

DÖDLIG TRIANGEL

~ Tre män i en båt ~

Version 2003



*Ett äventyr till KULT skrivet av:
Mattias Ahlqvist
© Post Mortem, 1998*

Bakgrundsinformation

Det är 1993 och oljetankern Helena II som ägs av U.S. Oil strävar väster ut på Atlanten. Efter att hon lämnat Mellanöstern gjorde hon ett kort stopp i Portugal för att ta upp en av det amerikanska oljebolagets kemister, sedan lämnade hon Europa bakom sig. Den senaste veckan har hon strävat väster ut längst 30 grader nordlig latitud mot oljehamnen i Jackonsville, på den amerikanska östkusten.

Besättningen var när den lämnade Europa på 7 man besättning och 3 befäl och oljebolagets forskare. Men för fyra dagar sedan började problemen med att en oförklarlig kortslutning i högspännings delen i radio förstärkaren orsakade en explosionsartad brand i radiatorummet, som ledde till att 2 besättningsmän och ett befäl omkom i lågorna. För tre dagar sedan dog den 60åriga kocken i sömnen av en propp i hjärnan. I går hände det otroliga, en av de två dieselmotorerna exploderade medan fyra besättningsmän var i maskinrummet. En dog omedelbart medan dom tre andra dog av skadorna. Om inte skeppsläkaren blivit magsjuk och varit tvungen att tas in på sjukhus i Portugal, så skulle dom skadade kanske kunnat räddas. Kaptenen har svept in alla kroppar i presenningar och lagt dem i skeppets frysrum, så att rättsläkare och polis skall kunna undersök dem senare.

Branden i radiatorummet och maskinrummet har skadat stora delar av skeppets elsystem och på många ställen fungerar endast nödbelysningen, som precis räcker som ledljus. All radioutrustning och stora delar av skeppets navigationssystem och autopilot har fått sin elektronik sönderbränd av ström pikar på elsystemet.

Klockan är 18.00 onsdagen den 17 november 1993 och de tre överlevande - kaptenen, styrmannen och oljebolagets kemist - sitter på bryggan och äter en enkel måltid. Ni befinner er 1800 sjömil öster om Jackonsville, och om ni går med 10 knop dygnet runt så är ni där på fyra dagar.

Skeppets status.

Vikt: 500.000 ton.
Längd: 320 meter.
Bredd: 45 meter.
Djup: 20 meter.
Fart: 20 knop, men för närvarande max 10 knop.
Last: 3 skilda tankar med olja från Mellanöstern.

Förutom att skeppet saknar en motor och inte kan kommunicera med omvärlden, så saknas annat än ledljus på vissa ställen i skeppet. Många mindre elektroniska funktioner har slagits ut, men hon flyter och kaptenen har inte hunnit undersöka hela skeppet.

SL - Information

Dödsfallen ombord har varit orsakade av **Dödsängeln Hareb-Seraps** närvaro på båten. [Läs mer om Hareb-Serap i Mörkrets legioner bok1, sid 31.]

Dödsängeln håller på att manifesteras sin närvaro ombord på skeppet och har medvetet tagit livet av större delen av besättningen igenom olyckor. Det är i oljan i den mittersta tanken som Dödsängeln samlar sin kraft ombord på skeppet. Igenom sin närvaro försöker han tvinga besättningen att brutalt döda varandra och den som överlever skall till slut spränga oljetankern. Igenom eldhavet blir hans manifestation total och det meningslösa våldet i Amerikas storstäder på östkusten kommer att skjuta i höjden.

Varje dag vid solnedgången försöker Hareb-Serap ta kontroll över rollpersonerna ombord på båten. Dödsängeln slår ett Ego-slag mot 20 och rollpersonen mot sin Ego, den som har högst effekt vinner kampen.

Om Hareb-Serap skulle vinna förlorar rollpersonen 1T10 Ego tills nästa gång han slår ett kontrollslag. Rollpersonens Ego sjunker bara när det gäller kontrollslag i att stå emot Dödsängeln och inte i någon annan situation. Om en rollpersons Ego skulle sjunka till noll är han inte totalt hjälplös, men Dödsängeln kan nu försöka tvinga in rollpersonen i en okontrollerad Bäsärk.

Om en rollperson skulle bli tvingad in i Bäsärk och vild strid skulle utbryta så måste omedelbart dom andra rollpersonerna slå ännu ett kontrollslag mot Hareb-Serap. Om den som vinner striden har gått in i Bäsärk så är han automatiskt kontrollerad av Dödsängeln, och försöker då till vare pris att spränga oljetankern.

Bäsärk

Hareb-Serap kan tvinga en rollperson till ett Bäsärk slag varje dag, rollpersonen måste klara ett normalt Ego-slag med effekten 10. Om det inte skall lyckas så grips rollpersonen av ett okontrollerat raseri mot alla andra ombord och kommer att utan planerande försöka döda dem så snabbt som möjligt. I en stridssituation så får rollpersonen aldrig några avdrag från FV på grund av skador eller blodförlust, däremot förlorar han uthållighet som normalt. En person som går Bäsärk får höjd STY och TÅL med 10, tänk på att det påverkar rollpersonens *uthållighet* och *kroppspoäng*.

SL - Tidslinje för händelser ombord på Helena II

Onsdag kväll

När rollpersonerna sitter på bryggan och äter sin enkla måltid så utbryter en brand i en tom hytt. Den är inte allvarlig men det kommer troligen att ta ett tag innan den upptäcks, den skall mest användas för att förvirra rollpersonerna. Fyra av de åtta nedfrysta liken försvinner från kylrummet under natten. SL kan låta det upptäckas omedelbart eller så märker rollpersonerna att dörren till kylrummet står öppen när de gör frukost nästa dag.

- ❑ Om SL vill göra livet extra svårt för rollpersonerna, slå då ett kontroll slag denna kväll.

Torsdag dag

Rollpersonerna märker nu att fyra av liken fattas. Med minst effekten 5 på ett slag i Leta- eller Brottplatsundersökning så hittar man svaga fotspår ut i trapphuset. Med en effekt på 16 ser man att spåren leder nedåt i skeppet, men inte mer. Om rollpersonerna skulle undersöka båten så är det enda de kan hitta en blöt presenning liggande i botten på trapphuset, liken är omöjliga att hitta.

- ❑ Slå ett kontrollslag vid solnedgången.

Torsdag natt

Två av liken har blivit Levande döda som vandrar omkring i båtens inre. Dom kommer endast att gå omkring i områden där endast nödbelysningen fungerar. Rollpersoner som lyckas med ett UPP-slag med effekten 16 kan tycka sig höra att några konstiga ljud nedifrån båten. Vädret blir sämre under natten och om ingen är på bryggan så driver skeppet ur kurs, även om autopiloten är inkopplad.

Fredag dag

Vädret blir sämre och sikten försämras mycket på grund av ett ihärdigt regn. Ibland kan rollpersonerna höra skrik eka i de tomma korridorerna, och det blir ibland flera sekunder långa strömavbrott. Tids och Rums uppfattning håller sakta att ändras ombord på Helena II. En av de två liken kan komma upp på de övre regionerna, och skulle vid möte med en rollperson omedelbart attackera. Alla förlorar 10 i uthållighet under dagen.

- ❑ Slå ett kontrollslag vid solnedgången.

Fredag natt

Hela skrovet tycks lysa svagt blått i de starka regnbyarna och ibland kan vita blixtar komma i rasande fart längst båtens arbetsdäck. Rollpersoner som ser detta måste slå ett Ego-slag med +0 på slaget.

Olyckorna som hänt de senaste dagarna spelas åter upp i ett starkt blått sken. Man kan se den explosiva branden i radiatorrummet och höra männen skrika av smärta, visionerna håller på mellan 10 sekunder och en minut. Rollpersoner som ser detta måste slå ett Ego-slag med +5 till +10 beroende på SL välvilja. Alla de lik som försvann vandrar nu omkring som *Levande Döda* nere i båtens inre.

Lördag dag

Hela båten lyser nu svagt blått och det enda som verkar fungera är dieselmotorn som driver fartyget framåt, inte ens nödbelysningen fungerar överallt. Ibland kan vita klotblixtar komma farande igenom korridorer och rum där rollpersonerna befinner sig. Chansen att bli träffad är 20-Ego, och vid en träff skakas man om ordentligt och tar två skråmor och förlorar totalt 10 uthållighet. Ingen rollperson bör träffas om hans uthållighet blir 20 eller mindre. Däremot kommer alla att förlora 10 i uthållighet under dagen.

- **Slå ett kontroll slag vid solnedgången.**

Lördag natt

De *Levande Döda* som inte förstörts av rollpersonerna kommer nu att söka sig upp i båten för att förinta rollpersoner som inte står under kontroll av Dödsängeln Hareb-Serap.

Söndag morgon

Har inte Hareb-Serap lyckats få rollpersonerna att förinta båten innan gryningen, så har han misslyckats. Efter ett tag kommer ett skepp från kustbevakningen att upptäcka Helena II. När solens strålar träffar skeppet så försvinner omedelbart det blåa skenet och de vita blixterna. Stormen har nu passerat och det finns inget som tyder på att något konstigt har hänt.

Till slut

Om rollpersonerna skulle vara så dumma att börja att berätta om de konstiga händelserna ombord på skeppet, så kommer kaptenen på korvetten från kustbevakningen se till att rollpersonerna sätts under bevakning. Kaptenen är en liktor under *Arkonten Netzach* och han tänker inte tolerera att något som kan skada illusionen skall läcka ut till pressen. Den rollperson som tänker ställa upp på en intervju hotas först, men om det inte skulle hjälpa så råkar han troligen bli överkörd av en taxi.

Äventyret skrevs på LinCon 1998 som en del i en tävling att skriva ett äventyr på några timmar utifrån temat "Tre män i en båt". Hoppas att såväl SL som spelare har haft skojigt när ni spelat detta äventyr.

~Mattias Ahlqvist~

ahlqvist@excite.com
mahlqvist@excite.com

Rollformulär

Namn: Ronald Howart

Yrke: Kapten på Helena II

Personlighet:

Du är en bestämd man som vet att sätta kunskap och ledarförmåga högt i status. Ditt fartyg är ditt liv och de som kan leva i harmoni med havet har din respekt.

Utseende:

Som den 57årige kaptenen du är har brunt glest hår och grå ögon, den 186 cm långa kroppen har en god hållning trots sina 88 kg.

RÖR: 12	UTS: 10	HAND: 2st	4 SKR = 1 LÄTT
UPP: 12	STY: 14	INB : +0	3 LTA = 1 ALV
EGO: 16	UTB: 12	SKB : +2	3 ALV = 1 DÖD
TÅL: 14	KAR:16	UTH : 100	

Mentalbalans: -5

Ego.mod: -

Hjältepoäng: 10

Nackdelar:

Fobi. Ensamhet -5

Fördelar:

Färdigheter:

Manövrera oljetanker.	24	Slagsmål.	14
Radiotelegrafi.	19	Pistol.	12
Världsvana.	18	Snabbdrag.	8
Sjövana.	20	Simma.	12
Motorkunskap.	10	Leta.	8

VAPEN: FV: SKR: LS: AS: DS: RV: ME: MAG:

Desert Eagle 12 1-5 6-9 10-14 15+ 30m 3/sr 9 skott

(Du har pistolen och totalt två magasin, inlåsta i ditt kassaskåp.)

Övrig information:

Ockult upplevelse

I din ungdom arbetade du på en mindre båt som körde turister i området omkring Nassau. En kväll började vattnet runt båten att "koka" och båten sjönk i en vit dimma som plötsligt täckte hela området runt båten. Du klarade dig igenom att kastade dig i vattnet, men det tog ett dygn innan en fiskebåt hittade dig.

Att ligga så länge i vattnet gjorde att du utvecklade en lätt fobi. Du har ingen rädsla för havet i sig, men en stor respekt för dess enorma krafter.

Rollformulär

Namn: Billy Moran

Yrke: Styrman på Helen II

Personlighet:

Du är en ganska hård och känslökall sadist som inte bryr sig om lagar och andra människors problem. Som utbildad sjöman har du respekt för havet, men du ser även möjligheten till sjöröveri och smuggling. Slicka uppåt och sparka nedåt.

Utseende:

Du har svart kortklippt hår och går ofta med några dagars skägg. Ögonen är bruna och brukar du skyddas med ett par solglasögon av dyraste sort. Du har en 32årig välbyggd kropp som är 196 cm lång och väger 80 kg. Du bär alltid fingerlösa läderhandskar, detta för att dölja ett brännsår på höger hand som en tidigare partner gett dig med en svets.

RÖR: 12 UTS: 14 HAND: 2st 4 SKR = 1 LÄTT
UPP: 10 STY: 16 INB : +0 3 LTA = 1 ALV
EGO: 14 UTB: 12 SKB : +2 3 ALV = 1 DÖD
TÅL: 12 KAR: 10 UTH : 90

Mentalbalans: -5

Ego.mod: -

Hjältepoäng: 6

Nackdelar:

Självisk. -5

Fördelar:

Färdigheter:

Manövrera oljetanker.	18	Slagsmål.	16
Radiotelegrafi.	16	Dolk.	14
Motorkunskap.	8	Pistol.	9
Sjövana.	16	Inbrottsteknik.	10
Simma.	14	Sprängteknik.	10
Droger.	16	Leta.	14
Gömma sig.	10	Världsvana.	15

VAPEN: FV: SKR: LS: AS: DS: RV: ME: MAG:

Dolk. 14 1-10 11-16 17-19 20+ - - -

(Den ligger i en låda i din hytt.)

Övrig information:

Du är en simpel skurk som för tillfället livnär dig på att smugla knark till USA, som du billigt köpt av några araber. Du har 0,8kg heroin i en låda under sängen, i din hytt. När du köpte knarket fick du av någon anledning även en bonus av araberna, du fick 10kg sprängdeg och 5 tändhattar med tidsinställning.

Rollformulär

Namn: Henry Miro

Yrke: Kemist. (Hemligt: CIA-Agent)

Personlighet:

Du är en kall och professionell agent som kan spela de roller du blir tilldelad. Som den kemist du nu spelar bör du vara eftertänksam och trevlig, och låta det framgå att det är det är kaptenen som sköter båten och du bara är en passagerare. Detta är bara ett tips, du får förstås visa öppet förakt för alla ombord om du vill.

Utseende:

Du är egentligen 35år men igenom att färga håret grått och med smink ge ansiktet ett mer äldre utseende kan du spela rollen som en 46årig forskare. För att dölja din 179 cm långa och muskulösa kropp går du troligen i stora och heltäckande arbets- eller fritidskläder.

RÖR: 12	UTS: 12	HAND: 2st	4 SKR = 1 LÄTT
UPP: 18	STY: 14	INB : +0	3 LTA = 1 ALV
EGO: 18	UTB: 14	SKB : +2	3 ALV = 1 DÖD
TÅL: 12	KAR: 10	UTH : 90	

Mentalbalans: -15 *Ego.mod:* +3 *Hjältepoäng:* 12

Nackdelar:

Självisk. - 5
Våghals -10

Fördelar:

Färdigheter:

Automat V.	12	Avlyssningsreknik.	10
Slagsmål.	16	Förklädnad.	12
Pistol.	14	Radiotelegrafi.	14
Dolk.	12	Sprängteknik.	19
Strid i mörker.	12	Droger.	14
Leta.	18	Brottsplatsundersökning.	12
Naturvetenskap.	8	Kemi.	8

VAPEN:	FV:	SKR:	LS:	AS:	DS:	RV:	ME:	MAG:
Ingram M11	12/14	1-4	5-9	10-14	15+	5m	A	30skott
Dolk.	14	1-10	11-16	17-19	20+	-	-	-

(Vapnen och tre magasin till Ingramen förvarar du i en låst låda, i hytten.)

Övrig information:

Du är en CIA-agent som arbetar under falsk identitet, för tillfället är du en 46årig kemist som arbetar för det amerikanska oljebolaget **U.S Oil**. Eftersom du är 35år måste du förkläda dig för att se äldre ut, dvs igenom smink. För några månader sedan skickades du till Portugal. Din uppgift är att undersöka om båten smugglar droger.

Rollformulär - SLP

Namn: Nu ganska irrelevanta. *Yrke:* Levande Döda på Helen II

Personlighet:

De styrs helt av dödsängeln Hareb-Serap, och kan inte kommunicera med några andra varelser.

Utseende:

Ser ungefär ut som när de levde, men har fortfarande de eventuella sår som tillkom vid dödstillfället. För övrigt är deras hud helt vit och täckt av frost..

RÖR: 15	UTS: 3	HAND: 2st	6 SKR = 1 LÄTT *
UPP: 3	STY: 14	INB : +3	5 LTA = 1 ALV
EGO: 5	UTB: -	SKB : +3	3 ALV = 1 DÖD
TÅL: 24*	KAR: -	UTH : -	

Mentalbalans: - *Ego.mod:* - *Hjältepoäng:* -

Nackdelar: *Fördelar:*
Ser obehindrat i mörker.

Färdigheter:
Slagsmål. 10
Alla närstridsvapen. 10

Har inga andra användbara färdigheter.

VAPEN:	FV:	SKR:	LS:	AS:	DS:
Skiftnyckel.	10	1-8	9-14	15-18	19+
Hammare.	10	1-7	8-10	11-16	17+
Kedja.	10	1-8	9-12	13-16	17+
Knytnäve.	10	1-10	11-20	21-24	25+
Spark.	10	1-8	9-15	16-19	20+

Övrig information:

*) Dessa Levande Döda är inte av samma sort som de i grundreglerna, dessa har en TÅL och har inte evigt liv. De är obehäpnade eller bär enkla naturliga vapen.