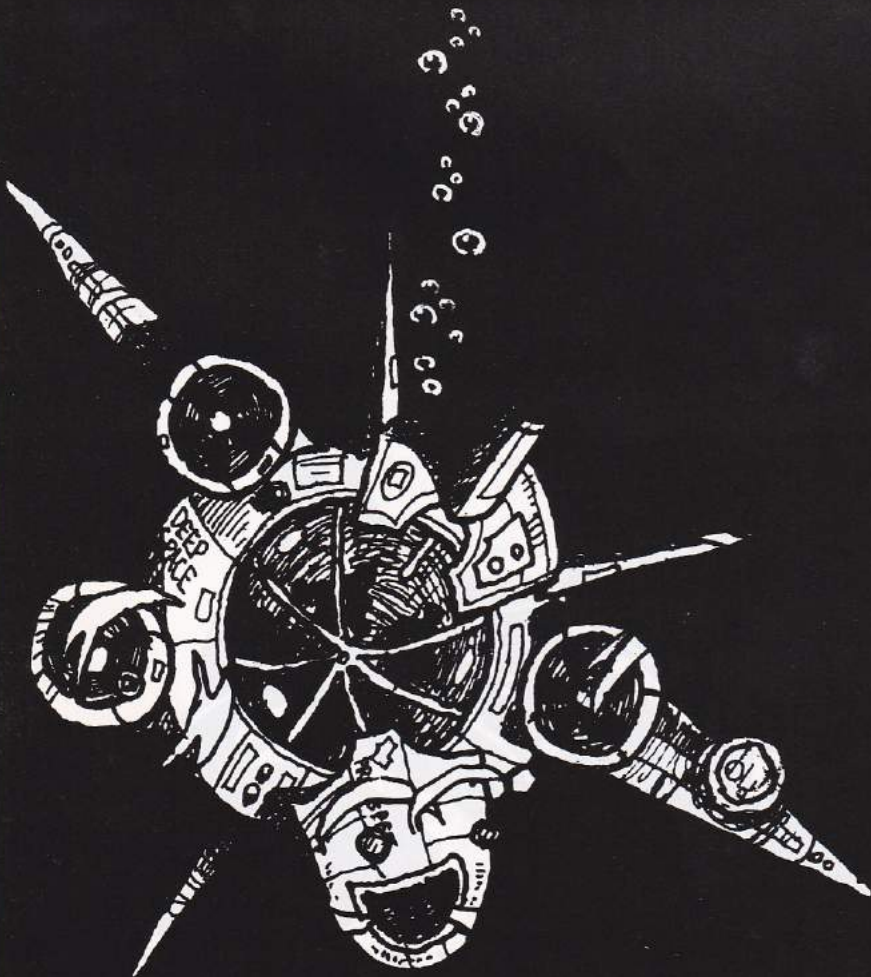


ASK AGGERs

# SKYGGE

illustreret af CASPAR VANG





# SIDER



## OMGIVELSERNE

Planeten hedder Nepton og ligner jorden. Næsten hele overfladen er dækket af vand. Nepton ejes officielt af De Forenede Amerikanske Stater, men al ret og myndighed over planeten er i praksis overgivet to enorme inter-stellare selskaber, DeepSpace™ og TerraForming™ Inc.

De to firmaer ligger i uofficiel krig med hinanden og konkurrerer om fordelingen af planetens rige mineral-forekomster.

Samlet befolker kun 50.000 mennesker planeten. De fleste arbejder for de konkurrerende selskaber. Menneskene er stuvet sammen på planetens få spredte øer og i enorme fabriks-komplekser, der som sandorme slynger sig hen over havbunden og efterlader denne gold og livløs.

Handlingen foregår i rumskibet Acheron, der styrter ned og lægger sig på bunden af havet. Da spillpersonerne vågner efter styrtet, er alt kaos, og de andre overlevende løber vanvittige rundt på skibet.

Det viser sig, at en virus er løs på Acheron. Virussen påvirker psyken og gør folk til deres egne modsætninger. Spillpersonerne bliver også ramt, og deres fortrængte sider kommer gradvist frem. Mens de forsøger at slippe væk, bliver de nødt til at kæmpe mod deres egen sindssyge.

Som spiller du presse spillpersonerne ud i konflikter. Dine redskaber er to redningshold, enkelte overlevende besætningsmedlemmer, glubske dybhavsmuræner og virussens virkning. Når scenariet er slut, skal spillerne helst tænke over, hvordan de selv ville reagere på virussen.

Af Ask Agger, Illustreret af Casper Vang. Tak til Kristoffer Apollo, Martin Stachowski, Asta Welljus, Paul Hartvigson, prøvespillerne og mange andre.

## OM SCENARIET

Dette er en forkortet version af "Sea of Darkness" fra Spiltraef X, der blev afholdt i november 1994 i Odense. Scenariet er lavet til VP-systemet, men du kan nemt konvertere det til andre systemer. Det er lavet til at kunne spilles på seks til syv timer. Ask Agger har skrevet spilsystemet VP sammen med Gimle Larsen. Han er en populær scenarietforfatter vest for Storebælt, og har blandt andet vundet to Otto-priser på Fastaval.

## IDEEN

Scenariet er et psykologisk drama, hvor hver spiller skal prøve kræfter med sin spillers skyggesider.

Fortællingen udspiller sig på en ocean-planet i en nær fremtid. Personligt bruger jeg VP-universet Anno 2415, der er en blanding af low-tech science fiction og cyberpunk. Brug dit eget fremtid-univers.



## HVOR ER VI?

I starten skal spillpersonerne introduceres for stemningen og settingen. De stifter bekendtskab med murænerne og de gale besætningsmedlemmer. Årsagen til styrtet er endnu ukendt, og virussen har de til gode.

## TIDSOVERSIGT

### D. 20/3-2417.

- 21.15 Uheld i lastrummet. Virussen slipper løs.
- 23.08 Den sårede lagerarbejder bliver behandlet og får udtaget blodprøve.

### D. 21/3-2417.

- 03.21 Kampene mellem besætningen begynder.
- 04.39 Lægen har behandlet de første ofre.
- 05.04 Computeren svarer på blodprøven.
- 05.18 Kursen ændres af kaptajn Nicholas.
- 06.40 Endelig analyse af blodprøven. Ikke modtaget.
- 06.41 Acheron styrter ned i havet.
- 07.30 Redningsholdet fra TerraForming™ kommer frem i en ubåd.
- 08.15 Redningsholdet fra DeepSpace™ når frem i en mini-ubåd.
- 08.23 Spilpersonerne vågner og scenariet starter.

*Den automatiske respiration stopper, når strømforsyningen til dvalesengen forsvinder. Uden respirator og slimsug kan den flødetykkede dvalevæske trænge ind i din mund og ned i halsen. Heldigvis kan hjernen ikke overhøre visse reflekser, så en serie voldsomme opkastninger sender dig tilbage til virkeligheden.*

*Det første instinktive åndedrag fylder lungerne med kold væske og sender en fanfare af fare-signaler til din halvsovende hjerne. Kramperne sender hovedet en tur mod plexiglasruden.*

*Med et hårdt stød forsøger du forgæves at knuse glasset, men du når ikke at prøve igen, før frygten fører hænderne til din tilstoppede mund. For at få plads til den livsnødvendige luft forsøger du at flå slangerne i svælget og næsen ud, men det sender blot mere hvid væske ned i dine smertende lunger.*

*Lige før søvnen igen fanger din sjæl i sit forførende spind, denne gang dog på en mere langsigtet kontrakt, fører gamle sikkerhedsøvelser en hånd ned til det røde nødhåndtag i højre side. Med de sidste kræfter flås håndtaget tilbage, og væsken begynder at fosse ud...*

## OPVÅGNING

*Rummet ligger skråt og er delvist oversvømmet. Enkelte nødlamper bader dvalesengene i et svagt blåligt lys. Lyset spejler sig i det indtrængende saltvand og fylder rummet med skygger. Væsken fra sengene ligger som en mælkehvid film på vandspejlet.*

Spilpersonerne vågner i dvalerum nr. 1. Som de eneste af rummets 30 passagerer fik de åbnet dvalesengene og undslap derved kvælnings-døden.

De er nøgne, når de vågner. Afrevne biomonitører og elektroder efterlader små blødende sår på deres kroppe. Den første tid går med at hoste dvalevæske op og ryste dødsangstens kramper af sig.

Frygten har sendt så meget adrenalin rundt i systemet, at samtlige sansindtryk i starten er ekstremt kraftige:

*Metalgulvet er koldt mod dine bare fødder, hænderne og de sønderrevne negle smerter, dvalevæsken kradsler bittert i næsen, og du hører hjertets slag som torden i ørerne.*

*Ved synet af de mindre heldige passagerer må du kaste op:*

*De vågnede aldrig, eller fik ikke fat i nødhåndtaget. Deres forvredne ansigter kan svagt skimtes gennem den hvide væske, der er farvet lyserød af deres desperate anstrengelser.*

*Det er meget koldt. Dine nøgne og våde lemmer bliver hurtigt blå og stive i kulden, og din ånde fortættes til hvide skyer.*

*I starten har spillpersonerne et kortvarigt hukommelsestab, men i løbet af de næste minutter glider erindringerne på plads.*

## HVOR, HVAD OG HVORFOR?

Det sidste spillpersonerne husker er, at de blev lagt i dvalesøvn kort før en længere rumrejse. De var i dvale, da de kom ombord, og har derfor ingen anelse om, hvordan deres metal-fængsel ser ud.

Spilpersonerne har umiddelbart igen idé om, hvor de er, eller hvad der er sket. Deres foreløbige konklusion må være, at rumskibet af ukendte årsager er styrtet ned og ligger under vandet.

Gør det klart, at deres lemmer er ved at antage blålige nuancer af kulde, og at de generelt har det ad helvede til. Hvis de ikke gør noget, vil de snart dø.

Spilpersonerne er nødt til at forlade dvalerummet og bevæge sig ud i rumskibet på jagt efter tøj, hjælp og information.



Den totale stilhed i dybet brydes med mellemrum af skroget, der med en skingrende hvinen kæmper mod vandmassernes kolossale tryk og sender rystelser gennem hele skibet. Af og til runger uhyggelige lyde igennem gangene: Der er smertelige skrig, rablende latter, skudsalver og fjerne kortslutninger.

Møbler, udstyr og mennesker er kastet rundt under styrtet. Forvredne lig skulper på overfladen i kager af eget blod og tilfældige slagger. Vandet pibler fra det medtagne skrog og løber ned ad vægge, afrevne kabler og frithængende kæder.

Spilpersonerne kan hurtigt finde lidt tøj og et par småting, for eksempel en lommelygte og en halvtom pistol.

### FJENDER UNDER OVERFLADEN

I de mørke gange ligger en masse lig, der næsten alle har skader efter styrtet. De fleste er mærket af besætningens indbyrdes kampe. Nogle er tydeligvis blevet bidt og spist af - det er murænenes værk. Flere af de døde ser dog fuldstændig uberørte ud, men har blod ud af næsen og ørerne. Enkelte af disse er faktisk ikke døde endnu, men ligger i dyb coma.

Brug chancen til at introducere murænerne, mens spilpersonerne forsigtigt begynder at undersøge skibet. Du behøver blot komme med små hentydninger og indtryk, resten skal spillernes fantasi nok klare. En sort skygge under vandoverfladen eller en fod, der strejfes, er nok. Hold murænenes sande identitet hemmelig og opbyg en paranoid stemning: Der er noget "ude i mørket" med store tænder!

### BI-PERSONERNE

For jer, der ikke kender VP-reglerne og ønsker at spille scenariet i et andet system, vil jeg lige nævne, at et normalt menneske har 30 helbreds point (hits), har 10 i alle egenskaber (stats) og skal have mere end 15 i sine færdigheder (skills) for at være sej.

#### Murænerne

En stor mængde dybhavs-muræner har sneget sig ombord i rumskibets oversvømmede dele og har nu en fed tid med at æde løs af de mange lig. Murænerne er 2-4 meter lange og har et stygt fjæs med ondskabsfuldt stirrende øjne. De har en meget tyk skællet overflade og er ret svære at tage livet af. Lys og lugten af blod tiltrækker dem, og de angriber med et ubehageligt bid.

**Muræne:** Helbreds point (HP): 30 HP, Skade beskyttelse (SB) imod alle angrebsformer: -15. Bid. Skade(3d6 HP), AS(1,5), Form(Skarp), AR(18) og Inl(1d4). Føler hverken frygt, smerte eller chok.

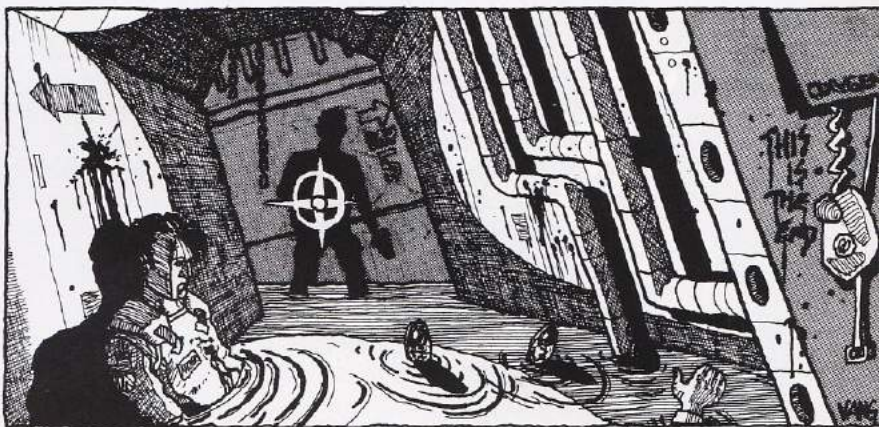
#### Gale besætningsmedlemmer

Når spilpersonerne vågner, er nogle besætningsmedlemmer stadig i live. Staklerne er kun skygger af deres tidligere selv. De vælter rundt med fråde om munden og har vanviddet dansende i deres øjne. Galskaben har mange ansigter, brug fantasien. Galningene kan bruges til at give spillerne et billede af, hvad der venter dem. Dygtige spillere kan eventuelt lokke oplysninger ud af staklerne.

**Egenskaber (eksempel):** STR: 13. SMI: 8. HUR: 8. UDH: 9. STØ: 10. OB: 8. INT: 6. PSI: 0. UDA: 7. UDS: 5. HEL: 10. Helbreds point (HP): 30 HP. Reaktions tid (RT): 2d6. MMM (moral): 18. Væsentlige færdigheder (eksempel): HIV (hånd ild våben): 9. NV (nærkamps våben): 8. Ubevæbnet (slagsmål): 10. Våben (eksempler): Brandøkse. Skade(3d6+1), AS(1,0), Form(Hug), Ms(10), InIm(-3), Inl(1d4+2 seg), DefARm(-6), OffARm(+0), DefAR(2) og OffAR(8). 5,1mm SEPU-21 (maskinpistol). NA(5/+4), KA(58/+0), MA(175/-4), LA(350/-8), Skade(3d6), AS(1,2), Form(SA+BC), SkH(4/—), Sm(-1/—), Ms(12), Mag(30 caseless skud), InIm(+1) og Inl(1d4+1 seg).

### GALSKABEN ER LØSI!

På skibet huserer enkelte galninge fra den oprindelige besætning. Styrtet, deres døde venner og omgivelserne har sammen med virussen gjort dem fuldstændig rablende. De er aggressive, paranoide og så groteske karikaturer på mennesker, som du kan gøre dem til. Kannibalisme, nekrofilie, sadisme og masochisme er træk, du kan bruge til at vække afsky.



Det er vigtigt, at spillerne kommer til at hade og afsky galningene. Det giver erkendelsen et ekstra drej, når det senere går op for spillerne, at de selv er smittet af den samme virus.

Galningene er redskaber, du frit kan bruge gennem scenariet. De kan sætte action og fart på handlingen, hvis det går for trægt.

Det er fint, hvis en eller flere spilpersoner bliver såret af enten muræner eller galninge. Dette kan senere bruges til at skabe tvivl om virussens smitteveje.



## EFTERSØGNINGEN

Spilpersonerne møder de to redningshold og deltager i jagten på Acherons sorte boks. Forskellige spor peger på årsagen til styrtet. Samtidig begynder virussen langsomt at virke.

### VI ER REDDET!

Efter spilpersonerne har bevæget sig lidt ud i rumskibet og har fundet lidt udstyr, er det tid til at introducere det første redningshold.

Kolde, forvirrede og bange bevæger de overlevende sig varsomt rundt i Acherons system af gange og rum. Deres frygtssomme øjne spejder konstant mod vandspejlet. Pludselige og uforklarlige krusninger på vandoverfladen får dem til at fare sammen. Iskolde hænder knuger krampagtigt de få våben, de har samlet på deres færd.

Pludselig hører de nye lyde foran sig. De tør næsten ikke tro deres ører, da de opfatter den fjerne lyd af mennesker, der taler sammen.

Det første redningshold er udsendt af megakoncernen TerraForming™ Inc. En time før spilpersonerne vågnede, ankom holdet til Acheron i en ubåd. Den hedder Lamprey og er koblet til en af Acherons sluser.

Gruppen ledes af den brutale kaptajn Harkart og består af tidligere lejesoldater og forbrydere.

## HARKARTS BLUFF

Når Harkart finder spilpersonerne, tror han, de tilhører besætningen. Han prøver derfor på at få dem til at hjælpe sig med at finde den sorte boks. Først forsøger han at holde sine mænd tilbage og optræder overdrevent venligt.

"Om I vil være så venlige at hjælpe med at finde boksen, så årsagen til styrtet kan klarlægges?"

Harkart har ikke mange gram skuespiller i sig, så spilpersonerne vil hurtigt føle, at der er noget galt.

Spilpersonerne får en smule førstehjælp, tøj og mad, men de kan hverken låne rustninger eller kommunikationsmidler. Eventuelt kan de låne våben, men disse vil være ladt med løs ammunition.

Hvis de nægter at hjælpe Harkart, lader han masken falde. Han er villig til at dræbe eller torture en person for at få de andre til at makke ret.

Hvis spilpersonerne prøver at stikke af med det samme, bliver de hurtigt fanget af Harkarts mænd, der har lygter, infrarødt synsudstyr og er i god form.

## JAGTEN PÅ DEN SORTE BOKS

Spilpersonerne vil nu, frivilligt eller ej, bevæge sig ud i rumskibet sammen med TerraForming™-folkene. Tre af mændene bliver tilbage og passer på ubåden. Gruppen bevæger sig langsomt frem og holder mange pauser. Alle rum gennemses i jagten på boksen.

Det er vigtigt, at rumskibets størrelse holdes skjult, og at du ikke tegner kort. Spillerne skal føle, at rumskibet er en enorm metallisk labyrint.

Under eftersøgningen bemærker spilpersonerne, at Harkart og hans mænd gradvist bliver mere og mere opfarende. Det er virussen, der gør sin virkning.

De følgende episoder kan bruges til at skabe stemning og give anledning til rollespil:



VANG 44

Redningsholdet fra TerraForming™ Inc.

Med deres hårde ansigter, gamle krigsskader og mørke blikke ligner de 12 mænd ikke typiske redningsfolk. De ser ud som moderne pirater, hvor klappen er erstattet af et cyberøje og kloen computerstyret.

Kaptajn Juha Harkart

Gruppens leder er et dumt svin, der kun tænker på rigdom og ikke har meget til overs for andre. Han har en mørk sjæl med sadistiske træk, som han skjuler bag en grov sømandshumor. Harkart er en stor mand med et vildt sort fuldskæg og lynende øjne. Han taler med en meget dyb stemme og har ikke det mest velopdragne og kultiverede sprog. En krigsskade har ødelagt hans venstre hånd, der er erstattet af en rusten klo.

Få spilpersonerne til at hade denne skurk: Lad ham voldtage en af kvinderne eller lemlæste en mand.

Virussens effekt: Harkart er mentalt svag og bliver meget hurtigt påvirket. Han bliver først ekstra aggressiv og meget paranoid. Derefter begynder hans fortrængte lyster at bryde frem, og han bliver en meget slem dreng!

Egenskaber: STR: 13. SMI: 9. HUR: 9. UDH: 10. STØ: 12. OB: 11. INT: 10. PSI: 6. UDA: 12. UDS: 13. HEL: 5. Helbreds point (HP): 40 HP. Reaktions tid (RT): 3d4. MMM (moral): 18. Væsentlige færdigheder: Dykning 16. Forhørelse (tortur) 16. Lederevne 13. Sejle ubåd 18. Etiket (smugler): 15. Mekanik (ubåd): 15. HIV (hånd ild våben): 16. NV (nærkamp våben - inkl. klo): 16. Ubevæbnet (slagsmål): 14.

Fordele: Karismatisk, Senestærk, Cool, No Pain og Grov Humor.

Ulemper: Sort Sjæl, Pralende, Selvsikker, Grådighed, Berygtet og Blodrus.

Våben: Klo. Skade(2d6+4), AS(0,7), Form(Spids), DefAR(14), OffAR(14), OffARm(-2) og Inl(1d4+1). 12mm Tiger III (pistol). Skade(4d6), AS(1,0), Form(SA), SkH(4), Ms(12), Mag(14 caseless skud) InlM(+2), Inl(1d4 seg), NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-4) og LA(60/-8).

Ifølge loven har den part, der finder rumskibets sorte boks, bjærgningsrettighederne til et vag. Dette gælder dog kun, hvis der ingen overlevende er.

Harkart skal finde Acherons sorte boks og bringe den op til overfladen. Hvis han finder overlevende, skal disse elimineres. Han ved dog ikke, hvor boksen er.





#### Harkarts lakajer

De er nogle skurke. Få dem til at virke så ubehagelige, at spillpersonerne ikke tør gå i direkte konfrontation med dem.

Virussens effekt: Den rammer TerraForming™-folkene forskelligt, men de bliver alle indhentet af noget uhyggeligt fra fortiden. Enkelte bliver ligefrem flinke, når deres fortrængte samvittighed kravler frem.

#### Egenskaber (eksempel):

STR: 11 SMI: 10. HUR: 10.  
UDH: 11. STØ: 11. OB: 10.  
INT: 8. PSI: 8. UDA: 9. UDS:  
7. HEL: 8.  
Helbreds point (HP): 33 HP.  
Reaktions tid (RT): 2d6.  
MMM (moral): 15.

Væsentlige færdigheder (eksempel): Dykning 16. HIV (hånd ild våben): 15. NV (nærkampsvåben): 10. Ubevæbnet (slagsmål): 12. Har desuden et speciale, f.eks. Førstehjælp, Mekanik eller Eksplosiver.

Fordele (eksempel): God Hørelse, Stærke Knogler og Vaks.  
Ulemper (eksempel): Racist, Grådighed, Misbrug og Analfabet.

#### Våben (eksempler):

7mm HKG-PPH (pistol). Skade(2d6), AS(1,0), Form(SA), SkH(5), Ms(8), Mag(15 caseless skud), InIm(+4), InI(1d4 seg), NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4) og LA(50/-8). 7mm BattleTech™ MP-8 (maskinpistol). NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-8), Skade(3d6), AS(1,0), Form(BC+A), SkH(—/10), Sm(-1/-2), Ms(10). Mag(40 caseless skud), InIm(+1) og InI(1d4 seg).

## EPISODER

1) En af mændene skriger og bliver sprællende trukket ned under vandet med en hvæsende lyd. Før nogen kan nå at gøre noget, er staklen væk, og kun hans lygte ligger vuggende tilbage.

2) En af mændene råber op og tager sig til benet. Manden er ved at blive trukket ned under vandet, men kæmper desperat for at holde sig fast i en kæde. Vandet omkring benet piskes til rødt skum, og man får lige et glimt af noget skælet under overfladen.

3) En af de forreste ser en skygge i mørket og åbner ild. Beskriv skudsalverne i de trange omgivelser. Larmen er øredøvende og gør alle groggy. Bestem selv, hvad der blev skudt efter: En stakels overlevende, en muræne, eller blot en kontorstol.

4) En galning angriber gruppen. Han bliver hurtigt mejet ned af piraterne. Hvis spillpersonerne bryder ind og gør noget, kan de måske tage ham i live. Staklen er fuldstændig sindssyg og rabler løs om "det onde, der lurer i mørket" (murænerne).

5) En af spillpersonerne ser et våben, der ligger og flyder. Måske kan han nå at snuppe det uden at blive opdaget?

6) En spillperson overhearer en samtale mellem Harkart og en af hans mænd. Den virkelige årsag til eftersøgningen fremgår. Det er indlysende, at spillpersonerne senere vil blive slået ihjel.

7) Hvis der er en kvinde blandt spillpersonerne, vil et par pirater forsøge at voldtage hende. De venter til de er alene.

En mulighed er at lade en galning blande sig og redde hende. Først vil hun være taknemmelig, kort efter ville hun måske foretrække voldtægten fremfor hans perverse luner.

Før hun dør af hans behandling rejser et par glinsende skikkelser sig fra vandet og skyder galningen. Dykkerne er fra det andet redningshold, der er udsendt af DeepSpace™-koncernen. Mere om dem senere.



## REDNINGSHOLDET FRA DEEPSPACE™

DeepSpace™ har kun sendt seks personer: Kommandør Arden Kindler (leder og en fin, men arrogant officer), løjtnant Asta W. Ryle (smuk næstkommanderende), doktor Klark Theorb (læge), Magnus Halbardson (tekniker), Wu Kashimiru (ubads-ekspert), Franz Baur Müller (dykker) og Nick Furry (kon-torassistent).

De er venlige og vil hjælpe spillpersonerne, men vil dog ikke sende nogen op til overfladen, før de har skrevet under på, at de vil lade sig erklære døde og få en falsk identitet. Dette er prisen for at blive reddet. De er ikke meget for kamp og vil prøve at samarbejde med Terraforming™ Inc. Virussens effekt: Den virker forskelligt fra person til person, men generelt bliver de psykotiske og egoistiske. Løjtnanten og teknikeren er de mest ligevægtige, og er mulige samarbejdspartnere for spillpersonerne.

Egenskaber (eksempel): STR: 10, SMI: 10, HUR: 10, UDH: 10, STØ: 10, OB: 11, INT: 11, PSI: 11, UDA: 12, UDS: 10, HEL: 10, Hellbreeds point (HP): 30 HP, Reaktions tid (RT): 2d6, MMM (moral): 13.

Væsentlige færdigheder (eksempel): Dykning 14, HIV (hånd ild våben): 13, NV (nærkamp våben): 8, Ubevæbnet (slagsmal): 10, Alle også et speciale, f.eks. Førstehjælp, Teknik eller Sejle Ubåd, Fordele (eksempel): God Opdragelse, Lykkebringer, og Talegave.

Ulemper (eksempel): Rygning, Genert, Pligtopfyldende og Bangebuks.

Våben (eksempler): 7mm Shikaku LP-7 (let maskinpistol), Skade(2d6), AS(1,0), Form(SA+A), SkH(5/6), Ms(10), Mag(36 caseless skud), InIm(+2), InI(1d4 seg), NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4) og LA(50/-9).

HKG CLAW (autoshotgun), NA(5/+6), KA(19/+2), MA(37/-2), LA(75/-6), Skade(6d6), AS(0,7), Form(SA+BC+A), SkH(3/7), Sm(-2/-4), Ms(12), Mag(21 caseless skud), InIm(+0) og InI(1d4+1 seg). Skaden falder på længere afstande.

## COMPUTEREN

Efter et par timer har piraterne endnu ikke fundet den sorte boks. Det virker fuldstændig håbløst at finde boksen ved at gennemse Acherons indre.

Den eneste realistiske måde at finde den på er at søge i skibets computer, der er lukket ned sammen med Acherons reaktor.

Der er tre måder at skaffe strøm til computeren på. De indebærer alle tre tekniske vanskeligheder og tager tid. Harkart kan overtales til at støtte alle løsningerne:

- 1) Man kan finde computerrummet og trække et kabel dertil fra Lamprey. Desværre er der ikke tilstrækkeligt med kabel på ubåden, så det må findes et eller andet sted på Acheron, for eksempel i et lagerrum eller værksted.
- 2) På bunden af rumskibets to centrale skakter står et par små gaffeltrucks. De er el-drevne og kører på et stort batteri, der har strøm nok til at holde computeren gående i en time. Desværre vejer batterierne 150 kilo hver og befinder sig i den oversvømmede del af Acheron.
- 3) I reaktorens kontrolrum kan man gøre to ting: Man kan prøve at starte reaktoren (hvilket er farligt), eller man kan omfordele energien, så strømmen til nødlyset i stedet ledes til computeren, der derved kan køre på begrænset niveau.

## DET ANDET HOLD

Et par af spillpersonerne skal have lejlighed til at flygte fra Harkart & Co. Du kan enten skabe nogle oplagte flugtmuligheder, eller du kan gøre Harkart så grum, at de selv vælger at tage chancen. Rollespil en kalejdoskopsk flugt gennem de oversvømmede korridorer.

Hvis det lykkes nogle af spillpersonerne at slippe væk, så lad dem ende i en desperat situation. I kamp med enten nogle muræner, en galning eller et par af leje-svendene fra Terraforming™.

Et par mørke skikkelser rejser sig fra vandet og skyder skurkene. Spillpersonerne skal i et øjeblik tro, at deres redningsmænd er dybhavs-humanoider eller lignende, før det viser sig at være mennesker i sorte dykkerdragter.

Dykkerne er fra DeepSpace™-koncernen. Holdet ankom til Acheron i mini-ubåden Prospect kort før spillpersonerne vågnede. Mini-ubåden er forbandet med et moderskib på overfladen og har koblet sig fast nederst på Acheron. Derfra har redningsfolkene undersøgt rumskibets nedre dele.

## OPGØR MED HARKART

Hvad der sker nu, er uvist. Du skal introducere virussen, og dermed årsagen til styrtet, for spillpersonerne.

## Moses - Acherons computer

Rumskibets store computersystem styrer alt, lige fra reaktoren til "optaget"/"fri" -skiltene på toiletterne. Computeren styres af en næsten intelligent "antropol" ved navn Moses. Man beder blot Moses om at gøre noget, så får han computeren til det. Moses er programmeret som en gammel vis, men også noget konservativ mand. Han benytter ofte bibelske udtryk og kalder brugerne for sine børn. Enkelte filer i computeren kræver, at man kender en bestemt adgangskode. Brug det kodesystem, der passer dig bedst, når du kører scenariet. Eventuelt kan du bruge cyberspace. En dygtig hacker kan selvfølgelig prøve på at snyde sig igennem systemet. Spillerne har også mulighed for at lokke kodeordene ud af de tusede besætningsmedlemmer, de moder.

## Moses' relevante filer

### Reaktorkontrol

Overvåger fusionsreaktoren. Man kan se, at styrtet har gjort reaktoren ustabil. Muligvis vil den bryde sammen indenfor det næste døgn, så rumskibet bliver voldsomt bestrålet. Fejlen ligger i kølesystemet. Hvis reaktoren lukkes ned, er der 25% chance for, at den brænder sammen.

Det er muligt at fyre op for reaktorens output, så den bryder sammen efter et kortere tidsrum.

### Logbog

Skibets officielle logbog.

Der står intet af betydning, da kaptajnen det sidste døgn kun har brugt sin elektroniske dagbog.

### Navigation

Acherons kurs blev ændret kl. 05.18 d. 21/3 af kaptajn Nicholas. Den nye kurs gik direkte mod planeten Nepton. Kaptajnen brugte sin kode til at lase autopiloten, så ingen andre kunne ændre kursen.

### Last-oversigt

Filen giver oplysninger om lastens indhold. Rumskibet er fyldt med alverdens fragt, bl.a. ammunition, høreredskaber, lyslederledninger og soya-ekstrakt.

I Lastrum 7 står en container, som det kræver en højere kode at få oplysninger om. Den indeholder kemiske og bakteriologiske prøver, som skal behandles varsomt. De må ikke udsættes for kulde, varme eller tryk. Containeren ejes af DragonTech™'s forskningsafdeling.

### Skades-status

Viser at flere små systemer, f.eks. døre og lygter, er blevet beskadiget fra d. 21/3 kl. 3.21 og frem. Attenten før blev en lasttruck ført af Mick Dickson skadet under arbejdet.

Styrtet fandt sted d. 21/3 kl. 06.41 og forårsagede voldsomme skader: Strømforsyningen og klima-anlægget er gået ned, og skroget er revnet flere steder. Sidst, men ikke mindst, virker kun to af skibets ondskapsler. De kan hver føre to personer op til overfladen. Menuen viser et detaljeret kort over rumskibet med røde markeringer af skader.

### Dvale-kontrol

Der er 60 dvalesenge fordelt på to rum. Ti dvalesenge er blevet forladt via nodanordninger - 4 i et rum, 6 i et andet. De resterende 50 personer i dvalesengene er døde.

### Generelt system

Menuen viser et kort over hele rumskibet og giver kontrol over lys, skydedøre, varme, luftforsyning, brandslukning, tyngdekraft etc. Alle disse funktioner kræver dog energi fra reaktoren.

### Infirmieret

hør måske laves som handout i patient-filerne kan følgende journaler læses:

- 20/3. 23.08. Lagerarbejder Dickson brækker armen.

Brudt scannes og behandling iværksættes. Ingen komplikationer. Blodprøve udtages...

- 21/3. 04.39. Løjtnant Sam York dræbt af skud i ansigtet på klos hold...

...Patricia Wellington har læderet venstre arm. Armen måtte amputeres ca. 10 cm fra skulderen. Patientens tilstand er stabil...

...Sarah O'Connell har skadet højre hånd. Flere knogler i håndryggen er knust og de tre midterste fingre mangler... Patientens har det efter omstændighederne godt, men hun udviser tydelige tegn på chok og har fået 16 cc Tesklopedin...

- 21/3. 05.04. Undersøgelse af blodprøve A+ 091-20-3-17: Proven indeholder rester af uidentificeret materiale, muligvis en ukendt virus. Ekspert-programmet anbefaler øjeblikkelig isolation af tilfældet og påbegynder yderligere tests...

- 21/3. 06.40. <Ikke modtaget>. Analyse af blodprøve A+ 091-20-3-17: Uidentificeret stof kategoriseret som hidtil ukendt virus-art, der påvirker centralnervesystemet og hjernens højere kognitive funktioner. Sandsynligvis dødelig. Ingen kendt behandling...



En mulighed er, at personerne sammen med DeepSpace™-folkene går til kamp mod Harkart & Co. Resultatet er mange døde. Lad Harkart slippe væk.

En anden mulighed - som jeg selv fortrækker - er, at DeepSpace™-folkene sammen med spillersonerne forsøger at tale Harkart til fornuft. Han vil dog spille dobbeltspil og benytte chancen til at tage de andre til fange.

Når virussen for alvor får fat i Harkart, giver han sine mænd ordre til at skyde hele DeepSpace™-holdet. Lad dog en af dem undslippe, så du senere har mulighed for at give spillersonerne assistance.

## DIVERSE SPOR

Udover computeren kan to dagbøger kaste lys over, hvad der er sket.

### Kaptajnens dagbog

Findes i inderlommen på kaptajnens lig, der ligger på broen. Den virker som en diktafon med kamera - man indtaler sine noter og bliver eventuelt fotograferet samtidig.

Handout:

...d. 20/3 - 2417.

-kl. 21.15. Et tåbeligt uheld i lastrummet: Dickson havde taget tabs igen og kørte gaffeltrucken ind i en fragt-container. Heldigvis slap lasten med skrammerne, men trucken trænger til en hovedrenovation. Dickson brækkede selv en arm. Det vil forhåbentlig få ham til at tænke sig om næste gang. Må huske at indberette ham, når vi kommer frem.

### Virussen

Virussen er udviklet af firmaet DragonTech™. Den slap ud fra et knust reagensglas i et fragtrum. Glasset blev knust, da en småskæv truckfører kørte galt og ramte den container, reagensglasset var i. Containeren er sort og beskyttet med en avanceret kodelås. Der står "DragonTech™. Research & Development" med små hvide bogstaver på siden. Virussen er meget smitsom, og kan overleve flere dage i luft. Alle, der ikke konstant bærer tætsluttende beskyttelsesdragter vil blive smittet. Der er ingen kendt kur, og sygdommens udgang er ofte døden. Hvor kraftigt en person rammes afhænger af hans viljestyrke. I VP bedømmes dette ved at rulle et Psyke (PSI) tjek.

### Symptomer

- Efter ca. 2 timer falder offerets stress-tærskel og han bliver impulsiv og hidsig.

- Efter ca. 4 timer ændrer offerets personlighed sig, så hans fortrængte lyster kommer frem. Effekten er forskellig fra individ til individ. Eksempelvis vil en genert og underkuet person blive udfarende, selvsikker og overlegen. Offeret vil skifte frem og tilbage mellem sin normale personlighed og sin "skyggeside". De seksuelle implikationer er det måske sikrest at holde sig fra, men de ville være fremtrædende.

- Efter ca. 6 timer overtager "skyggesiden" offeret, og staklen gør alle de ting, moralske lænker normalt har afholdt ham fra. Som et lille barn, der hiver vingerne af en sommerfugl. Offeret er dog stadig rationelt og kan derfor endnu samarbejde med andre.

- Efter ca. 7 timer går offeret fuldstændig amok og føler en stærk afsky og had imod alle, især sig selv. Svage personer vil begå selvmord - ofte meget makabert. Stærkere individer vil måske nøjes med at være selvdestruktive på andre måder.

- Efter ca. 7 1/2 time genvinder offeret delvist sin oprindelige personlighed. Han vil være naget af en voldsom skyldfølelse over sine gerninger. Muligvis tror han, at stormen er redet af.

- Efter ca. 8 timer rammes de overlevende af hjerneblødninger, der sender offeret i coma med blodet løbende ud af øjne, næse og ører. Hvis man ikke hurtigt får lægehjælp, dør man.

Hvis man overlever hjerneblødningen, er man reddet fra virus-døden. Der er dog intet, der befrier én for minderne om det, man gjorde under virusens indflydelse...

Det vides ikke, om virussen har nogle effekter på langt sigt. Som spilleleder har du her en oplagt mulighed for introducere underlige psykiske evner - eller mangel på samme - i din kampagne.

-kl. 23.50. Doktor Avalon siger, at Dicksons benbrud er ukompliceret. Hun mener dog, at han må ha' fået et kraftigt chok, for han er begyndt at virke diffus og lidt aggressiv. Hun tjekker ham grundigere i morgen tidlig. Det latterlige fæ, måske skulle jeg statuere et eksempel og gi' ham et ordentligt lag tæsk?

...d.21/3 - 2417.

-kl. 3.30. Jeg blev vækket af doktor Avalon og styrmænd Knudsen. De var ophidsede og råbte, at Dickson var gået amok og havde skudt omkring sig. Jeg måtte smække Knudsen en på hovedet, før han faldt så meget ned, at han kunne forklare, at Dickson havde hugget Sams pistol og skudt ham i fjæset. Derefter væltede han ind i soverum D, hvor han skød O'Connell og Wellington for derefter at forsøge sig med Imhof og Easton. Nu skal Dickson satme få, det svin! Jeg har længe haft lyst til at plukke ham en kugle for panden.

- kl. 5.30. Jeg er så træt, men de får mig ikke. Ingen forbandet mytterist skal få Kaptajn Nicholas ned med nakken... Jeg har sat autopiloten mod Nepton og behøver kun holde en time endnu... Svinene fik mig i benet, men det fortrød de..Ha! Den luder til Avalon må de skrabe ned af væggen..

- kl. 6.. Hvad har jeg gjort? ..Hvordan kunne jeg?...var jeg virkelig så langt ude? Heldigvis har jeg det meget bedre nu, måske kan alt blive godt igen?..

[handout slut]

Doktor Mira Avalons private notater:

Skibslægens notater er indtalt på en elektronisk notesblok. Blokken skriver på sin skærm hvad man siger til den. Den ligger under vandet i et hjørne af laboratoriet og udsender et svagt grønt lys, der viser at batteriet er opladt.

Blokkens skærm er gået i stykker, så den skal først tilsluttes en ny skærm. Det er let for en øvet tekniker.

Handout: ►

Et tåbeligt uheld i Lastrum 7. Lagermedarbejder Nicholson...nej, det var vist Dickson...kørte galt og brækkede armen.

Forbandt hans brud, der var ukompliceret. Tog også en blodprøve. Må huske at få resultatet i morgen..

- D. 20. marts 2417. Sekvens afsluttet kl. 23.05.

Rumskibet Acheron.

Jeg har opereret i en time nu

og har lige taget en CoxStim for at holde søvnen væk, det er den fjerde i nat...shit..løjtnant York er væk, der var intet at gøre..det kommer til at tage timer at få sengetøjet rent...han var nu et ubehageligt mandschauvinistisk svin... sagde jeg virkelig det?

..hvor kom jeg nu fra.. Wellington tror jeg nok vil klare det.. armen er tabt, men de fås jo efterhånden så gode som nye...fandens /Break/ ..Nu er jeg klar igen... O'Connell har kun mistet hånden.. hun er dog helt i chok.. så hvad den psykopat til Dickson gjorde ved Sarah... Hvorfor så jeg det ikke komme?

.. Ingen bliver psykopat på en nat... damn, damn, damn... Det kunne selvfølgelig være noget han har taget.. må tjekke blodprøven i morgen... Det svin til Knudsen hundser rundt med os... kaptajnen er et sløvt læs... hvis det var mig havde de fået en kugle hele bundet... shit...

- D. 21. marts 2417. Sekvens afsluttet kl. 04.45. Rumskibet Acheron.

Kaptajnen har mistet kontrollen... testene viser at det allerede er for sent... jeg må stoppe det svin.. heldigvis er flere andre endnu ved fornuft... christ.. hvad sker der med os... JEG VIL IKKE DØ!

- D. 21. marts 2417. Sekvens afsluttet kl. 05.15. Rumskibet Acheron.

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut

Handout slut



## VANVIDDET BREDER SIG

Efterhånden bliver alle påvirket af virussen. Den rammer først Harkart og hans mænd, og derefter går det ud over DeepSpace™-holdet og spillersonerne

Det er umuligt at sige, hvad der vil ske, da det hele afhænger af spillersonernes reaktioner, og hvordan du styrer bipersonerne. Prøv på at presse spillerne ud i konflikter, og få dem til at tænke grundigt over virussens virkning på deres spillersoner.

## SPILPERSONERNES GALS KAB

Det er vigtigt, at ændringerne i spillersonernes psyke bliver introduceret på en spændende og diskret måde.

Alle oplysninger omkring virussen bør gives på tomandshånd. Træk hver spiller udenfor døren og forklar ham, hvilke ændringer han skal rollespille. Bemærkninger om de andre spillersoner kan også videregives på denne måde.

Skab en illusion om, at virussen smitter på en speciel måde. Det mest oplagte er at tro, at galningene eller murænerne er smittebærere. Den opfattelse kan du understøtte ved at lade virussens effekter vise sig først på de spillersoner, der blev såret tidligere.

Spillersonernes problem er at holde deres personligheder i ave, så de kan samarbejde og handle rationelt. De bliver efterhånden alene tilbage, i takt med at redningsfolkene begår selvmord eller går i coma.

## FLUGTEN FRA ACHERON

Efter de har opdaget sandheden om virussen, vil spillersonerne nok forsøge at flygte. Der er tre muligheder:

1) TerraForming™'s ubåd er koblet fast til rumskibets skrog. Der er dog altid vagter ved ubåden.

2) DeepSpace™-folkene kom i en mini-ubåd. Firmaets skib på overfladen nægter at trække ubåden op, før den sorte boks er om bord. Hvis overfladeskibet får oplysninger om smittefare, vil de nægte at evakuere nogen som helst.

Men hvis selskabet får mere detaljerede oplysninger om virussen, vender DeepSpace™ pludselig 180 grader. Firmaet vil hævde, at en kur er mulig, og at man selvfølgelig vil redde sine folk ved at trække Prospect op.

3) Endelig kan rumskibets nødkapsler benyttes. De er designet til at stige op til overfladen (hvis nu de skulle falde i havet), men der kan kun være to personer i hver kapsel, og kun to af dem virker.

Sandsynligvis vil spillersonerne handle forskelligt, enten individuelt eller i små grupper, og de vil sikkert bekæmpe hinanden.

Scenariet er grumt, så lad de spillersoner, der venter for længe, gå i coma af virussen. Det er i orden, hvis det ender med, at de sidste fire spillersoner kommer i kamp, hvorefter to overlevende flygter op til overfladen.

## EFTERSPIL

Historien kan ende på et utal af forskellige måder. Her er fem oplagte muligheder:

1) Hvis der ikke kommer nogen op til overfladen, bliver nye redningshold sendt afsted efter få dage. De fører virussen op til overfladen, hvor den udrydder hele planetens befolkning.

2) Hvis overlevende kommer op på overfladen, vil de uden lægehjælp hurtigt dø af virussen. De vil måske smitte resten af planeten.

3) Hvis de accepterer DeepSpace™'s tilbud, får spillersonerne en overraskelse. På dykker-skibet venter eksperter fra firmaets afdeling for kemisk-biologisk krigsførsel, der iført beskyttelsesdragter fører staklerne til isolerede celler. Firmaet bruger sikkert virussen til at slå en masse uskyldige ihjel, og spillersonerne bliver brugt som forsøgsdyr. Måske kan de flygte i et senere scenarie?

4) Hvis ingen når overfladen og en uvildig part på overfladen advares, for eksempel via en tom nødkapsel med en meddelelse i, så vil myndighederne kræve, at rumskibet forsegles og aldrig åbnes. Dette vil redde befolkningen.

## SPILPERSONERNE

Scenariet er skrevet til seks spillersoner, der ikke kender hinanden. De er almindelige mennesker, som ellers ville trisse rundt i deres egen grå hverdag.

Scenariet kan dog spilles med alle typer spillersoner i enhver fremtidskampagne, hvor man kan rejse i rummet.

Du bør være opmærksom på følgende ved spillersonerne:

1) De skal ikke være for gode til at slås. Det er vigtigt, at spillersonerne føler, at de ikke alene kan klare sig i et åbent opgør med Harkart og hans mænd. Hvis de er dræbermaskiner, så lad dem være udmattede som følge af den bratte opvågning.

2) De skal have en nuanceret personlighed, så virussen har noget at arbejde med.

3) Der skal gerne være store psykologiske forskelle på spillersonerne. På den måde får I det bedste spil. Der er ikke mange konflikter ved seks elite-soldater, der alle gøres til glade hippier af virussen.

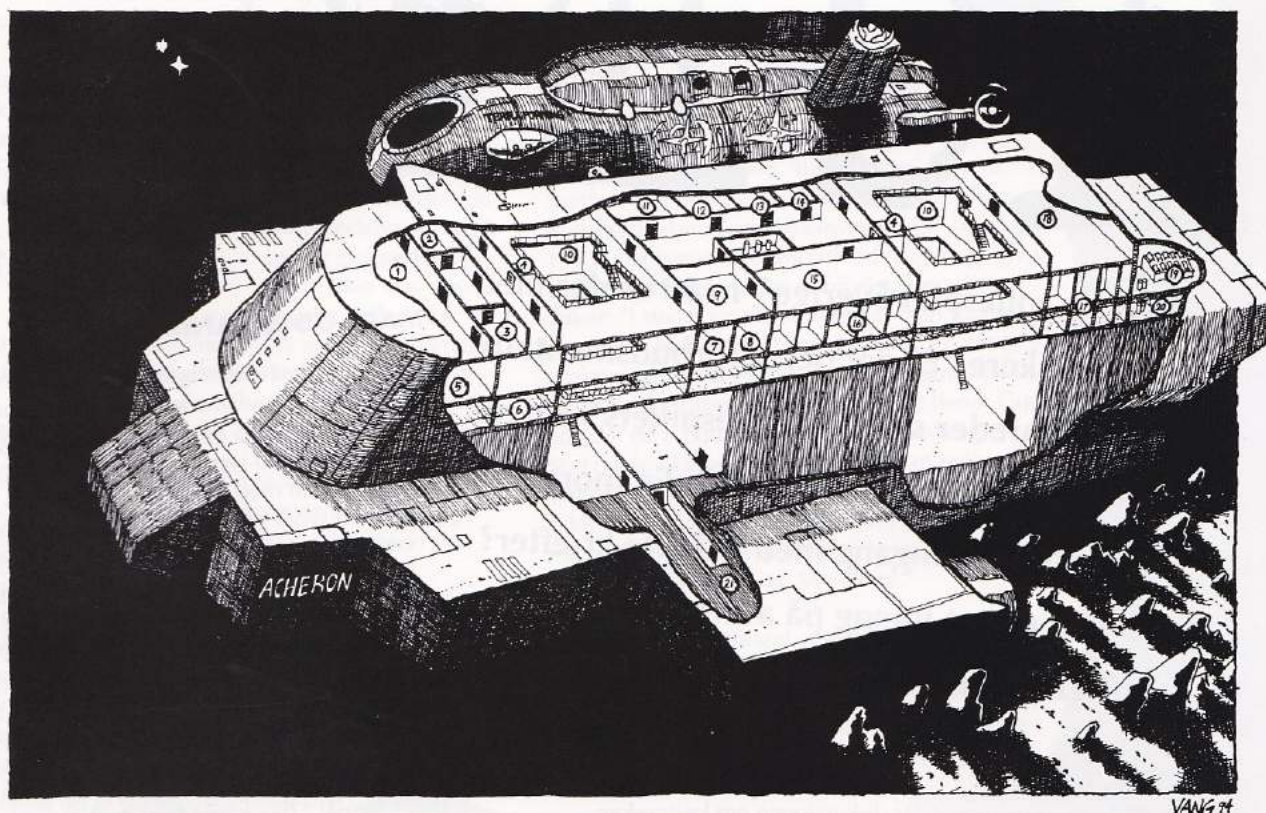
## AFSLUTTENDE

På det praktiske plan er scenariet nemt at køre, da alle kender situationen fra film som The Abyss, Leviathan og Aliens. Brug derfor energien på at arbejde med de psykologiske sider. Dette er sværere, men samtidig mere tilfredsstillende, når det lykkes.

Og husk: Uden synd, ingen frelse!







## RUMSKIBET ACHERON

Acherons nederste sektioner ligger næsten helt under vand. Den midterste etage er delvist oversvømmet, mens den øverste del endnu er tør de fleste steder. Skibet hælder en smule på tværsaksen, så det bagerste stykke af midteretagen også er oversvømmet. Der er små luftlommer flere steder under loftet. Man kan kun bevæge sig mellem sektionerne i de to centrale skakter.

### Den sorte boks

Boksen ligger under en guldplade i det nederste dvale-rum. Det er ligegyldigt, om den bliver fundet eller ej.

### Broen

Her er tydelige spor af kamp. Bag kontrolpulten ligger kaptajn Nicholas. Han er død af hjerneblødning, men har også flere skud- og snitsår. Han stirrer ud af vinduet med en ladet automatriffel i hånden. I kaptajnens inderlomme ligger hans diktafon.

### Infirmeriet

Er delvist fyldt med vand. Her ligger ligene af syv personer: Mick Dickson (overkroppen og hovedet halvt skudt væk), Ilse Imhof (mest under røntgen-apparat), Sarah O'Connell (beskadiget hånd, død af hjerneblødning), Helena Easton (tydelige spor efter seksuelt fikseret tortur, død af kvæstelserne), Patricia Wellington (død for egen hånd af skalpel i struben) og Sam York (skudt i ansigtet).

### Laboratorium

Er stort set tørlagt. Doktor Mira Avalons elektroniske notesbog ligger henslængt i et hjørne. Doktoren ligger op af væggen.

Hun er blevet skudt i begge knæ og derefter slået gentagne gange i hovedet med et stumpt instrument. Hjernemassen siver ned ad væggen. Blodprøven fra lagerarbejder Dickson er stadig i multi-analyse-computeren.

### Det nederste dvalerum

Her er ligene af 30 druknede stakler. Vandet i rummet er rødgrumset af dvale-væske og blod. Fire personer slap ud af dvale-sengene, men de druknede alle i havvandet. Ligene har tiltrukket en mængde muræner, der har hærget løs.

### Lastrum nr. 7

Rummet er oversvømmet som alle andre lastrum. En stor fragt-container har fået en revne. Inde i den ligger kemiske prøver i diverse beholdere. Et af reagensglassene er knust.

### Luftslusen

Her hænger 20 rumdragter i metalskabe. Dragterne kan benyttes som dykkerdragter, dog ikke udenfor rumskibet - pga. trykket. Her er også andet nyttigt udstyr som lygter, radioer og værktøjskasser. Slusen kan åbnes manuelt, men det er besværligt og katastrofalt.

### Redningskapsler

Af skibets mange nødkapsler virker kun to endnu, hvilket kan ses ved et lille grøn lampe over indgangen.

### Reaktorummet

Skibets fusions-reaktor er beskadiget under styrtet. Dørene ind er meget tykke og har holdt vandet ude, men man bliver ubehageligt bestrålet, hvis man kommer ind. I en luftlomme under loftet har rotten Justin overlevet.