultatet blir 7-12, gå till: 24

29.

Bartendern ler om möjligt ett ännu mer sarkastiskt leende.

- Följ mig, säger han och viftar dig till sig.

Precis när du ska kliva upp för trappan till boxningsringen känner du hur ett träformat verktyg slås med full kraft i din nacke. Innan du har hunnit vända dig om och uppfattat vad som skett har bartendern stuckit in en kniv i din mage. Nya slag och hugg uppstår utan att du kan eller hinner parera dessa. Ditt liv och uppdrag slutar här.

30.

Du skjuter ett första skott mot siluetten, men missar målet med en hårsman då den framförvarande måltavlan syns så otydligt. Angriparen kliver fram mot dig. Du har laddat om din pistol och försöker skjuta mot den framförvarande måltavlan som försöker med samma aktion mot dig. Slå två tärningslag och lägg ihop resultatet.

-Om resultatet blir 2-4, gå till: 4

-Om resultatet blir 5-12, gå till: 19

31.

Du ligger kvar och försöker hålla tillbaka den allt stigande paniken. Så hörs sirener i periferin som verkar komma från den lokala polisen i Paris. Det lugnar dig något och du behåller ditt tålamod. Angriparna verkar lämna platsen, åtminstone tillfälligt. Gosubens kamouflage har gjort gömstället tillräckligt bra för att gömma sig undan både terrorister och Paris stadspoliser. Gosuben släpper sitt grepp om dig, när denne anser att faran är över. När allt har lugnat sig igen fortsätter du så fort och diskret som du kan tätt följd av Gosuben.

Plötsligt, som från ingenstans dyker en motorcyklist upp. En väska slängs ner tre meter bakom dig. Det sista som du ser innan du sjunker ihop är Gosuben som kastar sig över den detonerade bomben innan denne upplöses i molekyler.

Gå till: 34

32.

På plats tas du emot av Elin Ågren och de fyra barnen. Liams bror är dock inte hemma för tillfället. Utsidan av stugan har en gammaldags prägel. Insidan är inredd efter de senaste moderna rönen. Den senaste tekniken inklusive datamässiga skärmar, hjälpmedel, tavlor och kartor uppsatta på vägarna finns inredda i samtliga rum. Det enda som tyder på att skalet fortfarande var av gammaldags modell var en vedeldad öppen spis i hörnet mellan vardagsrum samt en spis och en trapp i trä precis vid stugans ingång. Det står uppenbart för dig att stugan har kapacitet att tjäna och verka i ett flertal syften, alltifrån rekreation och renodlad semester, till att kunna bistå vid diverse arbetsaktiviteter.

- Joakim är inte hemma idag och början av morgondagen, säger Elin sedan hon hälsat dig välkommen. Hon ber dig gästvänligt att sätta dig ned och serverar dig lika gästvänligt som vilken besökare som helst både kaffe och tilltugg. Han brukar alltid åka ut och fiska en eller två dagar så här års, svarar hon på den självklara frågan.

-Vet ni om att Liam har hittats i en omkullkastad Jeep i Alaska? frågar du.

-Näe..., det visste jag inte alls, svarar Elin trevande med ett förskrämt ansiktsuttryck. Hur har det gått för honom?

-Du får ursäkta att jag inte har möjlighet att ge ett alltför detaljerat svar om vad vi vet eller inte vet i det här läget men han lever och är omhändertagen. Däremot är höger arm och axel bruten och fyra ryggkotor går inte att röra men med rätt vård kommer han att bli bra. Hur länge sedan är det han åkte iväg?

Elin funderar en stund:

-Cirka tre veckor sen skulle jag tro, ett par veckor efter att Janet insjuknade.

-Vet ni om det hade förekommit några hot eftersom han lämnade barnen här? frågar du.

-Inte vad jag vet. Det gick i varje fall inte att urskilja på honom men oavsett om de hade gjort eller inte hade gjort det vilket jag inte tror skulle man aldrig ha kunnat urskilja det på Liam. Philip och Jennifer har för övrigt ofta varit här stora delar av somrarna i och med att deras föräldrar har haft så pass speciella jobb som de haft.

-Vad var förklaringen till att han åkte? Och framförallt att han skulle vara borta så pass länge? undrar du.

-Det hade uppstått vissa praktiska problem. Som vanligt ville han inte gå in på dem ingående. Han var tvungen att ordna upp olika saker för bostaden i USA. Sedan var han tvungen att gå igenom saker och ting med det amerikanska försvaret. Han orkade inte med allt detta, resan samt att ha två barn med sig. Han sa att de skulle må bäst här för närvarande men att han skulle höra ut av sig varje dag, vilket han gjorde fram till ungefär en vecka sedan.

-Allt det där verkar stämma, säger du tankfullt. Med undantag av att han åkte till USA utan att införskaffa sig tillstånd eller att ens passera tullarna.

-Liam har varit amerikansk medborgare, han har kunnat åka in och ut med sitt privata flygplan som han velat både i jobbet och privat, svarar Elin. Han tänkte väl inte på att situationen kunde vara annorlunda nu utan ville väl fort bara uträtta det han behövde göra och få en stund att vara för sig själv och smälta allt som hänt. Han har ju alltid varit sådan.



-Mmm, det är möjligt, svarar du. Han kommer i alla fall bli förhörd i Alaska nu, antingen av oss eller CIA. Vi behöver hur som helst få klarhet angående en sak berörande forskningsföretaget som han hjälpte för fyra- fem år sen. Han är personligen inte involverad där, men en aspekt behöver klargöras. Mer kan jag inte gå in på nu annat än att jag vill att ni ska veta att han kommer behöva stanna på den amerikanska kontinenten ett par veckor till.

Elin ser stint och klart på dig medan hon nickar:

-Han hör väl av sig, sa hon sedan.

-Vi får hoppas på det säger du välmenande innan du tackar för dig och åker därifrån.

Hur vill du gå vidare i undersökningen?

-Om du själv sköta förhöret med den tillfångatagna infiltratören Henry Jones efter attacken mot CIA-anläggningen, gå till: 2

-Om du hellre vill söka i Paris undre värld efter Jean Le´ Conte, den försvunna VD:n från forskningsföretaget AVOIDIKUM som tagit fram tekniken för chipet, gå till: 5

33.

Ni omringas snabbt av gruppen. Någon knuffar till Bernard som knuffar tillbaka omgående. Innan ni vet ordet av har en gängmedlemmarna dragit en kniv mot Bernard. I en snabb manöver försöker Bernard avvärja knivattacken men skärs i halsen från ett annat håll. Du kastar dig fram för att avvärja ett ytterligare knivhugg men träffas av ett pistolskott i huvudet. Ditt liv och uppdrag slutar här.

34.

Du vaknar upp ett sjukhus och märker att du har svårt att röra dig. Några minuter efter att du har vaknat undersöks du först av en sjuksköterska och sedan av två läkare. De förklarar för dig att du befunnit dig på sjukhus i snart två dygn. De påminner dig om att det är Paris som du befinner dig i samt att du har tre brutna revben samt en del splinter från Gosuben i kroppen. De säger att du ska få träffa personal från Säpo respektive CIA fast att du är tagen ur tjänst. Du gör en ansats till att försöka ge en invändning på de som precis har sagt. Att du vill fullfölja uppdraget, men märker att du inte är kapabel att vända på kroppen.

Efter ett par timmar kommer två av dina kumpaner från CIA, Ian Harris och Barbara Robson, in rummet tätt följd av din haltande kollega från Säpo, Evelina Börjesson som följde med dig till Alaska från Sverige. Ansiktsuttrycken och kroppsspråket från dem alla tre är att de är lika slutkörda som vad du är, fast

att de samtidigt är lättade att er del i sökandet efter Sean Le´ Conte och den hemligstämplade informationen är slut. Att er del av stafetten i härvan är över. De sätter sig bredvid sängkanten och ingenting sägs under flera minuter.

- Grattis, mullrar Ian Harris till sist genom det oborstade skägget där man knappt kan se att munnen rörs när han pratar.

Barbara Robsons kluckande skratt hörs och det råder inget tvivel om att det är hennes sätt att gratulera dig. Evelina Börjesson försöker att flytta sig närmare för att säga någonting, men grimaserar direkt och det märks att hon fortfarande inte är helt återställd efter sammandrabbningen som ni råkade ut för i Alaska.

- Vad händer nu? frågar du fundersamt.
- Jag pratade med CIA-chefen, Trevor Newman precis innan jag åkte hit, säger Ian Harris. Agent Matthew Smith blir den som får fortsätta söka Sean Le´ Conte. Kärnspindeln i Paris underjord skickade oss uppgiften att denne befinner sig på skeppsorten "Lima 31" och har bott där i över ett halvår nu.

Du ler återhållsamt innan du somnar igen lättad över att ha klarat av ditt uppdrag av ta reda på Sean Le´ Contes tillhåll.