

AKT 1: FÅNGAR I DJUPET



KAMINSKISTATIONEN

TWA-2014

FÅNGAR I DJUPET

"The only thing certain is nothing is certain."
- Michel de Montaigne.

FÖRFATTARE & PROJEKTLEDNING

Robert Jonsson.

KORREKTURLÄSARE

Christoffer Hagström, Peter Larsson, Simon Larsson och Emil Westholm.

LAYOUT OCH SÄTTNING

Robert Jonsson och Tina Engström.

OMSLAG

Tina Engström.

ILLUSTRATIONER & GRAFIK

Robert Jonsson (kartor), Skepnad Gamesstudios (organisationslogotyperna)
och Viktor Matiesen (Amy Carpenter).

SPELTEST

Yuriy Burkov, Christoffer Hagström, Alexander Kullander,
Peter Larsson, Daniel Offrell, Elisabet Westholm och Emil Westholm.

TACK TILL

Christoffer Hagström (konventsinsatser), Peter Larsson (konstruktiv feedback),
Tamm Sjödin (konstruktiv feedback) och Emil Westholm (konstruktiv feedback).

TACK TILL ALLA BERÄTTARE PÅ GOTHCON XL

Vincent Eskilsson, Christoffer Hagström, Robert Jonsson och Tamm Sjödin.

TACK TILL ALLA LAG PÅ GOTHCON XL

Cyber Renegades, De galna gummibjörnarna, Omega, ORCHA, Orchis & Svettis, Sju sorters apa,
Skuggornas skuggor, Spela Roll, Sydvästra Alliansen, Team Kobold och Ugly Mugs.

FÖRORD

Fångar i djupet var en berättelse som ursprungligen skrevs till GothCon XL. Det var mitt fjortonde konventsäventyr och det trettonde skrivet till Bortomversumet. Vid det här laget borde jag ha en färdig mall som jag känner mig bekväm i, men varje år så våndas jag över berättelsen. Det är sällan som jag känner mig riktigt nöjd då jag kommer till konventet, och *Fångar i djupet* var inget undantag.

Jag hade två speltest bakom mig, men utan att berättelsen var helt färdigtestad. Det var fortfarande saker som jag inte var säker på fungerade som jag ville. Efter första spelpasset fick jag dessutom en del konstruktiv kritik från Tamm Sjödin. Vid det tillfället insåg jag vad som gjorde mig så osäker: ambitionen.

Förra årets konventsberättelse, *Villövågar*, var modulärt uppbyggt och kunde få väldigt olika händelseförlopp. Det var något som jag ville försöka behålla till *Fångar i djupet*, även om det var en mer traditionell berättelse. Det var så de fem olika bakomliggande orsakerna till händelserna i berättelsen föddes. Jag minns hur min vän Daniel Offrell efter speltestet frågade om inte det var en sak som inte var mest till för berättaren. Instinktivt försvarade jag det med att olika spelgrupper skulle gå därifrån med olika intryck, och att de vid återberättandet skulle ha olika intryck.

Så här i efterhand tror jag att både Tamm och Daniel hade rätt. Det var inget fel på ambitionen i sig, men jag tror att berättelsen hade mått bättre av att välja en specifik bakgrund och fokusera hårdare på den. Nu försökte jag att göra för mycket på för kort tid. Jag kom igång senare med skrivandet än vanligt i år (först i början av januari), vilket nog bidrog mycket till stressen och känslan att jag inte var helt nöjd.

Emellertid ska det sägas att övriga berättare och spelgrupperna hade roligt så det är mycket möjligt att det är jag som överanalyserar berättelsen och ser skavanker som andra inte ser.

Jag vill dock understryka att varje bakomliggande orsak har fått lika mycket kärlek från mig och att de alla kan betraktas som officiella. De kommer inte specifikt att hänvisas till i andra produkter, men händelserna som återkommande berättarpersoner upplever kommer att vara en del av den officiella kronologin.

Jag var noga med att försöka inkludera flera vitt skilda slut som kunde tilltala vitt skilda berättare och aktörer. För de som gillar den mer jordnära (havsnära?) delen av *Leviathan* kan allt ske på grund av naturliga orsaker.

Eftersom att företagets makt är en stor faktor i världen så valde jag även att inkludera två bakomliggande orsaker till händelserna. Den ena handlar om företagssabotage, medan den andra mer handlar om ett företags nöjessatsning.

En annan stor del av *Leviathan* är maharerna och de beskrivs närmare i *Svart svan*, då de egentligen inte har en stor närvaro i havet. Trots det vill jag visa att de kan ha en mer aktiv agenda i havet, vilket gjorde att de var orsaken till ett av slutet.

Det sista slutet knyter an till de tidsresor som figurerar Bortomversumet. I det här slutet görs även en hel del återkopplingar till tidigare trådar som bland annat förekommit i *Anakronismer*, en berättelse till *Bortom: Lögnens slöja*.

Berättaren kan välja en av de fem bakomliggande orsakerna och låta berättelsen fokusera på dem. Kanske även väva in trådar från 1-2 andra slut, men ignorera de andra. Alternativt kan hon köra berättelsen rakt av som det är skrivet och se vilket av slutet som det blir. I värsta fall kan berättaren låta det sluta som en nöjessatsning då det innebär att det är relativt enkelt att förklara alla konstigheter.

Berättelsen har fått namnet *Fångar i djupet*, vilket också var vad den hette på GothCon XL. Den uppmärksamme ser dock att det står Kaminskistationen på framsidan. Skälet till det är enkelt: det här är första av åtminstone två akter som kommer att utspela sig på basen.

I *Fångar i djupet* får karaktärerna eventuellt reda på att det pågår en kupp där Eye of Providence försöker ta kontroll över Habitatet. Det är vad som den andra akten kommer att fokusera på, och den figurerar därför endast i periferin. I den andra akten kommer det vara precis motsatta förhållande. Men till dess hoppas jag att ni har en fångslande upplevelse med *Fångar i djupet*.

- Robert Jonsson,
Biverud, 30 mars 2016.



INLEDNING

BAKGRUND OCH HANDLING

Kaminskistationen är en av megakorporationen Capshaw Commonwealth Securities (CCS) större industrier för tillverkning av Jawsharks åt den kommersiella sektorn. Basen är en viktig del av CCS:s verksamhet och är ett horn i sidan på rivaliserande fraktioner såsom KWAN Industries och Eye of Providence.

Karaktärerna har alla kopplingar till Capshaw Commonwealth Securities, och befinner sig då berättelsen börjar i Torn 2 för ett studiebesök (antingen som gäster eller guider). Efter att det ordinarie arbetspasset har avslutats och arbetarna har lämnat basen mottas karaktärerna i Torn 2 för att påbörja sin rundtur av det första tornet där skeppskroppen byggs och skickas vidare till nästa torn. Tanken är att de ska få en rundtur av Torn 3, 4 och 5 senare under kvällen. Sällskapet hinner knappt påbörja rundturen innan de finner Daiyu, en ung flicka utan minne, och strax därpå förlorar hela tornet sin strömförsörjning. Detta är början på en mängd märkliga händelser under en väldigt märklig natt.

FÖRBEREDELSE

Fångar i djupet utspelar sig på Kaminskistationen (sektor B30 på världskartan). Berättelsen är uppbyggd kring ett antal olika händelser som kan inträffa. Vissa sker vid särskilda tidpunkter (vilka beskrivs närmare i *Scen 4*), andra av att karaktärerna undersöker rätt platser och en del inträffar endast om rätt kombination av händelser och utforskande har uppnåtts.

Karaktärerna bör ha en god relation till företaget CCS, vilket kan ske vid karaktärsskapandet eller under spelmötena. Om karaktärerna har spelat berättelsen *Villovägar* och utfört *Konfidentiellt uppdrag* så kan en guidad rundtur på Torn 2 bli en extra belöning, och en naturlig ingång till denna berättelse. Rundturen kan även delas ut som belöning från GEMA under *Tau 223*.

I berättelsens början att möter karaktärerna den unga flickan Daiyu och även om hon själv inte minns det så är hennes identitet knuten till den bakomliggande orsaken till vad som sker under berättelsen. Exakt vad som ligger bakom händelserna kan vara flera. Exemplet är:

■ **Maskhål.** Flera maskhål har öppnats på grund av Daiyu vid Kaminskistationen, vilket har förödande effekter på basen.

■ **Monstermagnet.** Daiyu är ett mahariskt experiment som är skickad till Kaminskistationen för att förstöra den.

■ **Naturliga orsaker.** Alla händelser som sker vid Kaminskistationen har naturliga orsaker.

■ **Sabotage.** KWAN Industries är ansvariga för sabotage på Kaminskistationen. Daiyu arbetar då för läkemedelsföretaget och har utfört sabotage.

■ **VR-spel.** Fångar i djupet är Scripturas senaste VR-spel och karaktärerna upplever det i nöjesmetro-polen Jericho.

Berättaren kan välja ut vilket av dessa slut som är det korrekta från första början, eller så kan hon låta det avgöras under berättelsens gång. I så fall bör berättaren ha koll på något som kallas för **EVIDENS**. Varje gång karaktärerna finner **EVIDENS** noterar berättaren det. Alternativet som har flest **EVIDENS** när akten närmar sig slutet är det som räknas som det sanna slutet.

Utöver **EVIDENSEN** som karaktärerna finner räknas även deras (eventuella) spekulationer in. Om de har en teori som passar in på någon av de ovanstående då det är 2 timmar kvar av spelmötet så räknas det som **2 EVIDENS**. Skulle det stå lika mellan två olika alternativ kommer *Naturliga orsaker* vara det alternativ som räknas, oavsett om det var ett av de två alternativen eller ej.

Väljer berättaren istället att bestämma slut kan hon använda de **EVIDENS** som hon tycker passar ihop bäst med slutet som hon har valt att fokusera på.

Kaminskistationen

Merparten av *Fångar i djupet* utspelar sig i Torn 2, men det betyder inte att det är oviktigt att känna till övriga byggnader som utgör Kaminskistationen. De beskrivs översiktligt nedan, och är den information som vaktmästaren Jelena Petrova kan delge i de fall där det

behövs. Karaktärerna har troligen endast kännedom om Kupol 1.

Skulle karaktärerna finna ett sätt att ta sig över till andra torn kan berättaren använda torn 2 som grund. De olika tornen är rätt lika varandra, bortsett från att deras verkstäder skiljer sig något åt då de har olika syften.

■ **Kupol 1:** Kupolen kallas till vardags för Habitatet och det är här som alla medborgare lever. Gäster som stannar över natten brukar få en temporär inkvartering här också, vilket gör att karaktärerna troligen är bekanta med åtminstone denna plats.

■ **Torn 2:** I detta torn sker tillverkningen av skeppsskrov, och eftersom denna akt utspelar sig här beskrivs den mer detaljerat i berättelsen.

■ **Torn 3:** Här sker all tillverkning och sammanställning av skeppets motorer. Dessa fraktas sedan till Torn 5 för montering i skeppen.

■ **Torn 4:** Här tillverkas allt som inte utgör skrovet eller motorn. Här skapas allt från inredning till elektronik, vilket gör att detta torn har mest diversifierade lokaler. Inget monteras dock i detta torn, utan skeppas istället över till Torn 5.

■ **Torn 5:** Det här är det största tornet och det är här som alla komponenter från Torn 2-4 monteras till ett fungerande skepp. I slutet av tillverkningsprocessen när skeppen är färdiga hämtar Orca Carriers upp dem för leverans till köpare.

Karaktärer

Fångar i djupet utgår från att karaktärerna har egna karaktärer (eller använder en färdig uppsättning från *Villövågar*). Det är en bra idé att en eller flera karaktärerna har färdigheterna **MEKANIK**, **RÖRLIGHET** och **TEKNOLOGI**, då de förekommer i högre utsträckning än övriga färdigheter. I början kommer nämligen karaktärerna att behöva hacka sig igenom låsta dörrar. Både Jelena och Daiyu behärskar visserligen kompetensen, men det är alltid roligare att låta karaktärerna få vara aktiva.

Vill aktörerna kan de istället gestalta någon av de två viktiga berättarpersonerna i *Fångar i djupet*. Dessa är vaktmästaren Jelena Petrova, som är där för att guida de övriga karaktärerna på basen, eller den kinesiska flickan Daiyu, som helt saknar minne vem hon är. Dessa två beskrivs sist i dokumentet som karaktärer, men presenteras nedan tillsammans med lite extra information åt berättaren.

■ **Jelena Petrova:** *Denna äldre, barska mörkhyade kvinna är tornets vaktmästare. Hon är djupt respekterad av folket i Kaminskistationen för sin ärlighet, men också för att hon inte ägnar sig åt en massa skitsnack. Jelena rekommenderas till en aktör som har god pondus och kan spela ut barskheten utan att bli odräglig. Det är också ett plus om personen har rudimentära praktiska kunskaper om mekanik eller elektronik för att fejka talet.*

Jelena har en mörk hemlighet: hon är med i Eye of Providence, en motståndsrörelse till GEMA som stämplats som en terroristorganisation. Hon arbetar under täckmantel för att värva nya medlemmar, och är en av de mest respekterade medlemmarna i de närliggande sektorerna.

■ **Daiyu:** *Daiyu är en kinesisk flicka med en obotlig nyfikenhet som verkar dyka upp från ingenstans. Hon rekommenderas till aktörer som har en barnslig fascination för omvärlden och finner en utmaning i att ibland bli begränsad av andras viljor.*

Det är runt Daiyu som berättelsen kretsar kring. Även om hon vid berättelsens början inte minns vem hon är kommer det snabbt bli klart att hon är mer än vad hon verkar.

Information: Tidslinje

För att berättaren ska ha det lättare att hålla ordning på alla händelser i *Fångar i djupet* summeras de nedan med klockslag, en kort beskrivning samt en sidhänvisning där händelsen beskrivs närmare.

- **21.21:** Karaktärerna anländer (sida 13).
- **22.06:** En skyttel syns i Terrarium (sida 12).
- **22.23:** Skytteln syns inte längre (sida 12).
- **22.59:** Bomb detonerar i lagret (sida 8).
- **23.06:** Jevgenij går att nå i torn 4 (sida 14).
- **23.59:** Kraken förstör Torn 3 (sida 17).
- **02.23:** Vatten börjar fylla Torn 2 (sida 17).
- **02.29:** Kraken förstör Torn 4 (sida 17).
- **02.29:** Klösmärken dyker upp (sida 11).
- **04.44:** Boris återtar merparten av Habitatet från Eye of Providence (sida 14 & 18).
- **04.59:** Kraken förstör Torn 5 (sida 18).
- **04.52:** Klösmärken försvinner (sida 11).
- **04.59:** Fordonen väcks till liv (sida 11).
- **05.46:** CCS har återtagit hamnen (sida 14).
- **07.29:** Kraken förstör Torn 2 (sida 18).

BERÄTTELSEN

Torn 2 är skådeplatsen där denna akt av *Fångar i djupet* utspelar sig. Nedan beskrivs tornet översiktligt och det är viktigt att berättaren känner sig trygg med dess uppbyggnad så att hon kan förmedla miljön till aktörerna. Under akten kommer karaktärerna att ha tillgång till hela tornet.

Vid de rum som nås via en dörr står det angivet vad det är för typ av dörr. Det blir viktigt i början av akten när basen får ett strömavbrott. Alla elektroniska dörrar och de med RFID-lås blir då obrukbara. För att ta sig igenom dessa dörrar måste karaktärerna forcera låsen med **EGO + MEKANIK** (de kan inte hacka låsen med **EGO + TEKNOLOGI** eftersom det saknas ström), vilket lämnar låsen trasiga. Det krävs ett **LÄTT SLAG** för elektroniska lås, medan det är ett **SVÅRT SLAG** med RFID-lås. En riktlinje är att elektroniska lås tar 5 minuter att forcera, medan RFID-lås tar 15 minuter. Berättaren bör hålla koll på vilka lås som forceras eftersom de kommer vara obrukbara efter att strömmen går igång igen.

VÅNING 4

Den översta våningen är platsen där skepp levererar råvaror och där arbetarna kommer och går. På denna nivå finns både en personal- och lasthiss nedåt. Utöver detta finns lagerutrymmen och tornets administrativa kontor.

Hamnen

Hamnen är platsen där både pendeltrafiken för kuggarna och lastfartygen dockar för att lämna av sin last. Det sker inte samtidigt, utan morgon och kväll är reserverad för pendeltrafik och övriga dagen åt lastfartyg.

I tornets centrum finns det ett större avgränsat område, dit leveranserna körs varefter de med lasthissen sänks ned till industrisalarna eller lagerlokalerna. Vid vardera sida av den stora hissen finns det två sektioner, samt en sektion rakt fram som har två dörrar. En stor skylt finns centralt i hamnen för att orientera besökare. Rakt fram visar skylten på *Lager* och *Lasthiss*, åt vänster finns *Personalrum* och *Vaktmästarkontor*, och åt höger står det *Omklädningsrum* samt *Personalhiss*.

I rummet finns svarta övervakningskupoler uppsatta i taket. En övervakningskupol är en säkerhetskamera

i form av en svart kupol som fästs i taket. Den filmar allt i 360 graders vinkel.

Personalrum

Dörr: Oläst, icke-elektronisk dörr.

Personalrummet är till för att kuggarna ska ha möjlighet att slappna av under lunchrasterna. Det finns ett flertal näringsgasstationer där kuggarna kan få i sig välbehövlig näring utmed långväggen rakt framför ingången. Längs med kortväggen åt vänster finns en nod som kuggarna kan koppla upp sig mot under rasten (om de har ett grafeninterface), och åt höger finns det en dörr där det hänger en skylt med texten *Jelena Petrova, Vaktmästare*. Rummet tas till största del upp av flera bordsgrupper där kuggarna kan sitta och snacka skit under rasterna.

Evidens: Om karaktärerna kopplar upp sig på noden i personalrummet lägger de märke till att bilden flimrar till för några millisekunder med en annan bild. Flimrandet återkommer om och om igen, och försöker någon med **TEKNOLOGI 4** att ta reda på vad bilden egentligen är så kan karaktären urskilja sig själv ligga livlösa på ett vitt golv med ett par stora VR-glasögon. Om karaktärerna ser detta får de **1 EVIDENS** för *VR-spelet*.

Vaktmästarkontoret

Dörr: RFID-lås (Jelena Petrova).

Här inne finns en arbetsbänk och ett verktygsskåp för små projekt som Jelena arbetar på. Det finns dessutom en arbetsstationen som är uppkopplad mot noden i personalrummet.

Rummet är dock mer än ett kontor, då Jelena spenderar sin fritid här istället för på Habitatet. Det finns därför en säng i rummet tillsammans med Jelenas personliga tillhörigheter.

Jelena har en gömd automatpistol med ett magasin på 15 skott under sin säng.

Evidens: **1 EVIDENS** för *Sabotage* om karaktärerna snokar i de grafenpapper som finns vid sängen bland Jelenas privata tillhörigheter. De finner inga bevis på hennes



samröre med Eye of Providence, men däremot har vissa konversationer raderats av någon som indikerar att hon är involverad i någonting hon inte vill att andra ska få reda på. Karaktärer som lyckas med ett **SVÅRT SLAG** med **EGO + TEKNOLOGI** kan återställa informationen och få bevis på att Jelena arbetar för Eye of Providence.

Lager

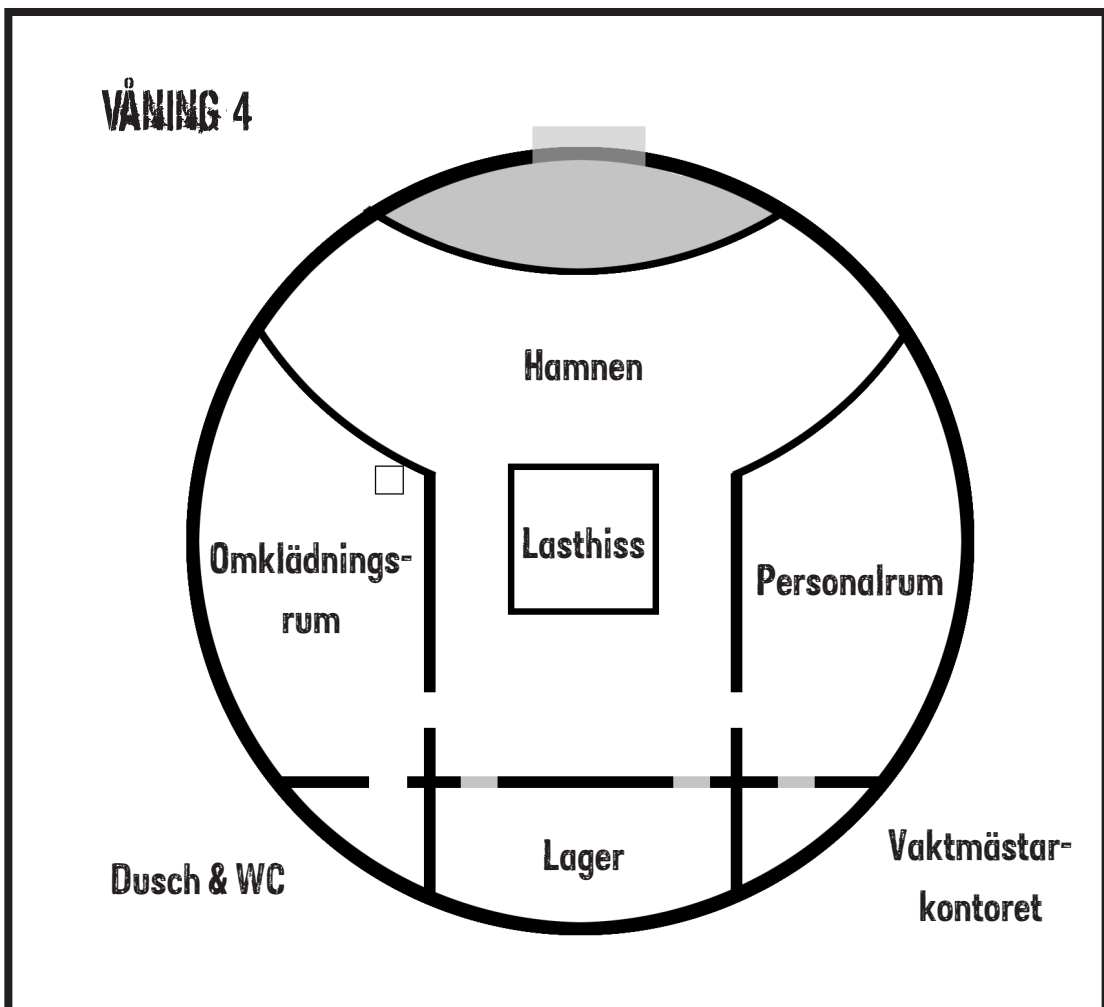
Dörr: Elektronisk (rörelsedetektor).

I förrådet förvaras varor och produkter som inte används. Här finns höga hyllor som är fyllda av utrustning och lådor av diverse material. Det finns även stora stålcontainrar bland hyllorna. Bortsett från det öppna utrymmet vid in- och utgångarna är det långa korridorer mellan hyllorna och utan lysrören i taken skulle lagret upplevas som en mörk och hotfull labyrint.

I en av containrarna finns reservblock till H-cellsreaktorn som kommer vara av intresse då det kommer att ske ett strömavbrott. För att aktivera strömmen i tornet kommer karaktärerna att behöva ta sig hit och finna ett sätt att frakta ned reservblocken. Varje block väger 50 kilo och det tar ungefär 10 minuter att frakta ut varje enskilt block om karaktärerna bär dem.

Karaktärerna kan använda en palldragare och då tar det 20 minuter per gång. Hur många block de kan lasta på palldragaren beror på **FORDON: KUNSKAPSNIVÅ 0** tar 2 block, **KUNSKAPSNIVÅ 2** tar 4 block, **KUNSKAPSNIVÅ 4** tar 6 block samt **KUNSKAPSNIVÅ 7** tar 8 block.

Evidens: Om karaktärerna går in eller ut ur det här rummet vid 22.59 så får de **1 EVIDENS** för *Sabotage*. Då kommer en sprängladdning att detonera i rummet och ett flertal av hyllorna rasa samman. Karaktärerna bör



komma undan med endast lätta blesyrer, men de bör få en hel del problem med att röra sig i rummet. Har de inte flyttat ut H-cellerna ur rummet ännu så tar det dubbel så lång tid att få ut dem ur lagret.

Är karaktärerna på samma våning hör de smällen och får **EVIDENSEN**, men är de på en annan våning finner de bara spåren av händelsen utan att få **EVIDENS**.

Undersöker karaktärerna resterna av sprängmedlet mer noggrant kan de med **NATURVETENSKAP 4** se att bomben är inställd på att detonera vid 23.59. Den kan däremot ha aktiverats som senast för 23 timmar och 59 minuter sedan, men i princip när som helst efter det.

Dessutom kan karaktärerna få reda på att bomben är byggd av någon som vet hur den ska tillverkas och att den inte är något enkelt hemmabygge. Resurserna för att skapa denna bomb finns inte i Torn 2.

Omklädningsrum

Dörr: Olåst, icke-elektronisk dörr.

Hit kommer alla kuggar vid varje skifts start och avslut för att byta om. Det finns många rader av skåp som hålls privata med hjälp av hänglås. Sammanlagt finns det runt 200 skåp, där de är jämnt fördelade mellan dags- och nattskifte.

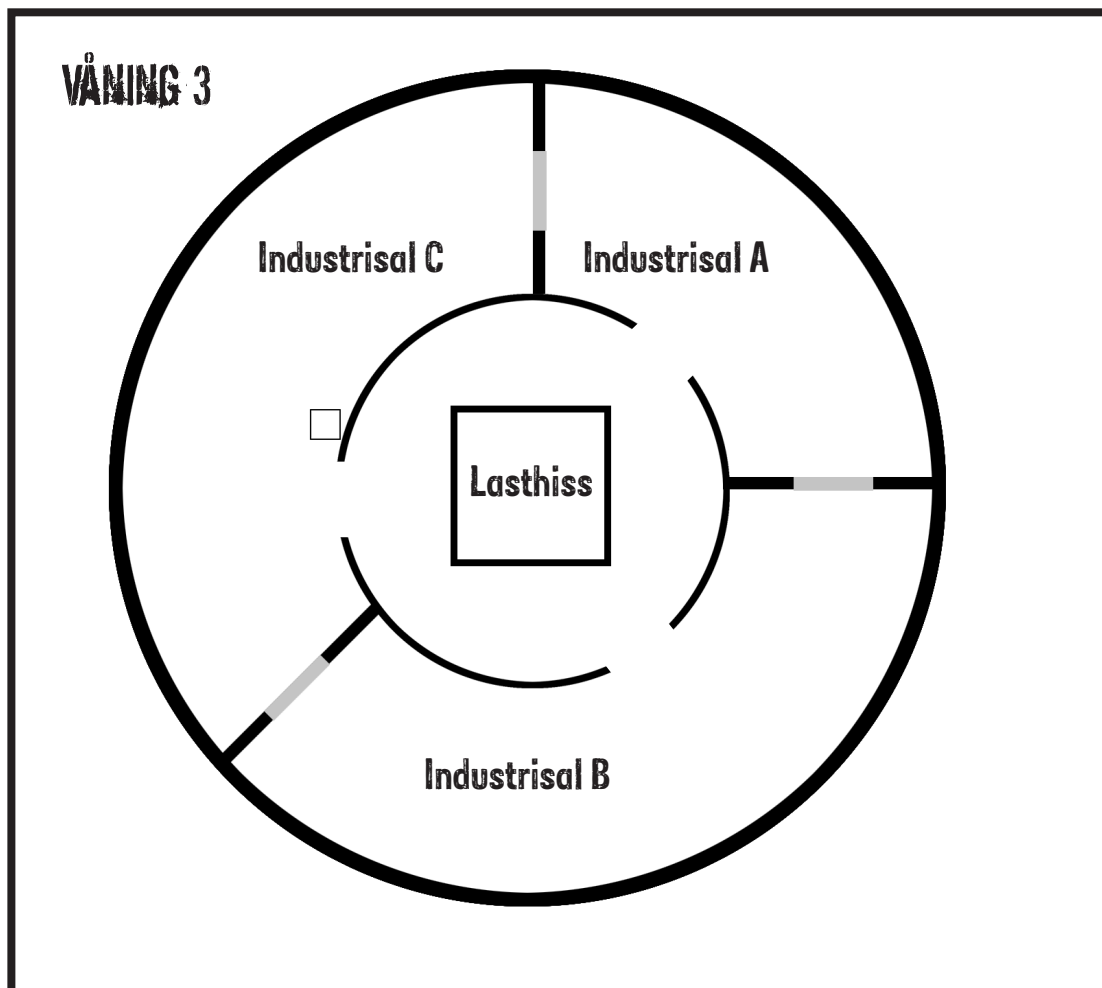
I skåpen återfinns arbetskläder. I en del av skåpen finns även privata saker såsom grafenpapper fästa på skåpdörren med bilder som föreställer nära och kära, hygienartiklar och liknande.

Här finns också personhissen för att ta sig ned till arbetsområdet. Personhissen är av större modell och rymmer cirka 20 personer.

WC och dusch

Dörr: Olåst, icke-elektronisk dörr.

Från omklädningsrummet kommer man in till både toaletterna och duschen. Området är inte uppdelat i manligt och kvinnligt, utan allt är unisex.





VÅNING 3

På den andra våningen tas de olika råvarorna till vara på. Det finns olika industrilokaler där de bearbetas och formas till skeppskroppens olika delar. Våningen är uppdelade i tre olika sektioner som är inriktade på att tillverka varsin del av skeppen: aktern, fören och skrovet.

Industrisalrar

Dörr: Elektronisk (rörelsedetektor).

Industrisalarna liknar varandra, men har olika syften. Här tillverkas Jawsharks, vilket är den vanligaste modellen av stridsskepp i världen. Här finns flera arbetsstationer. I dessa lokaler programmerar kuggarna maskinerna till att forma de olika skeppssektionerna och svetsa samman dem. Emellertid krävs det en hel del slitgöra för att transportera delarna mellan de olika stationerna och industrisalarna. Arbetsprocessen är dessutom dånande, smutsig och farlig så det krävs rejäla hörselskydd, skyddsglasögon och arbetskläder.

I *industrisal A* tillverkas delar till aktern, i *industrisal B* till fören och i *industrisal C* till skroven. Personalhissen finns i *industrisal C* vilket gör att denna sal är mest livlig då personalen passerar den till och från sina arbetsplatser.

I samtliga industrisalrar finns svarta övervakningskupoler uppsatta i taket.

Hiss

Hissen kommer hit och fortsätter även nedåt. Denna hiss används för att leverera material till de olika industrisalarna, samt att frakta ned de olika skeppsdelarna för montering på våningen under.

I rummet finns det svarta övervakningskupoler uppsatta i taket.

VÅNING 2

På våning två arbetar personalen med att sammanfoga de olika komponenterna från våningen ovanför till ett funktionellt skrov.

Verkstad

Dörr: Elektronisk (rörelsedetektor).

I verkstaden sammanfogas Jawsharkens akter, för och skrov. Processen för att sammanfoga delarna tar två timmar. Skeppskroppen saknar visserligen motor, men skrovet håller för trycket i havet.

Verkstaden har sex arbetsstationer där skeppskroppar sammanfogas, vilket gör att verkstaden har kapacitet

att tillverka sex skepp åt gången. Det krävs två personer vid varje arbetsstation för att genomföra processen.

Personalhissen passerar verkstaden och personalen som arbetar här använder den för att nå sin arbetsplats.

I rummet finns svarta övervakningskupoler uppsatta i taket.

Maskinhall

Dörr: RFID-lås (Jelena).

Maskinhallen är fylld av sex truckar, fyra släp och en stähjuling (segway). Truckarna används för att frakta de färdiga skeppskropparna så att de kan lastas ombord på lastfartygen från Torn 3. Stähjulingen används av arbetsledaren för att ta sig mellan basens olika sektioner. Trucken är lätt att köra, men kräver trots det **FORDON 2** för att hantera då tornet inte är idealiskt för en ovan förare.

Evidens: Från och med 04.59 kommer alla fordon att få ett eget liv. Det innebär att de kommer att ha sin egen vilja om de används. Plötsligt börjar de åka åt ett helt annat håll än vad karaktärerna styr åt, och ibland blir de rent av aggressiva mot människor i sin väg och börjar jaga dessa. Sker detta får karaktärerna **1 EVIDENS** för *VR-spelet*.

För att ”tämja” ett fordon krävs ett **SVÅRT SLAG** med **KROPP + FORDON**. Lyckas slaget fungerar fordonet normalt.

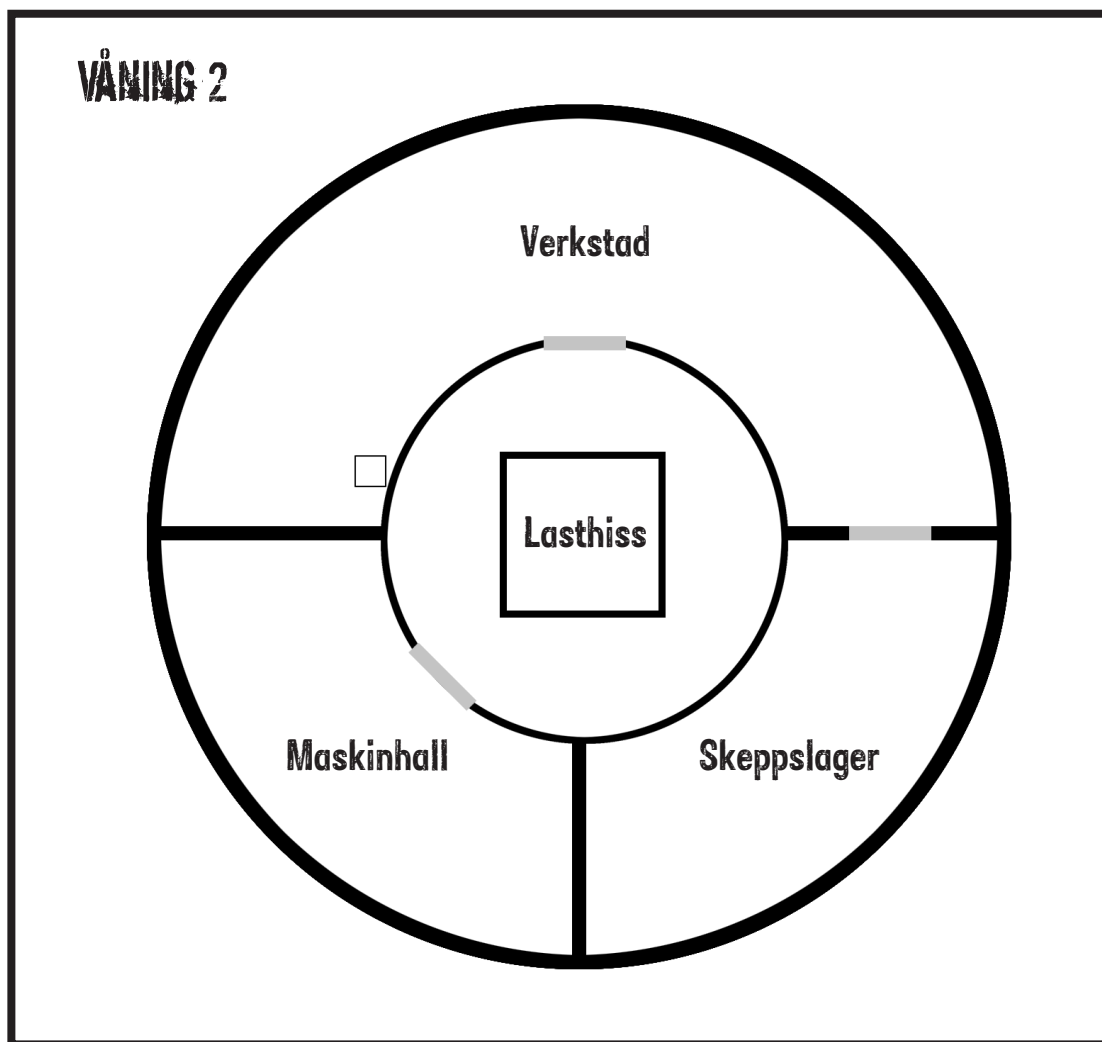
Skeppslager

Dörr: Elektronisk (rörelsedetektor).

Här lagras skeppsdelar från våningen ovan som inte hinner bli sammanfogade under dagens arbetspass, tillsammans med skroven som väntar på att bli upphämtade. Just detta dygn finns det inga skrov, utan de sista hämtades upp innan arbetspassets slut.

Evidens: Om karaktärerna kliver in här mellan 02.29-04.52 så får de **1 EVIDENS** för **MONSTERMAGNET**. I det tomma rummet kan de finna märkliga klösmärken på väggarna som föreställer underliga symboler. Karaktärer med **OCKULTISM 3** känner igen tecknen som gamla ockulta symboler vilka användes av hemliga esoteriska sällskap under medeltiden. Samma typ av symboler finns nere i *övernattningslokalen* på våning 1.

Desto närmare karaktärerna kommer symbolerna i detta rum, desto tydligare tycker de sig höra en sorgsen, melankolisk melodi. Det är som om melodin kommer utifrån havet, och karaktärer som misslyckas med ett **CHOCKARTAT SKRÄCKSLAG** med **EGO** blir övertygad om att någon livsform finns ute i havet och söker efter sitt barn.



Hiss

Hissen används för att ta emot de olika skeppsdelarna från våningen ovan, och att frakta dem nedåt efter att de blivit sammanfogade på denna våning.

I rummet finns svarta övervakningskupoler uppsatta i taket.

VÅNING 1

På den understa våningen tätas och härdas skrovet på skeppen, sedan lastas det ombord på skepp som dockar härnere. Efter det fraktas skeppskropparna vidare till Torn 5 där inredning och elektronik monteras in. Härnere finns också H-cellsreaktorer som driver hela tornets strömförsörjning.

Hangaren

Hamnen som finns här nere är stor nog för att ta emot två stora skepp. Hit förs de färdiga skeppskropparna, via lasthissen, med truckar då de ska lastas på skeppen som dockat vid hamnen. Hamnen kan även nås med hjälp av personhissen.

I rummet finns det flera svarta övervakningskupoler utsatta i taket.

Evidens: Då Daiyu kommer in i rummet drabbas hon av en stark känsla av rastlöshet. Det är som att tusentals myror springer över kroppen och biter henne. Det ger **1 EVIDENS** för *Maskhållet*. Daiyu kommer, tack vare rastlösheten, att kunna lokalisera var maskhållet finns någonstans om det slutet används.



H-cellsreaktorn

Dörr: Elektronisk (rörelsedetektor).

Detta rum är Torn 2:s hjärta, då det är här H-cellerna är monterade vilka förser hela basen med elektricitet. De olika H-cellerna är placerade i hexagonala block i olika hyllor och längs med väggarna. De fungerande cellerna lyser upp i ett svagt, ljusblått sken. Då karaktärerna kommer hit efter strömavbrottet är många av cellblocken mörka och utan energi. Karaktärer med **MEKANIK 4** kan, utifrån sin deduktiva slutledningsförmåga, sluta sig till att de är helt tomma på väteceller, vilket är extremt märkligt. Det är inte resultatet av en EMP, vilket lekmän kan tro. Hur cellerna kan lagas förklaras närmare under rubriken *Återställa strömmen*.

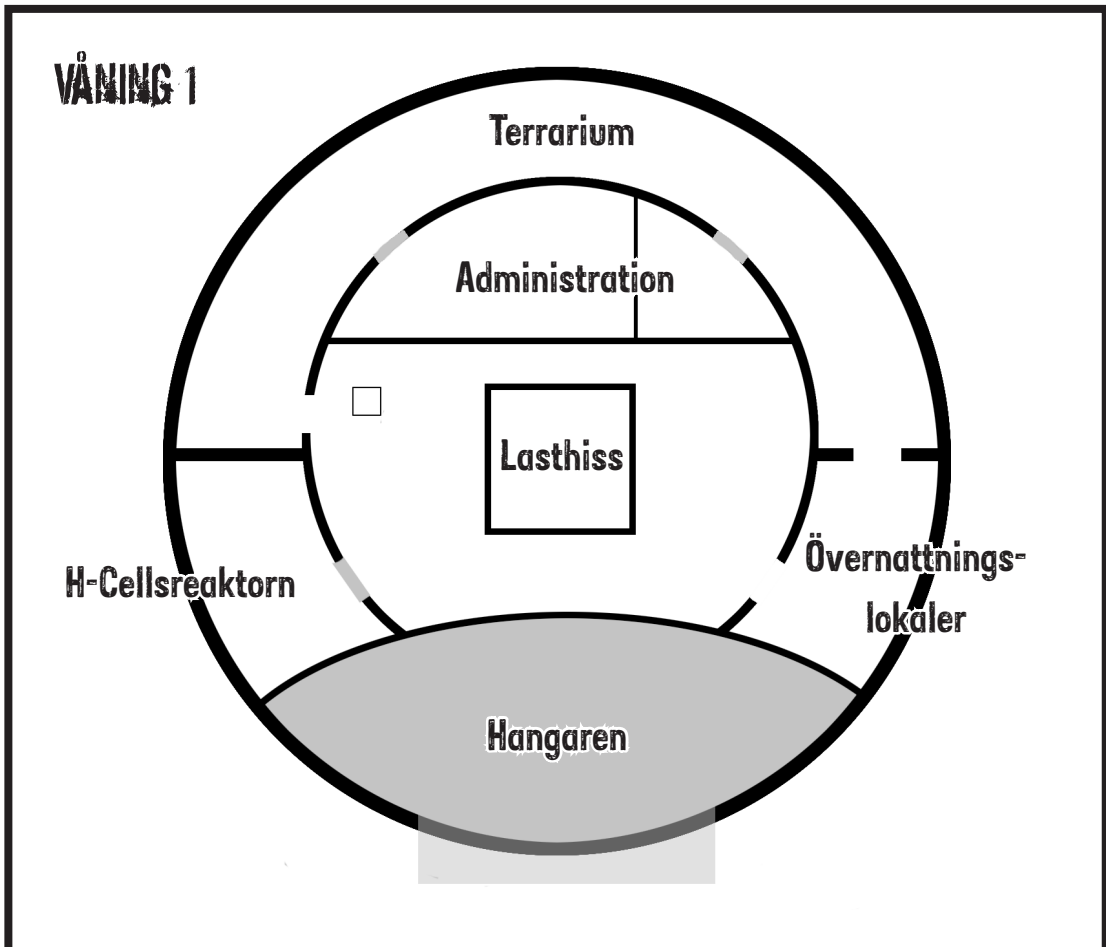
Övernattningslokal

Dörr: Olåst, icke-elektronisk dörr.

Övernattningslokalen är väldigt ljus med ljusgråa väggar samt vitt golv och tak. Rummet med dess kala och sterila miljö ger en känsla av lyx gentemot vanliga övernattningslokaler. Andra företags övernattningslokaler är betydligt mindre och skitigare än dessa. I väggarna finns det ett tjugotal sovutrymmen med stängda luckor. Sovhytterna är små krypin med en bädd och en enkel hylla att ställa upp personliga tillhörigheter på.

Övernattningslokalen står för det mesta oanvänd, och den används enbart kortare perioder när arbetsbördan i tornets industrier är extremt intensiv. Personalen använder då sovutrymmena för att vila i skift.

Evidens: Öppnar karaktärerna de stängda sovhytterna kan de finna att någon verkar ha klöst in märkliga tecken i väggarna med sina naglar. Ser karaktärerna dessa ger det **1 EVIDENS** för *Monstermagnet*. De med **OCCULTISM 3** kan få reda på samma sak som står vid *Skeppslager* på våning 2, men utan att höra musiken. En liten kuslig



detalj är att klösmärkena verkar gjorda av en hand som är ungefär lika stor som Daiyu.

Terrarium

En lång korridor som går längs med tornets yttervägg. Gången har ett flertal ljusarmaturer som lyser upp gången med ett svagt och varmt sken. Denna plats är den enda i tornet som har fönster ut mot övriga Kaminskistationen. Havet är vanligen kolsvart, men det finns gott om ljuskällor här som lyser upp en ganska vacker havsmiljö. I alla fall, är det så det brukar vara. När strömmen går är det enbart Habitatet som är upplyst, resten av tornen är nedsläckta.

I korridoren finns dörrarna in till administrationen. På dörren längst till vänster finns det en skylt där det står *A. King, Chefsadministratör*.

Evidens: Om Jelena ser skylten får gruppen **1 EVIDENS** för *VR-spelet* då namnet har glitchat och inte stämmer. Det ska vara A. Kozlov (där A står för Andrey). Någon verkar ha ändrat skylten av okänd anledning.

Tar sig karaktärerna ned till korridoren väldigt tidigt, någon gång mellan 22.06-22.23 kan de se hur en Chelonian Shuttle verkar åka omkring utanför tornet. Det ger **1 EVIDENS** för *Sabotage*.

Någon gång runt klockan fyra på morgonen kan karaktärerna på avstånd se hur en kvinna simmar i havet, vilket trotsar naturlagarna. En människa skulle krossas av trycket utanför, men av något skäl verkar kvinnan inte göra det. Att se det här ger **1 EVIDENS** för *Maskhälet*. Även om det inte går att urskilja kvinnans drag närmare just nu kommer karaktärerna att känna igen Amy Carpenter om de träffar på henne senare.

Administration

Dörr: RFID-lås (chefsadministratörens kontor, enda rummet som Jelena inte har tillgång till) och elektroniskt (rörelsedetektor, för vanliga administrationen).

Administrationen är ett stort kontor med flera grafenskrämar på arbetsbord, anpassade för stående arbete. Utmed väggen finns det en stor grafenskräma som när den är inaktiv visar stillbilder över flera av Capshaw Commonwealth Securities reklambilder över sin verksamhet på Kaminskistationen.

Här sker det administrativa arbetet. Det rör sig om allt från lagerhållning och leveransredovisning till bokföring och redovisning av kuggarnas arbetsnärvaro.

I den västra delen av rummet finns det en upphöjd plåt som avgränsas med en skottsäker glasvägg. Hit kommer karaktärerna om de tar dörren där det står *A.*

King, Chefsadministratör. Detta är tornets hjärna på många sätt. Chefsadministratören har inte bara tillgång till övervakningskamerorna som täcker hamnarna, industrisalarna, verkstäderna och de centrala delarna av tornet, utan hon kan även stänga av övrig kommunikationsutrustning och kontrollera de elektroniska dörrarna. Det är även fullt möjligt att tona glasväggen så att tjänstemännen nere på arbetsplatsen inte kan se in.

SCEN 1: 21.21

Klockan är 21.21 då karaktärerna har samlats på Kaminskistationens hamn i Torn 2. Skytteln som förde karaktärerna dit har nyligen lämnat hamnen, och vaktmästaren Jelena Petrova har precis mött karaktärerna som är där för att de ska få en rundtur av fabriken, nu efter att kuggarna har åkt hem för dagen. Vanligen skulle nästa arbetsskift ha avlöst dem, men eftersom karaktärerna är inbokade för ett studiebesök har CCS valt att ge dem ledigt detta och nästa skift som bonus för deras hårda slit.

Låt aktörerna presentera sig för varandra och spela igenom introduktionerna om de vill. Därefter är det Jelena som tar kommandot och visar karaktärerna runt på basen. Berättaren kan lägga fram kartan på bordet, medan hon ger nödvändig information till karaktärerna allt eftersom de rör sig genom basen.

Daiyu

Denna scen introducerar Daiyu för karaktärerna. Om någon av aktörerna har valt henne som karaktär bör berättaren försöka att placera denna scen tidigt, annars kan den senareläggas.

Karaktärerna hör plötsligt ljudet av någonting tungt som faller ned i ett närliggande rum. Det låter ordentligt och är allt annat än diskret. Då karaktärerna kommer dit finner de en sjuårig flicka på marken och de kan se hur taket har gett vika. Det är ett hål upp i ventilationstrumman, och det framgår tydligt att flickan har trillat ned från den.

Kläderna som flickan bär är gjorda av bomullsmaterial, vilket är ovanligt då de flesta kläder är gjord av syntetiskt material. Sådana här kläder är egentligen en statussymbol för de med hög status. Flickan ser inte bekant ut för någon. Då karaktärerna kommer dit börjar hon att vakna till.

Undersöker karaktärerna henne kan de se att Daiyu har slagit i huvudet. De med **MEDICIN 4** inser att hon har fått en hjärnskada och att minnesförlusten troligen är orsakad av det. Minnesförlost kan vara permanenta, men vanligen brukar minnena komma tillbaka.



SCEN 2: KATASTROFEN

Kort efter att karaktärerna har funnit Daiyu sker nästa sak. Plötsligt hörs en kraftig sonisk puls svepa genom hela tornet och den är så stark att karaktärerna känner vibrationerna i kroppen. Knappt har pulsen svept förbi förrän all elektricitet på basen dör.

Karaktärer med **NATURVETENSKAP 2** inser att signalen kom utifrån, nästan som om tornet utsattes för en okänd form av sonar. Det liknar dock ingenting som är känt sedan tidigare.

Karaktärerna finner sig nu i Torn 2 utan elektricitet, vilket gör tillvaron betydligt krångligare. Noderna som man når de andra baserna med kräver elektricitet. De flesta dörrarna är elektroniska och öppnas med hjälp av rörelsedetektorer. Hissarna kräver elektricitet. Plötsligt befinner sig karaktärerna i ett mörklagt torn som blir svårt att röra sig i.

Återställa strömmen

Att återställa basens fulla styrka innebär att karaktärerna måste ta sig ned till H-cellsreaktorn på våning 1. Eftersom hissarna inte fungerar måste de öppna upp ett av hisschakten, och klättra ned via dem. Det kräver ett slag med **KROPP + RÖRLIGHET** där svårighetsgraden beror på vilket hisschakt de försöker ta sig ned via. Den stora hissen är ett svårt slag, medan det är ett lätt slag för personallissen.

Ett **FUMMEL** innebär ett fall som resulterar i **3 BESTÄENDE FÖRLUSTER** i **KROPP**, ett **MISSLYCKANDE 2 BESTÄENDE FÖRLUSTER** och ett **MARGINELLT LYCKAT 1 BESTÄENDE FÖRLUST**. Ett **LYCKAT RESULTAT** gör att karaktärerna kommer ner oskadda och ett **PERFEKT RESULTAT** gör att de kan hjälpa en annan karaktär att ta sig ned som misslyckades med slaget (eller ändra ett **FUMMEL** till ett **MISSLYCKAT RESULTAT**).

Väl nere kan en person med mekanik 3 konstatera att flera H-celler verkar ha överbelastats och behöver bytas ut. Personer med **MEKANIK 6** vet att det räcker med fyra nya celler om de placeras på rätt sätt, medan de med lägre kunskapsnivå behöver åtta stycken. Jelena vet att nya H-celler finns i lagret på våning 4. De måste alltså bege sig till det översta lagret för att hämta nya H-celler, och sedan frakta ned dem till våning 1. Eftersom varje H-cell väger 50 kilo behöver karaktärerna ordna en ordentlig hissanordning, vilket Jelena vet finns i industrisalarna på våning 3, och rätt sorts verktyg, vilket finns i verkstaden på våning 2.

För att sedan byta ut H-cellerna krävs ett **LÄTT SLAG** med **KROPP + MEKANIK**. Ett **FUMMEL** innebär att ett missöde sker och reaktorn förstörs, vilket lämnar basen helt

utan ström resten av berättelsen. Ett **MISSLYCKAT SLAG** gör att H-cellsreaktorn skadas, men det går fortfarande att göra ett nytt försök med att reparera den (men då med ett **SVÅRT SLAG**). Ett **MARGINELLT LYCKAT RESULTAT** tar 2 timmar, ett **LYCKAT RESULTAT** tar 1 timme och ett **PERFEKT RESULTAT** tar en halvtimme. Det tar den dubbla tiden om karaktärerna byter åtta celler istället för fyra.

När H-cellsreaktorn är reparerad kommer allt att börja fungera som det ska igen. Ljusen tänds av rörelsedetektorerna då man kliver in i rummet, precis som alla elektroniska dörrar.

Återställa kommunikationen

Alla noder (till exempel den i personalrummet, vaktmästarkontoret och administrationen) har möjlighet att kommunicera med de andra baserna i Kaminskistationen, i alla fall så länge det finns ström. Basens kommunikationsutrustning har inte räckvidd att nå andra baser, men kan användas för att ta kontakt med skepp som rör sig utanför basen.

■ **Kupol 1:** De får kontakt med Cassie Harper, en officiell representant för Capshaw Commonwealth Securities. Hon har ingen aning om vad som pågår, men säger sig ha fullt upp med interna konflikter på Habitatet. När de är avklarade lovar hon att skicka hjälp.

Cassie är i själva verket involverad i Eye of Providences pågående försök att störta basens ledning och ta över makten. De har lyckats med att ta över de officiella kommunikationskanalerna. Cassie försöker dock få det som att hon tillhör CCS och arbetar mot "kuppmaakarna". Hon är dock inte medveten om vad som orsakat katastroferna i tornen, och det är inte heller hennes prioritet just nu.

Eye of Providence kommer att förlora kontrollen över Habitatet vid 4.44 och då har CSS återtagit kontrollen över kommunikationskanalerna. Då är det Boris Karmosov som karaktärerna får tala med. Han har upprättat en temporär ledning tillsammans med andra CCS-lojala personer. I Boris ögon är Jelena en respekterad medarbetare och han misstror inte hennes lojalitet. Det gör att Jelena har möjlighet att utnyttja dem som resurs om karaktärerna skulle börja misstänka henne för samarbete med Eye of Providence. I alla fall tillräckligt länge för att kunna fly från basen med livet i behåll. Först efteråt lyckas Boris lägga ihop pusselbitarna och inse att han blivit lurad.

■ **Torn 3:** Inget svar. Noderna är skadade (vilket en person med **MEKANIK 2** eller **NATURVETENSKAP 4** inser) och kommer aldrig att bli brukbara innan det förstörs.

■ **Torn 4:** De får kontakt med Jevgenij Lagunov (om de kontaktar honom efter 23.06). Han kan vittna om liknande händelser som hos karaktärerna. Jevgenij är tornets nattvakt. Hans mekaniska kunskaper är lika med noll, utan det var hans partner Irina som fick igång noderna igen. Tyvärr inte utan att hon elektrifierade sig själv, vilket orsakade hjärtstillestånd. Jevgenij fick igång hjärtat, men hon verkar nu vara i koma. Han har försökt få tag i något annat torn för att skicka en skyttel för att hämta transporten, men Habitatet vägrade på grund av oroligheterna.

Jevgenij kan bli en resurs som karaktärerna kan utnyttja över noderna. Som säkerhetsvakt är hans främsta expertis strid och säkerhet, vilket kan komma till gagn längre fram. På samma gång är han även den person som troligen bäst förstår karaktärernas dilemma, då han delar det. På så sätt kan Jevgenij bli en vän om karaktärerna kommunicerar med honom över lång tid.

■ **Torn 5:** Inget svar, men meddelandet kommer i alla fall fram. Antingen finns det ingen där som kan svara eller så ignoreras karaktärerna.

Information: Jelenas hemlighet

Jelenas obefläckade rykte gör att hon är den karaktär som har störst nytta av kommunikationsutrustningen. Eventuella anklagelser mot henne från andra karaktär kommer att mötas med tvivel, medan önskemål från Jelena kommer tas på större allvar än från andra. Kort och gott, folk litat på Jelena. Skulle karaktärerna vilja övertyga Boris om att Jelena är en förrädare måste de besegra henne i en social konflikt.

Jelena är en av Eye of Providences mest pålitliga medlemmar i trakten, och har hög status inom motståndsrörelsen. Jelena vet att Cassie är medlem i Eye of Providence, men hon har inte informerats om revolutionsförsöket. För Jelena tala ostört med Cassie blir hon medveten om att nyanlända personer började rota i deras affärer och hotade att avslöja Eye of Providence. Personerna fångades dock in och håller på att förhöras, men det verkar som om de sändes för att ta fram bevis mot Eye of Providence. Det fick Cassie att försöka ta över Habitatet innan CCS kan skicka förstärkning. I början av berättelsen har Eye of Providence kontroll över Habitatet och kan bistå Jelena med viss hjälp, även om Cassie säger sig behöva de flesta resurserna för att kväsa motståndet.

SCEN 3: BOMBER

Bomber är händelser som berättaren kan använda sig av för att kraftigt förändra situationen i berättelsen. Till skillnad från andra händelser som initieras utifrån aktörernas utforskande eller vid särskilda tidpunkter, förfogar berättaren helt över dessa. Berättaren kan använda dessa om hon känner att tiden för spelmötet håller på att ta slut och hon vill nå ett av de olika slutet tidigare.

Dö och respawn

Evidens: 1 EVIDENS för VR-spelet.

Vid ett lämpligt tillfälle kan berättaren döda Daiyu. Det kan vara en olycka som sker, exempelvis en maskin som råkar döda henne eller en hylla som välter över henne. Hon kan även råka bli träffad under en strid (till exempel under *Scen 5*) och sakta dö av sina skador under ett tårffyllt farväl. Karaktärerna kan givetvis försöka att rädda hennes liv, men det är fruktlöst i slutänden.

Om en aktör gestaltar Daiyu kan du efter hennes död beskriva hur hon vaknar upp på en annan del av basen. Där kan Daiyu fortsätta sitt liv som om döden aldrig hade skett. Hur ställer sig de övriga karaktärerna till att de ser Daiyu vid liv, i synnerhet eftersom den andra kroppen fortfarande finns kvar och är död? Plötsligt har de två Daiyu på basen.

En person med läkarhandske som gör en undersökning på båda kropparna får slå ett **LÄTT SLAG** med **EGO + MEDICIN** för att se att kropparna är helt identiska. De är inte tvillingar (då tvillingars DNA inte är identiskt), utan de två kropparna är faktiskt samma. Det här är en glitch i spelet: Daiyus kropp dog och då spawnar spelet fram en ny. Kruxet är bara att den gamla kroppen inte försvinner, utan nu finns det två kroppar av Daiyu.

Monstermagnetens födsel

Evidens: 1 evidens för *Monstermagnet*.

I ett av slutet är Daiyu skapad av maharerna för ett syfte: att locka till sig en jättebläckfisk och därmed förstöra Kaminskistationen. De har använt sig av avancerad genetisk forskning och mysticism för att inympa DNA från Kraken i iglar. Maharerna planterade sedan iglarna i Daiyu, vilket gör att jättebläckfisken upplever det som att flickan är hans barn. Han är övertygad om att Daiyu är hans barn som hålls fången och söker nu efter henne. Det är anledningen till att Kraken förstör tornen han försöker befria sitt barn. Då barnet inte kommer utsimmande beger han sig vidare till nästa torn istället.



Speldokument: Mardrömsminne I

Plötsligt överväldigas du av ett minnesfragment från ditt förflutna där du är inspärriad i vattenfylld tank. Utanför är det mörkt, men ifrån grafenskärmarnas ljus kan du ana att det är ett laboratorium du befinner dig i. I skuggorna anar du den humanoida skepnaden av en man som verkar observera dig utan att visa några känslor. Du försöker i panik att krossa glaset för att komma ut, men utan att lyckas. Du känner hur vattnet tränger allt djupare ned i dina lungor och medan du drunknar så svartnar det.

Speldokument: Mardrömslika minnen II

Du ligger fastspärrad på en keall, stålbräts i ett laboratorium. I skuggorna omkring dig anar du mannen som iakttog dig förut. Han syns fortfarande inte tydligt, utan det är endast konturerna som skymtar då han placerar iglar på dig som borrar sig in i din kropp. Det hela är oerhört plågsamt, och du skriker av smärtan. Trots dina skrik så är det enda som du hör mannens obehagliga mässande.

Daiyu kan under tiden på basen börja att dra sig till minnes en del av vad maharerna utsatte henne för. Om en aktör gestaltar henne delar berättaren ut tre speldokument vid olika tillfällen. Vid det första speldokumentet börjar hon att kräkas vatten och kan under någon minut inte göra någonting annat än det. Då det är över är hon matt och mår illa under de påföljande minuterna. Vid det andra speldokumentet kan Daiyu se hur det rör sig någonting under hennes hud, men ingen annan ser det. Det är Daiyu som minns iglarna. Först vid det tredje speldokumentet kommer iglarna att kunna ses av andra personer än Daiyu.

Om någon scannar kroppen med en läkarhandske kommer de endast att finna ett spår av iglarna då berättelsens slut är fastslaget.

Spionen

Evidens: 1 EVIDENS för *Sabotage*.

KWAN Industries är ett rivaliserande företag till CCS, och i ett av de möjliga slutet är de också ansvariga för sabotage mot Kaminskistationen. I det slutet är det Daiyu som är ansvarig för dådet, men hennes plan gick inte felfritt utan hon fastnade på Torn 2 utan att rapportera in.

Det fick KWAN Industries att skicka in Qwan Bai, en av deras agenter, för att hämta henne. Bai utnyttjade företagets experimentella teknologi för att "låna" en av karaktärernas kroppar, och har sedan dess hållit en låg

Speldokument: Mardrömslika minnen III

Du befinner dig under den stormiga himlen där de mörka molnen hopar sig. Det är ovanför ytan, inte nere i havet. Mannen från laboratoriet puttar dig framför sig då ni vandrar oransför klippan. Väl uppe vid toppen fäster han dig i någon form av vinschanordning och firar ned dig mot havet. Halvvägs ned stannar du och blir hängande i vad som känns som timmar. Du skriker, gråter och vädjar, men ingen bryr sig om dig.

Tills vattenytan plötsligt bryts och en gigantisk jättebläckfisk kommer upp ur havet. Den verkar sträcka sina tentakler för att få grepp om dig och det är då du inser att den är här för dig. Den vill ta med dig ned i havet och du inser att det här är mannens plan. Att du är ett bete för hans mörka agenda. Du ser in i jättebläckfiskens sorgsna ögon då mannen börjar sira upp dig igen. Ju högre upp desto större växer sig den hjärtskärande sorgen i bläckfiskens ögon. Det är som om den tror att du är dess förlorade barn, och du inser nu att den aldrig kommer att ge upp sitt sökande efter dig. Vad mannen än gjorde med dig är du nu sammanlänkad med sjöodjuret.

profil. Dela ut nedanstående speldokumentet på nästa sida till en av aktörerna.

Tillbaka till dåtiden

Evidens: 1 EVIDENS för *Maskhälet*.

I ett av slutet är Daiyu egentligen en tidsresenär som omedvetet skadar tiden med sitt resande. Det har gjort att tiden skadats och att allt fler maskhål öppnats. Med denna bomb får karaktärerna se hur det framför dem börjar bildas ett slukhål i luften som suger in lösa föremål i sig. Först är det relativt enkelt att inte låta sig dras med, men ju längre tid som går desto hårdare blir suget. Först kan karaktärerna undvika det, men snart börjar fler maskhål att bildas runt om på basen. I slutänden sugs karaktärerna in i dem, en efter en.

När samtliga karaktärer sugits in i maskhålen börjar du om berättelsen från *Scen 1* då de nyss har anlänt. Beskriv hur Jelena tar emot dem och hur de påbörjar rundturen. Allting känns väldigt bekant för dem, men det är inte förrän då de finner Daiyu på golvet som alla minns vad som hände nyss. Vad som än hände då de sögs igenom vortexet så verkar de (eller deras medvetande åtminstone) skickats tillbaka i tiden.

SCEN 4: KLOCKSLAGEN

Utöver utforskandet av basen, bomber och karaktärsinteraktioner kommer särskilda händelser att inträffa vid

Speldokument: Din sanna identitet

Karaktärsbakgrunden är en väldokumenterad rapport som du fått av din uppdragsgivare KWAN Industries. Du är nämligen inte din karaktär, utan du är egentligen företagsspionen Qwan Bai. Du oskadliggjorde karaktären precis innan berättelsen startade, och med hjälp av experimentell teknologi från er vetenskapliga avdelning skapade du medvetandet mellan era kroppar. Skälet var för att Daiyu, er agent som var ansvarig för att få Kaminskistationen på knä, inte rapporterat tillbaka. Din uppgift var att ta dig ombord och extrahera henne, men då du såg henne insåg du att något var fel. Hon verkade inte minnas sin identitet. Du har avvakat situationen sedan dess och hoppats på att hon ska återhämta sig tills personal från utsidan kan komma för att hämta er. Ditt mål från och med nu är att hålla Daiyu vid liv tills förstärkning kommer.

Det finns dock ett smärre dilemma: teknologin som lät dig byta kropp är inte permanent, utan är på upphällning. Berättaren slår i samband med att du får lappen tre tärningar för att se hur många timmar som effekten varar. När tiden går ut återvänder karaktärens sinne till kroppen och du har misslyckats med ditt uppdrag.

Kan du få tillgång till kommunikationsutrustningen kan du kontakta ert skepp, en Slingray Sentry som ligger gömd i den dyiga botten och avvaktar ditt anrop. Det är endast två personer till och kan inte erbjuda stor förstärkning, men om du kan komma åt dockningskoderna skulle du ostört kunna extrahera Daiyu från basen innan du återvänder till din kropp.

olika klockslag. Klockslagen som angivs är då händelsen påbörjas, en del kan dock anas innan de påbörjas. Händelserna sker inte ögonblickligen, utan inträffar över en längre tid. Karaktärerna kan därmed uppmärksamma en pågående händelse om de kliver in i rätt rum. Det är av detta skäl som berättaren hela tiden bör vara uppmärksam på hur lång tid som fortlöper medan karaktärerna utforskar Torn 2.

En del händelser märks väldigt tydligt även om karaktärerna befinner sig på en annan plats, medan andra endast uppmärksammas om karaktärerna bevittrar dem. Det är inte nödvändigtvis så att alla händelser hinner inträffa innan berättelsen är över, utan det beror på hur mycket tid som spenderas på andra scener och karaktärernas egna handlingar.

23.59

Minuterna innan händelsen inträffar kan karaktärerna som är nere i terrariet se hur någonting rör sig i

skuggorna utanför Torn 3. Vid 23.58 så kommer en stor jättebläckfisk, Kraken, ut i ljuset och karaktärerna ser den simma fram till tornet och slingra sina tentakler runt byggnaden. Bläckfisken är gigantisk, säkerligen över 100 meter lång, och dess tentakler sliter isär tornet som om det vore gjort av papper. Då tornet faller isär simmar den därifrån och försvinner i mörkret utanför Kaminskistationens ljuskällor. Att bevittna detta kan få karaktärerna att känna sig mer utsatta, vilket gör det nödvändigt med ett chockartat skräckslag med kropp.

Sjöödjur är ingenting som är vardag för människorna, tvärtom. Havet är säkert från monstren som existerar ovanför ytan. Det finns dock många skrönor om sjöödjur från tiden innan människan kolonialiserade havet. Sedan människan bosatte sig i haven har det dock kommit få bekräftade rykten. Vissa fulla sjömän har talat om det, men ingen tror på dem egentligen. Det är bara galningar som talar om sjöödjur, men trots det går det inte förneka vad karaktärerna ser framför sig nu.

02.23

Plötsligt skakas hela tornet om rejält och det känns som att hela tornet är på väg att ge vika. Saker på bord och bänkar rullar ned på golvet, samtidigt som många andra saker faller omkull. Karaktärerna som såg Kraken kan (felaktigt) tro att den ligger bakom vad som sker just nu. Däremot verkar ingenting mer ske efter det initiala skalvet.

Nästa gång karaktärerna befinner sig på nedersta våning kan de lägga märke till vilka konsekvenser skalvet medfört. För varje timme som går så kommer vattennivå i hamnen att stiga med 10 centimeter, vilket redan efter 10 timmar innebär att karaktärerna måste vada fram genom 1 meter vatten.

Vattnet kommer från vattnet i hangaren, och dyker någon karaktär ned där för att leta efter läckan så får de slå ett **LÄTT SLAG** med **KROPP + RÖRLIGHET** för att se hur det mitt i vattnet verkar finnas ett centimeter stort hål som sprutar ut nytt vatten. Hålet finns mitt i vattnet och går inte att täta på något sätt. Det här är ett maskhål, och bevittnar karaktärerna det här får de **1 EVIDENS** för *Maskhålet*.

02.29

Vid denna tidpunkt kommer Kraken att förstöra Torn 4. Det påminner väldigt mycket om händelserna vid 23.59 och berättaren kan använda dem som grund för att beskriva vad som händer. Om karaktärerna befinner sig i kontakt med Jevgenij i Torn 4 kommer han desperat att beskriva hur allting håller på att ge vika. I



Insikt: Kraken

Karaktärer med rätt färdigheter kan få ut lite information om jättebläckfisken.

■ **Humaniora 3:** Då karaktärerna ser jättebläckfisken och får lite tid för att hämta sig från den initiala chocken kan de dra sig till minnes en skröna från 20-talet (2070-talet), precis innan det mahariska kriget bröt ut. En äldre japansk sjöman hade levererat varor till Nintony Entertainment Skyscraper och var på väg till nästa bas då han blev attackerad av pirater. Han lyckades fly från dem, men skeppet blev skadat och motorn dog. Flykten hade tagit honom bort från huvudfarleden och han var övertygad om att han skulle dö, men så kände han någonting omsluta farkosten. I nästa sekund så rörde den sig igen, och släpade tillbaka skeppet till huvudfarleden. Ifrån skyttelns fönster såg han en jättelik, tioarmad bläckfisk simma därifrån och några timmar senare fann ett skepp som räddade honom. Ingen trodde på hans berättelser men han slutade trots det ändå aldrig att berätta den.

■ **Naturvetenskap 3:** Jättebläckfiskar har förekommit i många berättelser under lång tid, men det tog

rätt lång tid innan de återfanns bevis för dem. Ofta rörde det sig då om döda exemplar som spolats i land. Ända in på 2000-talet hittades sällan exemplar över 5 meter. Sedan människan koloniserade havet har några större jättebläckfiskar hittats, den längsta som någonsin funnits ligger på 21 meter. Dessa är dock rejält mycket mindre än den bläckfisk som finns där ute nu.

■ **Ockultism 2:** I gamla skrönor finns det berättelser om en åtta- eller tioarmad jättebläckfisk som kallas för Kraken. Ofta tog den sig upp till ytan och slukade skepp genom att skapa stora vattenvirvlar som drog ned skeppen i havet. Skrönorna om havsmonstret Kraken är främst förekommande inom norsk och isländsk fiskar- och sjömanstradition.

■ **Ockultism 4:** Kraken var även ett noanamn, alltså ett ord som man inte uttalade för att dra olycka över sig. Enligt vissa myter ska Kraken ligga på havsbotten i en drömlös, djup slummer tills domedagen kommer. Andra säger att han emellanåt vaknar ur sin slummer för att under några år jaga och söka efter en partner, innan han återgår till sin dvala.

■ **Överlevnad 5:** Se **NATURVETENSKAP 3**.

vild panik vädjar Jevgenij till karaktärerna att hälsa till hans man att han älskar både honom och barnen. Det är det sista Jevgenij hinner säga innan väggarna slits sönder av Kraken och vattnet forsar in.

0444

Eye of Providence har gjort ett kufförsök på Habitatet (vilket beskrivs närmare under *Återställa kommunikation*), men efter hårda kamper slås det ned. Vid denna tid pågår striderna fortfarande, men nu har CCS-lojala personer tagit tillbaka kontrollen över kommunikationskanalerna. Boris Karmosov är den som för tillfället leder CCS-styrkorna, och han säger att de befriat Neela också.

Vill karaktärerna tala med Neela märker de att hon verkar medtagen, men är trots det relativt samlad. Hon kan berätta att Cassie Harper utsatte henne för förhörmetoder som bäst kan beskrivas som tortyr. Hon ville ha tag i hemligstämplad CCS-information, vilket antyder att Cassie är den infiltratör som de letar efter. För karaktärerna höra detta så ger det **1 EVIDENS** för *Sabotage*.

Några skepp kan inte skickas ännu. Hamnen är fortfarande ett stridsområde som kuppmaakarna har under sin kontroll. Först vid 5.46 kommer CCS ha vunnit

kontroll över hamnen och kan som tidigast skicka en skyttel för att hämta karaktärerna en kvart senare.

04.59

Vid denna tidpunkt kommer Kraken att förstöra Torn 5. Det påminner väldigt mycket om händelserna vid 23.59 och berättaren kan använda dem som grunden för att beskriva vad som händer.

07.29

Karaktärerna måste ta sig bort från Torn 2 innan denna tidpunkt, eftersom Kraken nu kommer att slita sönder tornet. Oavsett om karaktärerna dödas av trycket eller dränks så är det extremt obehagligt, även om döden kommer fort.

Om karaktärerna inte hunnit evakueras från tornet när denna tidpunkt inträffar så kommer de att dö. Karaktärerna kommer troligtvis inte ha en sådan otur.

SCEN 5: VALKYRIORNA

Denna scen kan aktiveras om karaktärerna får **2 EVIDENS** för något av slutet.

Som om inte basen hade nog med alla problem kommer ytterligare ett att introduceras. En grupp elittränade soldater tar sig ombord på basen. Befinner sig karaktärerna på de nedre nivåerna sker intrånget ovanifrån, och är karaktärerna i de övre delarna sker det istället underifrån.

Samtliga soldater är kvinnor, klädda i mörka uniformer med ett gyllene märke på armen föreställandes en stegrande häst med en kvinnlig ryttare. Under själva märket finns det ett V. Personer med **OCKULTISM 4** eller **HUMANIORA 7** kan räkna ut att symbolen föreställer en valkyria och att det troligen är vad V:et står för.

Exakt vad gruppens syfte är beror på vilken evidens som är starkast då berättaren använder sig av denna bomb.

■ **Sabotage:** Valkyriorna är en specialgrupp på tre personer som skickats in för att återhämta Daiyu (oavsett om hon vill det eller inte). De använder sig av soniska infraljudsvapen och kommer att ge övriga karaktärer en chans att överlämna henne. Vägrar de kommer valkyriorna göra sitt bästa för att eliminera karaktärerna utan nåd. De är vältränade och effektiva efter flera års samarbete.

Relevanta värden för valkyriorna är **KROPP 6, AVSTÅNDSSTRID 5, NÄRSTRID 5, STRIDSVANA 5, OBEMÄRKT 5, och RÖRLIGHET 5.**

■ **VR-spelet:** Valkyriorna är en AI-fiende som introduceras för att göra spelet lite mer utmanande. Deras mål är att göra sig en rejäl hacka. De planerar att stjäla värdefull utrustning samt kidnappa Daiyu för att utpressa hennes föräldrar på pengar. De fem valkyriorna är karbonkopior och har ingen direkt egen personlighet, utan är rätt enkelspåriga i sig. Tanken är att karaktärerna i sina interaktioner ska känna att det är något fel med dem. Samtliga är beväpnade med gaussvapen.

Relevanta värden för valkyriorna är **KROPP 4, AVSTÅNDSSTRID 3, NÄRSTRID 3, STRIDSVANA 3, OBEMÄRKT 3, och RÖRLIGHET 3.**

■ **Maskhälet:** Valkyriorna är sända av Matriarkatet för att reparera skadan i tiden och deras ledare är Serinda Evans, dotterdotter till matriarken Summer Evans.

Serinda är rätt resonabel att diskutera med och är villig att förklara vad som sker omkring dem (om karaktärerna är villiga att lyssna). Hon vet dock inte vem Daiyu är, bara att det är hon som orsakar händelserna omkring dem. Berättaren bör sätta sig in i Serinda och hennes drivkrafter, vilka beskrivs närmare i *Berättarpersoner*.

De planerar att reparera skadan i tiden genom att döda Daiyu, men de bryr sig inte om karaktärerna. Så länge karaktärerna kan tänka sig att samarbeta med valkyriorna (eller åtminstone inte lägga sig i deras affärer) kommer de att skonas. De använder sig av soniska ultraljudsvapen och är främst ute efter att neutralisera motståndare, inte att döda dem.

Relevanta värden för valkyriorna är **KROPP 5, AVSTÅNDSSTRID 5, NÄRSTRID 5, STRIDSVANA 5, OBEMÄRKT 5, och RÖRLIGHET 5.**

■ **Monstermagnet:** Valkyriorna består av två extremt sammansvetsade kvinnor som bär den vanliga stridshjälmen som maharerna har. De två maharerna är sammanlänkade på telepatisk väg, vilket ger dem en stor fördel i både spanings- och stridssituationer. De använder sig av mahariska energivapen, vilket fungerar på liknande sätt som ett plasmavapen (bortsett från att de saknar en tank, och att avfyrningsmekanismen är länkad till maharens DNA).

Deras motiv är att hämta tillbaka Daiyu nu när de bekräftat att hon fungerar som ett vapen. Maharerna ser henne inte som en person, utan för dem är hon ett föremål. De föredrar att ta henne vid liv, men har inga problem att ta hennes döda kropp om det är vad som krävs.

Relevanta värden för valkyriorna är **KROPP 7, AVSTÅNDSSTRID 7, NÄRSTRID 4, STRIDSVANA 6, OBEMÄRKT 5, och RÖRLIGHET 4.**

■ **Naturliga orsaker:** Valkyriorna är en grupp på sju pirater som ser ett tillfälle för att bryta sig in och stjäla värdefulla saker på basen då jättebläckfisken härjar. De bryr sig inte särdeles mycket om personerna, utan de är ute efter att plundra lagren och industrisalarna på värdefulla maskiner och varor. Piraterna är inte särskilt samordnade eller disciplinerade, men slåss ohederligt med allt ifrån pungspargar till ögonklösande. De bär vanliga automatvapen, men föredrar egentligen att slåss med knivar och knogjärn i närstrid.

Relevanta värden för valkyriorna är **KROPP 4, AVSTÅNDSSTRID 3, NÄRSTRID 5, STRIDSVANA 3, OBEMÄRKT 3, och RÖRLIGHET 3.**

SCEN 6: DAIYU

Denna scen aktiveras antingen när karaktärerna har fått **4 EVIDENS** för ett av slutet eller när det är fyrtiofem minuter kvar av spelmötet. Vid det tillfället kommer Daiyu att återfå sitt minne, vilket inleder avslutningsfasen av *Fångar i djupet*. Om en av aktörerna gestaltar



Daiyu delas medföljande *Speldokument* ut till aktören (som återfinns på nästa sida).

- **Sabotage:** *En övntad spion.*
- **VR-spel:** *VR-flickan.*
- **Maskhål:** *Främlingen.*
- **Monsternagnet:** *Mardrömslika minnen I, II och III.*
- **Naturliga orsaker:** *En helt vanlig flicka.*

Berättaren kan nu när slutet är bestämt börja samman berättelsen. Alla **EVIDENS** för andra händelser försvinner nu helt, till exempel stängs eventuella maskhål och skylten till administration visar nu rätt namn. Allt återgår till det normala och förstärker det utstakade spåret.

Naturliga orsaker

Om basen är utsatt för ett hot från naturliga orsaker är Daiyu en helt vanlig flicka. I alla fall om karaktärerna bortser från hennes exceptionella talang för att lära sig saker. Hon tillhör en av familjerna på Kupol 1 och hennes far Charlie brukade berätta godnattsagor om mekaniska mysterium och skeppsskrönor. Det är från honom som hon har lärt dig allt det hon kan idag. Daiyus mor Mariska är gravid just nu och har ett dåligt humör, vilket skrämmer dottern. Därför tog Charlie med sig Daiyu, trots att det är förbjudet, till arbetet. Han lyckades smuggla in Daiyu osedd och bad henne om att gömma sig tills han kom tillbaka.

Daiyu fann ett gömställe i ventilationstrumman och började utforska den, men somnade sedan i den. Vid arbetsdagens slut fick Charlie panik över att inte ha hittat sin dotter och försökte leta reda på henne. Det gjorde att den sista skytteln med arbetare dröjde innan den kunde åka. Jelena kan dra sig till minnes att hon hittade Charlie i en av industrisalarna och han verkade skräddad, men han sa inget om Daiyu där. Han verkade ovillig att lämna basen, men då Jelena ställde honom mot väggen och frågade varför så gav han upp och följde med utan protester. Innerst inne vet Charlie att Daiyu är kapabel till att ta hand om sig själv och räknar med att hon klarar sig på egen hand tills imorgon. Med ett barn till på väg har han nämligen inte råd med att få sparken för att olovligt ha tagit med ett barn till arbetsplatsen.

Daiyu förlorade minnet av vem hon var då hon slog i huvudet vid fallet ned från ventilationstrumman. Nu

minns hon dock varför hon var här. Nämns namnet Charlie så kan Jelena även dra sig till minnes honom och händelsen ovan. Hon vill minnas att han pratat om en mekaniskt begåvad dotter som han är stolt över.

Klimax

Om alla händelser är helt naturliga finns det ingen möjlighet att avvärja jättebläckfisken. Den krossar samtliga torn, innan den attackerar Habitatet. Jättebläckfisken kommer inte att lyckas med att förstöra Habitatet, utan ger till slut upp och lämnar platsen.

Vid 7.29 attackerar jättebläckfisken det sista tornet (Torn 2), vilket är tornet som karaktärerna befinner sig i. Tornet kommer att hålla för sjöodjurets attacker under två tärningar antal minuter, innan det är helt slitet i bitar. Vattnet kommer dock att börja forsa in långt innan själva tornet förstörs, vilket kommer att skära av flera sektioner. Karaktärerna bör vid det här laget ha lämnat tornet.

För att karaktärerna ska få ett lyckligt slut krävs det att de lyckas laga kommunikationsutrustningen, får kontakt med Habitatet och begär evakuering. Ett annat alternativ är att de övermannar valkyriorna och stjälar deras skepp. Berättaren får försöka väva ihop avslutningen med att beskriva hur de äntligen kan andas ut av lättnad då jättebläckfisken lämnar Kaminskistationen för att finna nya offer.

Sabotage

Om basen är utsatt för ett hot från KWAN Industries är Daiyu deras spion. KWAN Industries har en bred uppsjö av hemliga projekt, och Daiyu tillhör två av dem. Hennes kropp är framavlad på genetisk väg för att vara mer kapabel än en vanlig sjuåring. Hennes sinne har blivit påverkat av en experimentell teknologi som fyller kroppen med en bred kunskapsbas (men som raderar personligheten på äldre personer, vilket är anledningen till att barn används).

KWAN Industries planterade sedan sin spion hos en familj på Kaminskistationen. Under de senaste två månaderna har Daiyu samlat på sig information om basen, och vidarebefordrat den till sin kontakt. Nyligen fick hon veta att uppdraget närmade sig sitt slut. Daiyu planterade då ut sändare i varje torn som igår började sända ut ultraljudssignaler med jämna mellanrum för att locka jättebläckfisken till att förstöra Kaminskistationen. Daiyu skulle sedan hämtas upp av ett KWAN-skepp efter arbetspasset, men hon tvingades gömma sig då basen fick ett oväntat besök. Hon gömde sig i luftventilationen, men då hon skulle ta sig ut föll hon ned och slog i huvudet, vilket orsakade en temporär minnesförlust.

Speldokument: En oväntad spion

I en hastig flash så verkar ditt minne aktiveras, ungefär som om du rebootade. Du är totalt lojal till KWAN Industries. Din kropp avlades för att bli en spion som ingen förväntade sig, och tillsammans med rätt träning, hjärntvätt och experimentell teknologi har du blivit långt mer kapabel än vad en flicka egentligen borde vara. Faktum är att du snarare kan beskrivas ha en tjugooårings kunskaper. Ditt uppdrag är att sabotera Kaminskistationen. Du har planerat sändare över samtliga byggnader som är skapade för att locka till sig ett djur som skulle förstöra basen. Detta var det sista tornet som du planterade sändaren i. Tanken var att du skulle ha evakuerats efteråt av ett KWAN-skepp, men innan det hann ske anlände karaktärerna dit för att möta Jelena. Du var tvungen att gömma dig, vilket skedde i ventilationstrumman. Du var emellertid lite oförsiktig medan du väntade och trillade ned på marken. Du slog i skallen och det orsakade en minnesförlust. Nu minns du dock att du är en hängiven KWAN-spion som är skyldig till terrordådet mot Kaminskistationen.

Speldokument: VR-flickan

Daiyu är precis som allt annat en simulation. Omgivningen ni befinner er i är ett VR-spel. De andra karaktärerna är, även om de inte vet det, spelare i företaget Scripturas senaste satsning i nöjesmetropolen Jericho. Alla konstigheter är en del av spelet, men det verkar som om simulationen inte är helt stabil ännu då vissa "buggar" och oväntade effekter har skett. Din insikt i vem du är ger dig stora krafter, eftersom du nu direkt kan påverka koden. Du kan nu bryta mot naturlagarna, till exempel gå igenom väggar, spawna in beväpnade soldater och bruka övernaturliga krafter. En riktlinje är att du inte kan påverka andra personers personlighet eller vilja (till exempel att tvinga dem till ett beslut eller att läsa deras sinnen), men du kan kontrollera jättebläckfisken utanför. Kom dock ihåg att med stora krafter följer ett stort ansvar! Använd krafterna för att förhöja andras upplevelser, ungefär som om du vore en assisterande berättare. När spelet tar slut slut upphör du att existera eftersom du endast är kod i spelet. Dina krafter ger dig ett avgörande inflytande på hur scenariot ska sluta, och du bör använda jättebläckfisken på något sätt för det. Blir det ett lyckligt slut där alla klarar sig oskadda eller blir det ett mardrömsslut?

Speldokument: Främlingen

Plötsligt minns du vem du är. Ditt namn är Quinlan och du är en erfaren tidsresenär som kämpar för att förhindra en hemsk framtid. Under ditt senaste uppdrag skedde något extremt märkligt då du befann dig i den brittiska staden Rustoncrowe år 2011. Du kände hur du slets ur din kropp och hamnade i en okänd mans kropp 1922. Lyckligtvis fann din vän Amy (och hennes kompanjon Jason) dig och skulle föra dig tillbaka, men då ni kom till maskhållet kände du att något var fel. En rastlös känsla sköljde över dig, och det var som om tusentals myror rusade över din kropp och bet dig. Du kände igen känslan från första gången du förlorade din kropp, och i nästa sekund så hamnade du i Daiyus kropp men utan minnet om vem du var.

Vad som än har hänt med dig verkar den rastlösa känslan varna dig om att du är nära ett maskhål. Kommer du för nära det verkar du byta till en ny kropp som befinner sig i en annan tid. Kruket är att det verkar som om du gradvis förlorar dina egna minnen. Även om du minns vem du är nu, så är många detaljer om din bakgrund bortglömda. Det verkar som om ditt minne blir allt mer skadat för varje gång du byter kropp. Frågan är vad, om ens något, du minns då du byter kropp nästa gång?

Speldokument: En helt vanlig flicka

Sakta börjar ditt minne komma tillbaka. Allt kommer inte tillbaka på en gång, utan det sker bit för bit. Välj själv när det sker. Din far, Charlie, är din stora hjälte. Han är en underbar pappa som berättar godnattsagor om mekaniska mysterium och skeppsskrönor. Det är från honom som du lärt dig allt det du kan idag.

Din mor, Mariska, är sjuk. Hon har kräcks mycket på sistone, och har varit på dåligt humör. Det sker vanligen på morgonen. Du gillar din mamma, men hon har varit läskig på sistone.

Charlie tog med dig till jobbet eftersom mamma var arg i morse. Han sa att han inte fick göra det egentligen, så han smugglade in dig och sa att du behövde gömma dig tills arbetspasset var slut.

Du gömde dig i luftventilationen och började nyfiket utforska, men du tröttnade snart och la dig för att vila. Du vaknade långt senare av att du föll i marken och förlorade då minnet. Du är en helt vanlig flicka som lärt dig väldigt mycket om mekanik och naturvetenskap på grund av din fars passion för det.



Om en aktör gestaltar Daiyu dela ut *Speldokument: En oväntad spion* till henne. Det är upp till aktören att avgöra hur hon vill göra: kommer hon att hålla en låg profil och försöka rädda sitt eget liv eller kommer hon försöka slutföra uppdraget och troligen dö på kuppen? Om Daiyu är en berättarperson kommer hon att agera utifrån hur karaktärerna har behandlat henne. Här kan det med andra ord straffa sig om de har behandlat henne som ett jobbigt barn.

Klimax

I denna avslutning handlar mycket om hur Daiyu agerar. Hon kan försöka kontakta sitt skepp, och de säger att de finns i trakten och har avvaktat hennes anrop. Om berättaren använt valkyriorna säger skeppskaptenen att hon ska följa med dem för att komma i säkerhet. Har berättaren använt valkyriorna från en annan fraktion lovar de att komma om en halvtimme, om Daiyu kan säkra en av hamnarna.

Väljer Daiyu istället att samarbeta med karaktärerna så måste sändarna förstöras om tornet ska kunna räddas. De är planterade nere i hangarens vattenområde, och kan endast hittas av personer med **OBEMÄRKT 4** (för att hitta den) och **RÖRLIGHET 4** (för att nå den). För att neutralisera sändaren krävs **TEKNOLOGI 4**, men det går enkelt att förstöra den med våld. Emellertid kommer det ge alla 1 bestående förlust i kropp (samt förlust av balansen) då en intensifierad ultraljudssignal skickas iväg för att locka hit jättebläckfisken. Den kommer att anlända inom en halvtimme och då förstörs tornet (och karaktärerna dör om de inte tagit sig ut vid det laget).

Lyckas karaktärerna med att desarmera sändaren är de säkra från jättebläckfisken. Har de fått igång kommunikationen kan de kontakta de kvarvarande sektionerna och informera dem om sändarna. I så fall kommer även de att kunna neutralisera sändarna. Utan att behöva oroas sig för sändarna kommer karaktärerna att överleva och behöver endast vänta tills de evakueras av skepp från Habitatet. Under tiden kan berättaren väva samman andra lösa trådar, till exempel hur ser karaktärerna på Daiyu efter hennes avslöjande?

Maskhållet

Om basens hot är maskhållet är Daiyu orsaken till att allt händer. Daiyus kropp är egentligen besatt av en tidsresenär som heter Quinlan. Quinlan kommer från framtiden och har arbetat tillsammans med en motståndsrörelse för att förändra den. Det förde honom till Rustoncrowe 2011, där han blev utsatt för en förbannelse som slet ut hans medvetande ur hans kropp och in i en annan person år 1922. Det var en mardröm

för Quinlan som blev inlåst i ett mentalsjukhus. Han lyckades dock fly och letade desperat efter ett nytt maskhål för att undkomma 1920-talets fängslade tid. Problemet var att när han väl fann ett, började det att krypa i hans kropp rejält och i nästa sekund svartnade det för honom.

Förbannelsen har gjort att varje gång Quinlan kommer för nära ett maskhål så sugts hans medvetande in i en ny kropp och det gamla medvetandet hamnar i Quinlans kropp. Det innebär att det nu finns en vilsen, förvirrad sjuårig kinesisk flicka från framtiden i den amerikanska obygdens på flykt undan polisen efter en rymningen från mentalsjukhuset. Varje gång Quinlan byter kropp förlorar han en del av sitt eget medvetande och det är skälet till att han inte minns vem han är. Problemet är att Quinlans tidshopp orsakar skador på tiden och det är dessa som lockar hit Kraken. De orsakar en oerhörd psykisk skada på Kraken och han vill stoppa det genom att förstöra tornen. Den försöker stoppa det som orsakar honom psykisk smärta.

Eftersom framtiden håller på att slitas sönder av Quinlan anser både Matriarkatet och tidsanarkisterna (eller motståndsrörelsen som Amy kallar dem) att Quinlan måste tas omhand. Karaktärerna kan möta Matriarkatets utsända trupp som leds av Serinda Evans om de möter valkyriorna. Deras sätt att hantera problemet är att döda Quinlan/Daiyu, vilket kommer att fungera utmärkt.

Motståndsrörelsen har också skickat personal för att stoppa det hela. När denna avslutning inleds kommer Amy att komma in på basen via maskhållet i hamnen. Amy har spårat Quinlan via Rustoncrowe 2011, sedan via 1922 där han hoppade till en ny kropp på denna plats. Amy kan förklara att vad det än är för förbannelse så skadar den tiden och riskerar att suddas ut gränserna mellan dåtid, nutid och framtid. Det riskerar att få verkligheten att kollapsa om det inte stoppas, vilket är varför jättebläckfisken (eller Inky som hon kallar honom) attackerar tornen. Den känner av skadorna i tiden och upplever en psykisk smärta på grund av det.

Varje gång som Quinlan reser genom tiden blir skadorna större och större, samtidigt som glömskan av vem han egentligen är kommer öka. Amy säger att hon har utvecklat ett kronolås som förhindrar Quinlan från att resa i tiden. Tidslåset är ett tunt stålband som placeras kring handleden, och efter att det placerats där så sjunker det in i huden och smälter samman med kroppens DNA utan att orsaka smärta. Amy säger att det kommer att stabilisera den skadade tiden och att det är det enda sättet för att stoppa skadorna innan det är för sent, utan att han ska förlora livet. Först då kan tiden börja läka.

Klimax

I denna avslutning kommer karaktärerna att ställas inför dilemmat om de ska lyssna på Serinda eller Amy. Båda står på olika sidor i en konflikt, vilket kommer märkas om de möts. Vill berättaren arbeta mer med den konflikten finns mer information om det i Berättarpersoner. De är dock rörande överrens om att problemen med jättebläckfisken beror på Quinlan, men det är deras metoder som skiljer sig åt.

Karaktärerna har i princip tre val: låta Serinda döda Daiyu, låta Amy sätta ett tidslås på henne eller låta jättebläckfisken förstöra tornet och dem själv (och på så sätt stoppa hotet). De kan även försöka att fly från basen, men det kommer enbart att innebära att nya platser kommer råka ut för samma märkliga händelser och att jättebläckfisken följer efter dem. Som mest kan de köpa sig tid på detta sätt.

Om Serinda tillåts döda Daiyu handlar det om att Quinlan får ta farväl. Om Amy får sätta ett kronolås på Quinlan så handlar det istället om starten på ett nytt liv för honom. Han får nu ta över Daiyus liv som en liten kinesiska flicka, vilket beskrivs närmare i slutet Naturliga orsaker. Oavsett vilket slut som nås kommer så kommer jättebläckfisken att lämna området. Serinda och de andra valkyriorna kommer att ta sitt skepp och försvinna. Amy kommer antingen att följa med karaktärerna då hennes uppdrag är klart (om de går med på hennes lösning) eller försvinna (dyka ned i havet). Hon har andra uppdrag i den här tiden, men det är någonting som kan vänta. Då problemet med Quinlan väl är löst kan tiden börja läka och snart är allt som det ska i området. Slutet gott, allting gott?

Monstermagnet

Om basen är utsatt för ett mahariskt hot är Daiyu ett av deras experiment. De har tagit ett barn och använt demoniska energier för att fylla henne med en särskild sorts iglar med inympat DNA från det en enorm jättebläckfisks döda barn. Målet med experimentet är att placera iglar med DNA från sjöodjur i fler barn, sprida dem över haven och sedan låta sjöodjuret förinta baserna åt dem. De har skapat monstermagneter.

Maharerna har planerat Daiyu som adoptivbarn på basen och har sedan väntat på rätt ögonblick att aktivera henne. Kraken anländer till platsen för han lockas dit av Daiyu (som han tror är hans barn). Jättebläckfisken kan dock inte känna av exakt var hon är, så därför krossar han tornet. Kraken hoppas på att barnet ska komma simmande, men när inte det sker fortsätter han till nästa torn istället och återupprepar processen.

Kruxet är att Daiyu verkligen är en oskyldig sjuåring. Hon är inte en ondskefull person, utan ett barn som inte vet om vad maharerna har gjort med henne (även om hon kan börja ana det om berättaren använt bomben för *Monstermagnet*). När det väl slagits fast att Daiyu är ett mahariskt vapen kommer minnena att skölja över henne, vilket av förklarliga skäl kommer att traumatisera henne. Om inte Daiyu gestaltas av en aktör så kommer hon inse att hon ligger bakom jättebläckfisks attacker. Gråtande berättar hon det för karaktärerna så de får välja hur de ska tackla problemet. Om en aktör gestaltar Daiyu är det upp till henne hur (eller om) hon vill avslöja sanningen om sig själv för de andra. I fall detta slut sker bör *Speldokumentet Mardömslika minnen* delas ut till aktören, så hon kan hjälpa till att introducera slutet förresten av gruppen.

Klimax

Det finns ett enkelt sätt att stoppa jättebläckfisken: att få bort varje igel ur Daiyus kropp. Det räcker inte med att döda Daiyu för det, utan karaktärerna måste i så fall verkligen se till att utplåna alla spår av kroppen. Enklaste sättet är att tvinga ut henne i havet så att trycket får hennes kropp att förvandlas till en blodröd dimma. Det är dock en handling som räknas som ett **FRUKTANSVÄRT SKRÄCKSLAG** med **UTSTRÄLNING**.

Påhittiga karaktärer kan finna andra sätt att ta bort iglarna på. En medicinsk operation är möjlig, men det är något som tar tid. Exakt hur lång tid beror på hur bra karaktären lyckas med ett **SVÄRT SLAG** med **KROPP + MEDICIN**. Ett **FUMMEL** innebär att Daiyu dör på operationsbordet, ett **MISSLYCKAT RESULTAT** tar fyra timmar, ett **MARGINELLT RESULTAT** tar två timmar, ett **LYCKAT RESULTAT** tar en timme och med ett **PERFEKT RESULTAT** tar det endast en halvtimme. Problemet är förstås att karaktärerna ska hinna få bort alla iglarna innan klockan blir 07.29 då jättebläckfisken förstör Torn 2.

Lyckas karaktärerna få med sig flickan på en skyttel och lämna tornet kommer karaktärerna märka hur Kraken snabbt känner av dem och simmar fram mot det för att slita skeppet i stycken. I skytteln så känner jättebläckfisken nämligen av sitt ”barn” mycket tydligare. Om de snabbt vänder tillbaka hinner de undan jättebläckfisken utan att behöva slå några slag, annars krävs ett **SVÄRT SLAG** med **KROPP + FORDON** för att nå fram till Habitatet utan att dödas av Krakens attack.

Berättarens främsta uppgift i detta slut är att belysa det moraliska dilemmat. Är karaktärerna redo att offra sina liv för att försöka rädda Daiyu eller är de beredd att offra henne för att rädda sitt eget skinn? Vad är de för sorts människor?



VR-spel

Det är möjligt att basen egentligen är en VR-simulation i Scripturas senaste spellansering: Fångar i djupet. Karaktärerna har tagit ett extraknäck på staden Jericho som betatestare. Deras rollfigurer är egentligen avатарer som är baserade på dem själva. Ingenting som sker i simulationen utsätter dem alltså för någon egentlig fara. Skulle någon karaktär ha dött under berättelsens gång kommer hon med andra ord att vara vid liv efter spelets slut.

I det här slutet är Daiyu en del av simulationen och är tänkt att addera ett extra lager av mysterium. Det sker dock en glitch i systemet vilket gör att hon får en större del i berättelsen än vad som var tänkt. Hon får möjlighet att påverka spelets regler och kan både stjäla och hjälpa karaktärernas chans till överlevnad.

Gestaltas Daiyu av en aktör är det upp till henne hur hon hanterar sina nyfunna krafter. Dela ut *Speldokumentet VR-flickan* till aktören. Är Daiyu istället en berättarperson kommer hennes agerande färgas av hur karaktärerna har behandlat henne. Om de varit elaka eller nedlåtande, kommer hon likt den mobbade Carrie från Stephen Kings roman att använda sina övernaturliga krafter för att stoppa sina plågoandar. Har de istället varit beskyddande och snälla, kommer hon att försöka ge dem rätt verktyg för att de ska kunna evakuera tornet eller besegra jättebläckfisken. Några exempel kan vara att valkyriornas skepp kan användas för att fly eller att en GEMA-patrull dyker upp utanför. Det viktiga är att karaktärerna får vara delaktiga i hur slutet sker, eftersom spelets mål är att aktörerna ska känna sig tillfredsställda.

Klimax

När spelet når sitt slut, oavsett om det är lyckligt eller tragiskt, vaknar karaktärerna upp i en av Scripturas spelhallar i nöjesmetropolen Jericho. Personalen hjälper dem att plocka av sig VR-hjälmen och säger att de hoppas att karaktärerna hade en trevlig upplevelse. De tackar så mycket för karaktärernas värdefulla deltagande i betatestet av Fångar i djupet och frågar efter deras feedback. Finns det några förbättringar som kan göras?

Det kan vara en fin metafor, då berättaren på ett metaplan kan tala till aktörerna genom att låta servicepersonalen tala till karaktärerna. Berättaren knyter sakta ihop de lösa trådarna och kan låta servicepersonalen berätta om de andra möjliga slutet och vad som kunde ha skett, innan de till slut tar farväl av karaktärerna. Givetvis efter att de fått sin lön insatt på kontot och ett rabatterbjudande på många fler av Scripturas spännande berättelser.

Information: Hur allt hänger ihop

Oavsett slut kommer berättelsen det troligen finnas konstigheter från andra möjliga slut. Hur förklaras dessa? Nedan finns en del riktlinjer till förklaringar.

■ **VR-spel:** Om avslutningen är ett VR-spel kan samtliga händelser som relaterar till de andra slutet förklaras som en del av spelets narrativ. Allt är skapat av programmerare för att skapa en spännande upplevelse för spelarna.

■ **Maskhål:** Om maskhållet är orsaken till hotet mot basen beror de andra händelserna på att tiden är på väg att krossas. Det gör att andra alternativa verkligheter läcker in i denna verklighet, och att det i dessa var något av de andra slutet som inträffade.

■ **Sabotage:** Om det är ett sabotage från KWAN Industries är alla märkligheterna orsakade av weird science. I *Leviathan* bedrivs det många märkliga vetenskapliga experiment i världen, och KWAN Industries, Alpha Pharmaceuticals, ja till och med CCS ägnar sig åt sådana. Kanske är det inte bara Daiyu som är ett märkligt experiment, utan kanske har CCS i hemlighet forskat på ett som orsakar andra effekter? Kanske är det bieffekter från de olika experimenten som skapat Daiyu? Kort och gott handlar det om att försöka finna pseudovetenskapliga förklaringar på alla märkliga händelser.

■ **Monstermagnet:** Maharerna utnyttjar en form av avancerad vetenskap som blandas samman med övernaturliga krafter. Det tenderar att orsaka märkliga händelser, som till exempel masshallucinationer. Kort och gott, kan övriga händelserna förklaras med ”magi”. Konstiga saker sker när magi är involverad och det går inte alltid att förklara dem rationellt.

■ **Naturliga orsaker:** Det mänskliga sinnet är bräckligt och håller inte alltid vid för mycket stress och panik. Många av händelserna som inte passar in i den naturliga orsaken, så som levande fordon och mystiska symboler, är helt enkelt en masspsykos orsakad av karaktärernas underliggande rädslor. Kan händelsen inte riktigt förklaras med det kan det helt enkelt vara så att antingen maharerna har försökt att påverka miljön eller att det är fluktuationer i tidslinjen som påverkat miljön.

APPENDIX A:

BERÄTTARPERSONER

Här presenteras de berättarpersoner som har en större roll i *Fångar i djupet* på ett mer ingående sätt. De återges vid behov med spelvärden, vilken typ av intryck karaktärerna får av dem samt en beskrivning av deras bakgrund. Vill berättaren enkelt komma åt berättarpersonerna under spelmötet kan hon sätta ett bokmärke eller ett gem vid platsen där de beskrivs.

Jelena Petrova

Jelena föddes i en familj som engagerade sig i den rysk-ortodoxa kyrkans hjälparbete. Hon fann passion och tröst i tron, men då hon var 14 år kom terrorns år, vilket förändrade allt. Först utsattes de religiösa för terrordåd över hela världen och sedan bestämde GEMA att religionen skulle förbjudas eftersom den orsakade hemskheter. Det var vanligt med böter och fängelsestraff, men det kunde till och med utdelas dödsstraff. Föräldrarna valde att strunta i religionen och finna andra sätt att hjälpa folk på, men Jelena vägrade att släppa sin tro och blev mer radikaliserad. Ingen skulle få bestämma vad hon trodde på. Istället fann Jelena likatänkande över noderna.

GEMA styrde världen tack vare att de gav fri utbildning, gratis sjukvård och en ordentlig medborgarlön. De förmånerna försvann dock då organisationen förlorade det mahariska kriget och mänskligheten tvingades till exil i havet. Allt fler människor blev kritiska och ur missnöjet grundades Eye of Providence, en motståndsrörelse som ville störta GEMA. De flesta var missnöjda med att GEMA gav upp tytan till maharerna, för att sedan låta företagen utnyttja folket utan att ingripa.

Jelena blev allt mer involverad i Eye of Providence och blev efter en tid en av deras rekryterare. Hon infiltrerade baser för att leta efter folk som var mottagliga för organisationens budskap om att "GEMA är horet". Det var dock tvunget att ske diskret eftersom Eye of Providence har stämplats som terrorister. Visst finns

det extremister inom organisationen, men i vilken organisation finns det inte det?

Jelena arbetar för tillfället som vaktmästare på en av Capshaw Commonwealth Securities (CCS) företagsbaser. Det är ett av världens största företag och ett av få företag som erbjuder relativt goda levnadsförhållanden för sina anställda. Som vaktmästare möter Jelena ofta det vanliga folket, och har etablerat en vänskaplig relation som låter henne hålla ögonen öppna efter lämpliga kandidater. Redan nu har Jelena etablerat en cell på sju medlemmar i Habitatet.

När berättelsen börjar är det kväll. Arbetarna har slutat för dagen och begett sig till Habitatet. Jelena har nyss mottagit karaktärerna. Hon har i uppgift att ge dem en rundtur i industrin så att de får se lokalerna och lära sig mer om verksamheten.

Intryck: Jelena är en bastant, mörkhyad kvinna med axellångt krulligt hår. Hon ser barsk ut, och har en rejäl pondus. Hon klär sig i en röd vaktmästaruniform med ett ordentligt verktygsbälte, fyllt med en uppsättning praktiska verktyg.

Jelena känner sympati för det vanliga folket som arbetar hårt för att överleva. Feta byråkrater som lever på andra har hon dock inte mycket till övers för. Hon hatar GEMA innerligt eftersom de försöker hjärntvätta folk med sin propaganda.

Jelenas skäl till att arbeta för Eye of Providence och vilja störta GEMA är för att hon vill att religion ska bli tillåtet igen. Det är något att finna tröst i. Hon vill inte längre behöva gömma sin tro.

Karaktärsdrag:

- **Barsk:** Jelena tål inte massa trams eller floskler från GEMA eller sina chefer, utan säger alltid vad hon tänker.
- **Vänskaplig:** Det vanliga folket har lätt för att känna sympati för den hårda, men ärliga Jelena.

■ **Överlevare:** Jelena har en stark överlevnadsinstinkt då hon är både religiös och medlem i Eye of Providence vars medlemmar riskerar dödsstraff för sina åsikter.

Drivkrafter: Jelena vill störta GEMA eftersom de står för allt som är dåligt. Inte nog med att de förbjöd religionen, utan de beordrade exilen ned i havet efter det mahariska kriget. Vad ska de offra härnäst?

På kortare sikt vill Jelena värva fler medlemmar till Eye of Providence och få dem att växa. Under berättelsens gång kanske hon finner någon bland karaktärerna som hon kan värva till Eye of Providence?

Berättelsenivå: KUGGE.

Fraktion: CCS (Eye of Providence).

Koncept/yrke: REBELLEN/vaktmästaren.

Åldersklass: ERFAREN (4/5, 2036).

Härkomst: RYSK.

Födelseort: Moskva.

Status: STABIL STATUS.

Språk: Ryska, engelska.

EGO	4	KROPP	5
INITIATIV	-2	INITIATIV	4
FÖRSVAR	10	FÖRSVAR	7
ANFALL	2	ANFALL	8
UTSTRÅLNING	4	STRID	5
INITIATIV	6+1	INITIATIV	2
FÖRSVAR	8	FÖRSVAR	6
ANFALL	10+1	ANFALL (N/A)	3/9

Fysiska färdigheter:

AVSTÅNDSSTRID 4, FORDON 3, OBEMÄRKT 4, RÖRLIGHET 3, STRIDSVANA 2.

Intellektuella färdigheter:

MEKANIK 4, NATURVETENSKAP 4, OCKULTISM 2, TEKNOLOGI 4.

Sociala färdigheter:

INTERAKTION 6, KAMELEONT 4, SAMHÄLLSVETENSKAP 5.

Specialiseringar:

- **Infiltration:** Jelena får två tärningar att smälta in och inte avslöja sin täckmantel, **EGENSKAP +1** i konflikter där det gäller att dölja sin Eye of Providence-tillhörighet.
- **Ljuga:** Jelena får två tärningar på alla slag när hon luger, **ANFALL +1** i sociala konflikter.
- **Rekrytering:** Jelena får två tärningar på alla försök att värva folk till Eye of Providence, **INITIATIV +1** i sociala konflikter.

Egenheter:

■ **Fru fortuna står dig bi:** Jelena är personen som alltid har tur vid rätt tillfälle, vilket har gjort att hon inte har behövt kämpa sig fram i livet. Vid ett tillfälle varje spelomgång får hon +5 på en handling. Utnyttjar hon den får hon inga erfarenhetspoäng för spelmötet,

■ **Religiös:** Jelenas kristna tro är stark och fungerar som hennes levnadskodex. Hon har insikt i mysticism och får +2 på alla slag för att förstå och hantera existensen av det övernaturliga. Eftersom religion är förbjuden, och kan leda till dödsstraff, måste Jelena hålla tron hemlig.

Konceptbonus: Jelena vet hur GEMA fungerar och har +1 på alla slag att överlista deras byråkrati.

RFID-chip: Jelena har ett RFID-chip med pekskärmsinterface som försörjs av noden.

Daiyu

Daiyu känner sig yr och matt, ungefär som om hon har sprungit ett maratonlopp och inte ätit på två dagar, då hon vaknar i berättelsens början. Hon minns inte vad hon har varit med om som gör att hon mår så illa. Faktum är att Daiyu inte minns särskilt mycket alls. Inte vem hon är eller hur hon hamnade på platsen hon befinner sig på nu. Så fort hon försöker tänka på det fylls hennes sinne av ett öronbedövande brus samtidigt som känslan av yrsel återkommer. Det enda som filtreras igenom bruset är ett namn: Daiyu. Hon får en stark känsla av att det är hennes namn, så det är vad hon presenterar sig som då hon möter karaktärerna.

Omgivningen i Torn 2 känns både bekant och främmande på samma gång. Ibland är det nästan som om Daiyu kan minnas en plats i industrin och att det är den mest naturliga platsen för henne att vara på. Ibland känns det som om hon inte alls hörde hemma här och att allt är främmande för dig.

Då Daiyu väl har vant sig kommer hon att få en gnagande känsla om att hon har glömt någonting oerhört viktigt. Daiyu kan inte förklara varför, men det känns som om basens överlevnad hänger på att hon minns vem hon är.

Intryck: Daiyu är en liten kinesisk flicka som ser ut att vara runt sju år gammal. Hon har axellångt svart hår, ett par mörkbruna ögon och ger ett fragilt intryck då man ser på henne. Daiyus leende, som kanske inte syns direkt då hon vaknar, är både smittsamt och behagligt att skåda. Hon är klädd i en röd bomullsklänning och ett par vita tåspets skor, vilket personer med **KONSTNÄRLIGHET 2** eller **RÖRLIGHET 4** känner igen som balettskor.

Kläderna är en indikation på att Daiyu troligen har **HÖG STATUS** eftersom få har råd med kläder av bomullstyg.

På vänster skuldra har Daiyu en liten fjärlstatuering. Hon känner inte till den själv och den döljs av klänningen. Först då någon annan får syn på tatueringen och frågar om den blir hon medveten om den.

I början av spelmötet är Daiyu lite klumpig, vilket gör att hon ibland snavar, ibland tappar saker. Allt eftersom spelmötet fortgår kommer klumpigheten att avta.

Även om Daiyu ser ut som en ung flicka så är det inte så hon uppträder då hon återhämtat sig från den initiala chocken. Hon agerar äldre än vad hon ser ut att vara, vilket gör att hon kan beskrivas som lillgammal.

Daiyu är en oerhört flexibel person och har lätt för att improvisera efter rådande situationer. Under berättelsens gång kommer hon inse att hon har ett väldigt brett kunskapsområde. Daiyu verkar i synnerhet ha en hel del erfarenhet inom det naturvetenskapliga och tekniska fältet som är betydligt högre än en vanlig sjuåring.

Karaktärsdrag:

■ **Försiktig:** Miljön känns både bekant och främmande. Hon vet inte vem hon är och känner sig utmattad. Av förklarliga anledningar är hon väldigt försiktig.

■ **Flexibel:** Daiyu har väldigt lätt att anpassa sig efter rådande situationer, vilket hjälper henne att inte lamslås av minnesförlusten.

■ **Nyfiken:** Daiyu kanske inte minns vem hon är, men hennes instinkter är att ständigt ta reda på mer fakta och information om allting. Hon har en stor kunskapsörst, och är övertygad om att ju mer hon upplever desto större är chansen att hon minns vem hon är.

Drivkrafter: Direkt då Daiyu vaknar vill hon mest få i sig vätska, samt se till att hon känner sig trygg. Efter att de basala behoven är uppfyllda vill Daiyu ta reda på vem hon är och av vilken orsak hon förlorade minnet.

Berättelsenivå: EXTRAORDINÄR.

Fraktion: Bestäms i berättelsen.

Koncept/yrke: Okänd.

Åldersklass: Okänd.

Härkomst: KINESISK.

Födelseort: Okänd.

Status: Okänd.

Språk: Ryska.

EGO	4	KROPP	2
INITIATIV	1	INITIATIV	4
FÖRSVAR	7	FÖRSVAR	7+1
ANFALL	5	ANFALL	6

UTSTRÄLNING	4	STRID	2
INITIATIV	4	INITIATIV	1+1
FÖRSVAR	7	FÖRSVAR	4+1
ANFALL	8	ANFALL (N/A)	3/5

Fysiska färdigheter:

AVSTÄNDSSTRID 3, FORDON 2, NÄRSTRID 1, OBEMÄRKT 4, RÖRLIGHET 4, STRIDSVANA 1.

Intellektuella färdigheter:

MEDICIN 1, MEKANIK 2, NATURVETENSKAP 5, OCKULTISM 3, TEKNOLOGI 5, ÖVERLEVNAD 1.

Sociala färdigheter:

HUMANIORA 1, INTERAKTION 4, KAMELEONT 4, KONSTNÄRLIGHET 1, LINGVISTIK 1, SAMHÄLLSVETENSKAP 1.

Specialiseringar:

■ **H-cells teknologi:** Daiyu får två tärningar på alla slag för att förstå, underhålla och reparera H-cellsteknologin, **FÖRSVAR +1** i fysiska konflikter.

■ **Liten:** Daiyu får två tärningar på slag för fysiska handlingar där hennes storlek är till hjälp, **FÖRSVAR +1** i stridskonflikter.

■ **Matematik:** Daiyu får två tärningar på alla slag som involverar matematik, oavsett om det rör sig om avancerade akademiska formler eller problemlösningar av praktisk natur. Hon får **ANFALL +1** i intellektuella konflikter.

■ **Orädd:** Daiyu får två tärningar för att bemästra sin rädsla och behålla kontroll, **INITIATIV +1** i stridskonflikt.

Egenheter:

■ **Förlorat förflutet:** Daiyu lider av total minnesförlust och minns inte något från sitt tidigare liv. Hon startar med två specialiseringar som Daiyu inte minns hur hon har lärt sig, men som ändå är en ledtråd till vem hon är.

■ **Högre syfte:** Daiyu är övertygad om att hennes förlorade minne är kopplad till basens överlevnad. Skulle hon dö eller skadas allvarligt kan berättaren vid ett tillfälle ignorera det. Skadan såg då betydligt värre ut än det var och om hon dog vaknar hon mirakulöst till liv.

Nackdelen är dock att det innebär att Daiyu kommer att få ett olyckligt slut i berättelsen.

Konceptbonus: Daiyu har +1 på alla försök att hacka elektroniska dörrar och RFID-läs.

RFID-chip: Daiyu saknar ett RFID-chip. De med **MEDICIN 4** som undersöker Daiyu ser att hon haft ett i nacken, men att det är bortopererat för någon månad sedan.

Jevgenij Lagunov

Jevgenij är nattvakt i Torn 4 och är en kompetent säkerhetsvakt med en rigorös militärutbildning som CCS erbjuder sina soldater. Han bestämde sig dock för att sluta tjänstgöra i flottan för att komma närmare sin familj. De bor på Habitatet och han träffar dem varje dag.

Under nätterna arbetar Jevgenij tillsammans med sin kollega Irina. De håller koll över basens säkerhet och det handlar mest om att göra enstaka patruller och hålla sig vakna. Denna natt störs lugnet rejält då tornet drabbas av strömavbrott. Jevgenij saknar mekaniskt kunnande, men lyckligtvis har Irina rudimentära kunskaper. Hon får igång tornet men elektrifierar sig själv i processen. Jevgenij får igång hennes hjärta, men hon är i koma och han kan inte göra något mer. Han vill ha en skyttel till tornet åt Irina, men får avslag på sina önskningar och känner sig nu maktlös.

Jevgenij är relativt samlad trots strömavbrottet och Irinas koma, samt det faktum att en jättebläckfisk raserar tornet. Hans militära disciplin gör att han håller sig fokuserad på uppgiften att överleva. De märkliga händelserna som karaktärerna kan vara med om återfinns inte hos honom, utan där råder istället en ödlig tystnad.

Intryck: Jevgenij har en rejäl basröst som bryter rätt hårt på ryska om han ska tala engelska. Hans röst är dock väldigt lugn och inger trygghet då karaktärerna talar med honom. Trots en spänd situation är han väldigt disciplinerad och sammanhållen. Han kan bli en resurs för karaktärerna, i alla fall om de behöver hans expertis inom strid och säkerhet.

Jevgenij är den person som förstår karaktärernas dilemma bäst, då han delar deras öde. På så sätt kan Jevgenij bli en vän om karaktärerna kommunicerar med honom över en längre tid.

Karaktärsdrag:

- **Beskyddande:** Det finns ingenting han inte är beredd att göra för de han älskar.
- **Disciplinerad:** Även under stor stress och farofyllda situationer behåller Jevgenij sin skärpa.
- **Skämtsam:** Inget har blivit sämre av ett gott skämt. Det brukar lätta upp stämningen.

Drivkrafter: Det enda Jevgenij vill är att leva i fred tillsammans med sin familj. Kan han inte göra det är det enda viktiga att hans familj tas hand om.

Jevgenij förekommer i berättelsens periferi och beskrivs därför inte värdemässigt.

Cassie Harper

Cassie är trots sin ringa ålder (hon ser inte en dag utöver 25 år) en ansedd tjänsteman inom CCS. Hon har haft ett flertal inflytelserika positioner inom företaget i deras maktfäste Potemkin. Att hon valde att lämna dessa prestigefyllda uppdrag för att ta en position på Kaminskistationen förvånade många, men enligt Cassie var det för att minska stressen i hennes liv.

Inofficiellt var anledningen en helt annan. Hon arbetar för Eye of Providence och fick i uppgift att sabotera Kaminskistationen eftersom de levererar krigsskepp till GEMA. Genom att skära av en produktled räknar Eye of Providence med att kunna försvaga GEMA temporärt så att de kan utföra ett antal strategiska operationer.

Cassies uppdrag har varit hemligt, till och med för de andra Eye of Providence-medlemmarna. Hon har låtit sig bli värvad av Jelena och saktat byggt upp relationer med de andra medlemmarna. Då Neela Lauder börjar gräva i saker på Habitatet inser Cassie att hon måste aktivera sin plan innan den blir avslöjad. Hon aktiverar cellen och ger dem tydliga instruktioner kring hur de ska ta över Habitatet, men Cassie hinner inte informera Jelena om det.

Cassies plan kommer att misslyckas, men hon är trots det steget före och kommer fly från basen.

Intryck: Cassie vet hur en slipsten ska dras. Hon är duktig på det sociala spelet och har stor erfarenhet av att vilseleda andra för att nå sina mål. Det var så hon kunde avancera i sin karriär så snabbt. Hon har en oerhörd förmåga att avgöra personers motiv (**KAMELEONT 10**) och anpassar sitt tal efter vad de vill höra.

Karaktärerna kommer endast att interagera med henne över kommunikationsradio, men får då intrycket av att hon genuint arbetar åt CCS för att stoppa Eye of Providence. Hon ser till att kontrollera informationsflödet så att karaktärerna inte får reda på vad som egentligen pågår i Habitatet. Då de väl får kontakt med de som verkligen arbetar för CCS är Cassie sedan länge borta.

Karaktärsdrag:

- **Hänsynslös:** Ingen tillåts komma i vägen för Cassies planer, vilket oftast, men inte alltid, sammanfaller med Eye of Providences planer.
- **Listig:** Cassie har en god förmåga för det sociala spelet och ligger oftast tre steg före alla andra.
- **Vältalig:** Får samma sammetslena röst som Cassie har och detta i kombination med hennes förmåga att alltid välja rätt ord gör det svårt att inte bli lurad av henne.

Drivkrafter: Cassie är helt lojal mot Eye of Providence och vill främja dem som maktfaktor. Hon drivs inte av hat mot GEMA, utan hennes enda mål är att hennes organisation ska kunna stärka sin makt. Cassie tror att de är nyckeln till att besegra maharerna.

Cassie förekommer i berättelsens periferi och beskrivs därför inte värdemässigt.

Boris Karmasov

Boris är en av Habitatets säkerhetsvakter och har arbetat sig upp från industrigolvet till Habitatets säkerhetsavdelning. Han började som en vanlig kugge, men tog ansvar på arbetsplatsen och då en särskilt allvarlig olycka skedde ingrep han snabbt. Det fick Boris chef att rekommendera honom för en ny tjänst som säkerhetsvakt. Han tog stort ansvar under utbildningen och gjorde bra ifrån sig.

Under sin första tid som säkerhetsvakt tog han ofta extra skift för att skaffa sig mer erfarenhet. Boris hårda arbete uppskattades av både chefer och arbetskamrater vilket gjorde att han avancerade. Han har inte något direkt liv utanför karriären, utan planerar att starta det någon gång i framtiden då han har mer tid.

Då Eye of Providence startar sin kupp är Boris i tjänst, och blir delaktig i försöket att återta basen från kuppmaakarna. När de väl lyckas ta tillbaka basen har hans överordnade förlorat livet och han har högst rang av de överlevande säkerhetsvakterna.

I själva verket är Boris planterad av KWAN Industries som spion och han har arbetat hårt för att avancera i deras organisation. Undersökningen som Neela och de andra karaktärerna kom för att genomföra var ett problem, men då Eye of Providence slår till försöker han att skjuta över alla misstankar på terroristerna.

Intryck: Boris är en flitigt arbetande man som fokuserar hårt på arbetet, men som även har ett gott hjärta vilket gör att han kan blunda för mindre förseelser. Han kan dock vara väldigt intensiv och fysiskt skrämmande då han misstänker att ett brott begåtts.

Boris försöker alltid att vara professionell i tjänsten, och talar aldrig om personliga saker (vilket underlättas av det faktum att han inte har mycket av ett privatliv).

Då karaktärerna får kontakt med Boris märker de att han är trött och sliten, men väldigt fokuserad på att återställa tryggheten på basen. Han går rätt på sak och har ett enkelt och konkret språk.

Boris främsta prioritet är att återställa lugnet i Habitatet först, sedan kan han prioritera tornen. "Ett problem i taget" som han säger.

Karaktärsdrag:

- **Ansvarsfull:** Finns det en möjlighet att ta på sig mer ansvar tvekar Boris inte att göra det.
- **Privat:** Boris delar ogärna med sig av detaljer om sitt privatliv.
- **Slitvarg:** Få är lika lojala eller hårt arbetande som Boris.

Drivkrafter: På kort sikt ta tillbaka kontrollen över basen och återställa ordningen. På längre sikt att bli säkerhetschef för att få större kontroll över basen. Först då kan han verkligen gynna KWAN Industries, hans sanna arbetsgivare.

Boris förekommer i berättelsens periferi och beskrivs därför inte värdemässigt.

Serinda Evans

Serinda dyker upp i berättelsen enbart om *Maskhälet* är det bakomliggande skälet när *Valkyriorna* aktiveras.

Serinda Evans är mytomspunnen som dotterdotter till Summer Evans, en av Matriarkatets grundare. Serinda fått den bästa utbildningen sedan barnsben. Eftersom hennes mor gick bort långt innan Serindas första minnen så växte hon upp tillsammans med sin mormor som var allt annat än en älskvärd person. Serinda drillades till att bli en officer inom en specialstyrka för att skydda världen där inga krig råder, ingen svält existerar och inga sjukdomar finns. Detta hotas nu av tidsanarkisterna som vill krossa Matriarkatets utopiska värld.

Tidsanarkisterna planerar att krossa samhället genom att resa tillbaka i tiden och ändra viktiga händelser. Lyckligtvis är tiden svår att förändra och den självläker oftast. Ibland sker det dock saker som är för grova för att tiden ska läka och Matriarkatets avdelning för tidsrelaterade frågor, Sektion Kronos, har sparat en sådan händelse till Kaminskistationen år 36 (2086). I alla fall om *Sven 5* påbörjas av evidensen för Maskhälet.

Sektion Kronos bestämmer sig för att skicka Serinda och hennes valkyrior för att stoppa hotet. De har uppgifter om att det som skadar tiden är en ung kinesisk flicka (Daiyu) och för att stoppa hotet måste de döda flickan. Valkyriorna har utfört ett flertal träningsuppdrag tillsammans, men endast en handfull skarpa uppdrag. De har blivit ganska synkroniserade med varandra. Om Maskhälet är det slut som berättelsen lutar åt, så blir det här deras fjärde uppdrag tillsammans.

Serinda är väldigt fokuserad på att stoppa tiden från att skadas, men vill undvika civila förluster eftersom det i sig kan skada tiden. Det gör att hon kan tänka sig att förhandla med karaktärerna för ett överlämnande av

flickan Daiyu. Serinda njuter nämligen inte av tanken på att döda folk, men hon är beredd att göra det för ett nödvändigt syfte. Hon vet inte vem Daiyu egentligen är, utan bara att hon orsakar händelserna omkring dem då hennes närvaro sliter sönder tiden och hotar att få flera möjliga tidslinjer att kollapsa. Om inte Daiyu dör kommer konsekvenserna att bli stora. Först och främst förintas Serindas verklighet. Sedan riskerar ett oändligt antal alternativa tidslinjer att försöka samexistera. Eftersom det är omöjligt så kommer det få universum att implodera, och radera ut allt levande från existensen. Det är den framtiden som Serinda vill förhindra.

Intryck: Serinda är en lång, atletiskt byggd kvinna med mörkt, långt hår och en god hållning. Hon visar inte någon som helst glädje. Det är framförallt något med hennes ansiktsuttryck som inte ger ifrån sig några varma känslor. Ges karaktärerna möjlighet att blicka in i hennes blåa ögon möts de av en bitande kyla.

Serinda är allt som en bra soldat ska vara: lojal, kvicktänkt och samvetslös. Hon lyder och verkställer order utan att ifrågasätta. Hon är tystlåten och fokuserad med en klar insikt om hennes position i hierarkin. Detta är något som hon förväntar sig av sina valkyrior och hennes fokus och disciplin är något som de ser upp till.

Karaktärsdrag:

- **Djärv:** Det finns ingen rädsla hos Serinda, utan hon är beredd att gå till extrema längder för att nå sitt mål.
- **Känslokall:** Serinda är märkt av sin uppfostran och har svårt att visa värme och känslor.
- **Myndig:** När Serinda talar lyssnar man. Punkt.

Drivkrafter: Serinda vill innerst inne ha sin mormors acceptans och kärlek, vilket gör att hon ständigt pressar sig till att prestera bättre. På kort sikt vill hon stoppa det hot som Daiyu utgör mot tiden.

Berättelsenivå: IKONISK.

Fraktion: Matriarkatet.

Koncept/yrke: STYRKAN/Kronosofficer.

Åldersklass: UPPLYST (FRAMTIDEN).

Härkomst: EVANS.

Födelseort: Evansstationen.

Status: MATRIARKATET (motsvarande GEMA-STATUS).

Språk: Alla språk som förekommer i berättelsen.

EGO	4	KROPP	5
INITIATIV	6	INITIATIV	4
FÖRSVAR	8	FÖRSVAR	9
ANFALL	2	ANFALL	9

UTSTRÅLNING	6	STRID	5+1
INITIATIV	10	INITIATIV	3
FÖRSVAR	10+2	FÖRSVAR	8+1
ANFALL	4-1	ANFALL (N/A)	11+1/8

Fysiska färdigheter:

AVSTÅNDSSTRID 6, NÄRSTRID 3, OBEMÄRKT 4, RÖRLIGHET 4, STRIDSVANA 3.

Intellektuella färdigheter:

MEDICIN 1, MEKANIK 3, NATURVETENSKAP 1, OCKULTISM 3, TEKNOLOGI 4, ÖVERLEVNAD 3.

Sociala färdigheter:

HUMANIORA 2, INTERAKTION 4, KAMELEONT 4.

Esoteriska färdigheter:

GNOSIS 2, KRONOMANTI 2.

Specialiseringar

- **Befäl:** Två tärningar för att ge order och leda trupper i stridssituationer, **EGENSKAP +1** i stridskonflikter om hon för befäl över en grupp på tre vältränade soldater då striden börjar.
- **Inflytande:** Två tärningar för att lugna ned folk genom att diskret spela på deras hemligheter, **SKADA +1** i sociala konflikter där hon använt sin själskraft hemligheter för att ta reda på det som personer döljer.
- **Känslokall:** Två tärningar för att dölja sina motiv och känslor, **FÖRSVAR +1** i sociala konflikter.
- **Ultraljudsvapen:** Två tärningar för att använda ultraljudsvapen på avstånd, **FÖRSVAR +1** i stridskonflikter.

Egenheter

- **Främlingen:** Folk vet väldigt lite om Serinda och hon framstår därför som väldigt mystiskt. Sällan lägger hon sig i andras affärer, utan håller sig alltid i periferin och iakttar. Serinda får **FÖRSVAR +1** i sociala konflikter, medan hon får **INITIATIV -1** eftersom hon sällan inleder konflikter.
- **Isdrottning:** Livet har misshandlat Serinda rejält och gjort henne närmast livlös känslomässigt. Hon får -1 på att visa sympati eller förståelse. I gengäld får hon +1 vid **SKRÄCKSLAG**.

Förmågor:

- **Hemligheter:** Serinda besitter en förmåga att skåda människors och platsers hemligheter. Kraften fungerar inte på människor med krafter (som Daiyu) eller icke-människor. Hennes främsta användningsområde är för att ta reda på personers hemligheter (kostar **1 BESTÄENDE FÖRLUST** i valfri **EGENSKAP**).

Hon kan påverka två mål hon ser i sin omgivning. Förmågan kan användas för att modifiera slag med +4/-4 och används kraften i en konflikt ger den +2/-2 i **SKADA** eller **EGENSKAP**. Varaktigheten är max en vecka.

- Serinda åldras endast ett år per sekel och behöver endast inta föda en gång i veckan och sova två timmar per dygn.

- Hon känner närvaron av andra upplysta personer inom 20 meter och anar närvaron av eteriska väsen, såsom andar och vålnader, i den närmaste omgivningen. Hon kan däremot inte känna riktningen till dem eller se igenom eventuella förklädnader som skapats på magisk väg.

- Hennes själskraft känns inte av andra på grund av hennes **KRONOMANTI**.

Konceptbonus: Serinda har ett ultraljudsgevär som ger henne **ANFALL +1** i stridskonflikter.

RFID-chip: Serinda saknar ett RFID-chip men har ett NFC-chip som låter henne interagera med RFID-teknologi utan problem. NFC-chip förklaras närmare på sida 260 i *Leviathan*.

Framtiden

Det här är Serindas första förekomst i Bortomversumet, men inte det sista. Hon kommer främst att figurera i böcker till *Bortom*, vilket gör att berättaren bör försöka se till att hon överlever (till exempel genom att ge upp en stridskonflikt) om den officiella tidslinjen ska följas.

Serinda kommer att ha två viktiga uppdrag i *Bortom* under två separata tider. Det första sker då hon försöker stoppa tidsanarkisterna från att ändra Thomas Xaviers öde i *Via Dolorosa*. Det andra uppdraget sker i *Winter Hills*, där hon har ett uppdrag att skydda en viss person från tidsanarkisternas planer.

Amy Carpenter

Amy dyker upp i berättelsen enbart om *Maskhälet* är det bakomliggande skälet till händelserna på basen.

Amy kommer från vad som enligt henne själv är en framtid där Gaia (jorden) gått förlorad. Matriarkatet gav bort jorden för att själva kunna leva i trygghet på sina rymdstationer. I utbyte fick Matriarkatet alla råvaror som de behövde för att skapa sitt imperium.

Tillsammans med en handfull andra rebeller bestämde sig Amy för att göra något åt det. Hon var nämligen den som knäckte gatan om hur människan kunde resa i tiden, och plötsligt fanns det ett sätt för att förhindra Matriarkatet från att cementera sin kontroll över mänskligheten. Det gällde bara att finna rätt tidpunkter



och personer för att diskret styra in historien på ett spår som gynnar en bättre framtid.

Matriarkatet kallar dem för tidsanarkister, men de själva ser sig som en motståndsrörelse. Under den första tiden höll sig Amy utanför fältuppdragen och fokuserade mer på ett nära samarbete med rörelsens ledare, Natasha Yezhova. Natasha såg dock hennes potential och peppade henne att ta större ansvar. I slutänden ledde det till att Amy fick ansvar för att finna en viktig person för kampen: Jason Capshaw.

Amy fann honom 2017 och lyckades då värva Jason. Under deras första gemensamma uppdrag begav de sig till Rustoncrowe 2011 för att möta Quinlan, en annan tidsresenär. De skulle få viktig information från honom som skulle kunna hjälpa dem i kampen mot Matriarkatet.

Tyvärr fick de aldrig tag i den information som de sökte, då det visade sig att Quinlans kropp hade besatts av en man som hette Patton Kimball. När Amy och Jason insåg det började de spåra var Quinlan tagit vägen, vilket ledde dem till 1922.

När de två väl fann honom visade det sig att hans medvetande hade bytt kropp igen, men även denna gång hade tiden skadats rejält. Vad som än fick Quinlans medvetande att hoppa mellan kroppar så är det också

orsaken till vad som hotar att slita sönder verkligheten, istället för att förändra den. Medvetet eller omedvetet så har Quinlan blivit ett hot mot framtiden.

Amy spårade Quinlan till Kaminskistationen år 36 och anlände nyligen till Habitatet med Jason. Vid ankomsten ser Amy att skadorna på tiden är stora och inser att det är Quinlans tidshopp som orsakat skadorna. Hon skapar ett primitivt kronolås som ska låsa Quinlan i en kropp och tid.

Då kronolåset väl har använts så kommer tiden att kunna börja läka. Amy beger sig ut i havet för att simma mellan tornen, och lämnar Jason kvar på Habitatet då hans själskraft är för svag för att skydda honom från trycket i havet.

Amy hittar dock inte Quinlan direkt, utan behöver söka igenom torn för torn innan hon slutligen hittar Quinlan. Det är då som hon möter karaktärerna.

Intryck: Amy har ett utseende och en hållning som får henne att verka vara en bräcklig och oskuldsfull tjuugoåring. Hon har ett par oskyldiga, blå ögon med en harmlös blick. Få skulle kunna tänka sig att skada Amy, blotta tanken att göra det smärtar ens själ. Det är som om hon påminner en om den person som man älskar och vill göra allt för att beskydda.

Amys blonda hår hänger fritt och hon klär sig i en knälång svart kjol och en ljusgrön långärmad tröja, allt i väldigt mörka nyanser då de är helt genomdränkta av vatten sedan Amys simtur.

Som person är Amy försiktigt och tillbakadragen. Hon ogillar konflikter och våld, men är också övertygad om att Matriarkatet måste stoppas och att tiden inte får förstöras. Amy kommer att försöka vädja till karaktärerna att Quinlan/Daiyu ska använda sig av kronolåset. Alternativet (att döda Daiyu) är något hon vill undvika till varje pris.

Karaktärsdrag:

- **Briljant:** Amy är framtidens MacGyver som kan finna praktiska lösningar med sparsamma resurser.
- **Harmlös:** Få personer ser Amy som ett hot.
- **Driven:** Amy är en väldigt driven person som inte ger upp när det blir jobbigt.

Drivkrafter: Amy vill förändra framtiden så att Matriarkatet inte offerar Gaia för sin utopi. På kort sikt vill hon stoppa maskhålerna från att helt förstöra verkligheten, helst utan att Quinlan ska behöva dö.

Berättelsenivå: IKONISK.

Fraktion: Motståndsrörelsen.

Koncept/yrke: MEKANIKERN.

Åldersklass: UPPLYST (FRAMTIDEN).

Härkomst: CARPENTER.

Födelseort: Carpenterstationen.

Status: MATRIARK (motsvarande GEMA-STATUS).

Språk: Engelska.

EGO	8	KROPP	3
INITIATIV	4	INITIATIV	3
FÖRSVAR	8+1	FÖRSVAR	8
ANFALL	12	ANFALL	6
UTSTRÄLNING	4	STRID	3
INITIATIV	3	INITIATIV	-2
FÖRSVAR	8+1	FÖRSVAR	5
ANFALL	7	ANFALL (N/A)	1/4

Fysiska färdigheter:

AVSTÄNDSSTRID 1, OBEMÄRKT 3, RÖRLIGHET 3.

Intellektuella färdigheter:

MEKANIK 8, NATURVETENSKAP 4, OCKULTISM 3, TEKNOLOGI 8, ÖVERLEVNAD 2.

Sociala färdigheter:

HUMANIORA 4, INTERAKTION 3, KAMELEONT 3, SAMHÄLLSVETENSKAP 2.

Esoteriska färdigheter:

GNOSIS 3, KRONOMANTI 3.

Specialiseringar:

■ **Förbjuden historia:** Amy har alltid varit fascinerad av 1900-2000-talet, vilket i Matriarkatets värld är en förbjuden historia. Hon får två tärningar för att förstå sig på och smälta in under den tidsperioden, och FÖRSVAR +1 i sociala konflikter.

■ **Kvantgravitation:** Amy är insatt i teoretisk fysik som handlar om förståelse av naturens och universums krafter som skapar exempelvis svarta hål och universums uppkomst. Hon får två tärningar för att förstå saker inom fältet och andra lägen då hon kan applicera sitt kunnande. I konflikter av abstrakt vetenskaplig natur som rör angränsande områden till kvantgravitation får hon EGENSKAP +1.

■ **Logik:** Amy är en levande miniräknare. Hon får två tärningar på alla slag som involverar matematik, och FÖRSVAR +1 i intellektuella konflikter.

■ **Teknologisk förståelse:** Amy har en förståelse för teknologi som få kan matcha. Hon får två tärningar för att lista ut hur en mekanisk konstruktion fungerar, och SKADA +1 i konflikter där det gäller att förstöra maskiner.

■ **Tidsreseteknologi:** Amy är hjärnan bakom teknologin som hjälper till att finna maskhål. Hon får två tärningar på att konstruera, förstå och reparera allt som har med teknologi att göra. I teoretiska konflikter som rör tidsresor får hon **SKADA +1**.

Egenheter:

■ **Tidskänslig:** Amy har en instinktiv förmåga att känna av maskhål som existerar i hennes närmsta omgivning (1 kilometer). Ju närmare hon befinner sig maskålet, desto större är hennes huvudvärk. Det betyder att hon under hela sin vistelse i Torn 2 kommer att ha konstant huvudvärk, vilket ger henne -1 på alla handlingar.

■ **Oskuldsfull:** Då något går fel kan Amy räkna med att någon annan får skulden. Problemet är att folk i gengäld har svårt att ta henne på allvar. Hon ger helt enkelt inte intryck av att ha upplevt den *"bårda och ogästvänliga världen"*. Andra tenderar att bli överbeskyddande mot henne, och gör att hon får stå ut med allt ifrån störande mansplaining till fraser som *"Oroa dig inte lilla gumman, jag ska nog se till att skydda dig"*. Ju mer aktiv Amy blir, desto mer irriterande blir det för henne.

Förmågor:

■ **Konstruktör:** Amy kan påverka mekaniska och teknologiska konstruktioner för att de i sin tur ska påverka och skada andra som inte har **GNOSIS**, till och med monster.

Hennes främsta användning av denna kraft är dock att skapa mekaniska konstruktioner som hjälper henne med att lösa olika problem, till exempel kronolåset. Kraften kan även användas offensivt, men eftersom Amy ogillar våld försöker hon undvika det.

Amy kan påverka 5 mål åt gången med själskraften och kan använda själskraften för att modifiera slag med +6/-6. I en konflikt ger den +3/-3 i **SKADA** eller **EGENSKAP**. Förmågans varaktighet är en vecka, men kan göras permanent med vissa ansträngningar (som med kronolåset).

■ **Oskuldsfull:** Amy har förmågan att få sig själv och andra att verka oerhört oskyldiga och harmlösa, vilket gör att de inte uppfattas som hot utan att andra blir sympatiskt inställda mot den oskuldsfulla.

Amy använder den främst då hon hamnar i fara eller blir påkommen på en plats där hon inte borde vara. Den har dessutom även hjälpt henne i sociala situationer.

Amy kan endast påverka en person åt gången och kan använda själskraften för att modifiera slag med +2/-2. I en konflikt ger den +1/-1 i **SKADA** eller **EGENSKAP**. Förmågans varaktighet är en scen.

■ Amy har helt slutat att åldras och behöver inte längre andas, sova eller äta. Dessutom skyddar Amys själskraft henne från att krossas av havets tryck och kan därför simma mellan tornen (vilket annars inte är fysiskt möjligt för en människa).

■ Hon känner närvaron av andra upplysta personer inom 20 meter samt demonisk och eterisk närvaro i den närmsta omgivningen.

Amy känner däremot inte riktningen till dem eller ser igenom eventuella förklädnader som gjorts på magisk väg. Däremot kan hon kommunicera med väsen i den eteriska existensen.

■ Amy kan endast attackeras av monster och demoner om de lyckas med ett **RUTINMÄSSIGT SLAG** med **UTSTRÄLNING + STRIDSVANA**.

■ Hennes själskraft känns inte av andra på grund av hennes **KRONOMANTI**.

Konceptbonus: Amy har ett väldigt harmlöst utseende och någonting oskuldsfullt över sig, vilket ger henne **INTERAKTION +1** när hon försöker att skapa förtroende.

RFID-chip: Amy saknar ett RFID-chip, men har ett NFC-chip i hjärnan som utan problem kan hantera RFID-teknologin. NFC-chip förklaras närmare på sida 260 i *Leviathan*.

Framtiden

Amy introducerades för första gången i berättelsen *Anakronismer till Bortom: Lögnens slöja*. Hon var inte en del av berättelsens huvudintrig, utan förekom där endast i periferin. Det var dock i den berättelsen som bakgrunden till *Maskålet* introducerades.

Amy och Jason kommer att göra många resor tillsammans genom både tid och rum, vilket gör att de kommer skymtas till i andra berättelser i Bortomversumet. Ibland finns de i periferin, ibland i förgrunden. För den officiella kronologin bör alltså Amy överleva *Fångar i djupet*. Med hjälp av egenheten **OSKULDSFULL** och själskraften bör det inte vara ett problem, men berättaren bör tänka på att inte sätta henne i våldsamma situationer. Amy är en fredlig person och undviker våldsamheter om det går.

Amys uppdrag är dels att arbeta för rebellerna, dels att ta hand och beskydda Jason Capshaw. Hon tar båda uppdragen på stort allvar, och kommer med tiden att bli Jasons samvete. Hon får hans hjärtsorg att lindras och han kommer förälska sig i henne, vilket kommer att öppna upp för nya komplikationer.

I den andra akten av *Kaminskistationen* skildras vad som hände med Jason Capshaw efter att Amy lämnade honom.

ELENA PETROVA

Elena föddes i en familj som engagerade sig i den rysk-ortodoxa kyrkans hjälparbete. Hon fann passion och tröst i tron, men då hon var 14 år kom terrorns år, vilket förändrade allt. Först utsattes de religiösa för terroråd över hela världen och sedan bestämde GEMA att religionen skulle förbjudas eftersom den orsakade hemskheter. Det var vanligt med böter och fängelsestraff, men det kunde till och med utdelas dödsstraff. Föräldrarna valde att strunta i religionen och finna andra sätt att hjälpa folk på, men Elena vägrade att släppa sin tro och blev mer radikaliserad. Ingen skulle få bestämma vad hon trodde på. Istället fann Elena liktänkande över noderna.

GEMA styrde världen tack vare att de gav fri utbildning, gratis sjukvård och en ordentlig medborgarlön. De förmånerna försvann dock då organisationen förlorade det mahariska kriget och mänskligheten tvingades till exil i havet. Allt fler människor blev kritiska och ur missnöjet grundades Eye of Providence, en motståndsrörelse som ville störta GEMA. De flesta var missnöjda med att GEMA gav upp ytan till maharerna, för att sedan låta företagen utnyttja folket utan att ingripa.

Elena blev allt mer involverad i Eye of Providence och blev efter en tid en av deras rekryterare. Hon infiltrerade baser för att leta efter folk som var mottagliga för organisationens budskap om att "GEMA är hotet". Det var dock tvunget att ske diskret eftersom Eye of Providence har stämplats som terrorister. Visst finns det extremister inom organisationen, men i vilken organisation finns det inte det?

Elena arbetar för tillfället som vaktmästare på en av Capshaw Commonwealth Securities (CCS) företagsbaser. Det är ett av världens största företag och ett av få företag som erbjuder relativt goda levnadsförhållanden för sina anställda. Som vaktmästare möter Elena ofta det vanliga folket, och har etablerat en vänskaplig relation som låter henne hålla ögonen öppna efter lämpliga kandidater. Redan nu har Elena etablerat en cell på sju medlemmar i Habitatet, varav en av dessa är Berhanu. Han är tornens läkare och ser till att alla arbetare mår bra.

När berättelsen börjar är det kväll. Arbetarna har slutat för dagen och begett sig till Habitatet. Elena har nyss mottagit två representanter från CCS, Robert Dyestone och hans mekaniker Anuja. Elena har i uppgift att

ge dem en rundtur i industrin så att de får se lokalerna och lära sig mer om verksamheten. Berhanu är där tillsammans med dig för att hjälpa till, och efter att de nyanlända har åkt så ska ni gå igenom lite rutinrapporter från er motståndsrörelse.

Intryck: Elena är en bastant, mörkhyad kvinna med axellångt krulligt hår. Hon ser barsk ut, och har en rejäl pondus. Hon klär sig i en röd vaktmästaruniform med ett ordentligt verktygsbälte, fyllt med en uppsättning praktiska verktyg.

Elena känner sympati för det vanliga folket som arbetar hårt för att överleva. Feta byråkrater som lever på andra har hon dock inte mycket till övers för. Hon hatar GEMA innerligt eftersom de försöker hjärntvätta folk med sin propaganda.

Elenas skäl till att arbeta för Eye of Providence och vilja störta GEMA är för att hon vill att religion ska bli tillåtet igen. Det är något att finna tröst i. Hon vill inte längre behöva gömma sin tro.

Karaktärsdrag

■ **Barsk:** Elena tål inte massa trams eller floskler från GEMA eller sina chefer, utan säger alltid vad hon tänker.

■ **Vänskaplig:** Det vanliga folket har lätt för att känna sympati för den hårda, men ärliga Elena.

■ **Överlevare:** Elena har en stark överlevnadsinstinkt då hon är både religiös och medlem i Eye of Providence vars medlemmar riskerar dödsstraff för sina åsikter.

Drivkrafter

Elena vill störta GEMA eftersom de står för allt som är dåligt. Inte nog med att de förbjöd religionen, utan de beordrade exilen ned i havet efter det mahariska kriget. Vad ska de offra härnäst?

På kortare sikt vill Elena värva fler medlemmar till Eye of Providence och få dem att växa. Under berättelsens gång är det främst Anuja som intresserar Elena. Hon påminner henne om en ung Elena. Om hon kan separeras från Dyestone tillräckligt mycket kan du kanske värva henne till Eye of Providence.

Karaktärsinformation

NAMN:	ELENA PETROVA
BERÄTTELSENIVÅ:	KUGGE
FRAKTION:	CCS (EYE OF PROVIDENCE)
KONCEPT/YRKE:	REBELLEN/VAKTMÄSTARE
ÅLDERSKLASS:	ERFAREN
FÖDELSEDATUM:	4/5, 2036
HÄRKOMST:	RYSK
FÖDELSEORT:	KREML
STATUS:	STABIL STATUS
SPRÅK:	RYSKA ENGELSKA

Skräcknivåer

ALLMÄN	○○○○○
CHOCK	○○○○○
GALENSKAP	○○○○○
STRESS	○○○○○

PERMANENT ÅKOMMA:

RFID-chip

PLACERING:	NACKEN
ENERGIKÄLLA:	NODEN (1 M)
INTERFACE:	PEKSKÄRMSINTERFACE
ÖVRIGT:	

Specialiseringar

- **REKRYTERING:** ELENA FÅR TVÅ TÄRNINGAR PÅ ALLA FÖRSÖK ATT VÄRVA FOLK TILL EYE OF PROVIDENCE.
- **INFILTRATION:** ELENA FÅR TVÅ TÄRNINGAR ATT SMÄLTA IN OCH INTE AVSLÖJA SIN TÄCKMANTEL SOM REKRYTERARE ÅT EYE OF PROVIDENCE.
- **LJUGA:** ELENA FÅR TVÅ TÄRNINGAR PÅ ALLA SLAG NÄR HON LJUGER.

Utrustning

- **ARBETSBERKTYG** (I VERKTYGSBÄLTE).
- **STÖRSÄNDARE** (FÖRHINDRAR SCANNER FRÅN ATT FINNA EN).
- **LÅTT AUTOMATPISTOL** (FINNS I DITT RUM)
- **GRAFENINTERFACE MED SCANNER KLASS I** (RÖRELSER I NÄROMRÅDET)

Egenskaper

EGO	4
KROPP	5
UTSTRÅLNING	4
EGENSKAPSVÄRDE:	4

Fysiska färdigheter

AVSTÄNDSSTRID	4
FORDON	3
NÄRSTRID	4
OBEMÄRKT	4
RÖRLIGHET	3
STRIDSVANA	2

Intellektuella färdigheter

MEDICIN	4
MEKANIK	4
NATURVETENSKAP	2
OCKULTISM	4
TEKNOLOGI	4
ÖVERLEVNAD	4

Sociala färdigheter

HUMANIORA	6
INTERAKTION	4
KAMELEONT	4
KONSTNÄRLIGHET	5
LINGVISTIK	5
SAMHÄLLSVETENSKAP	5

Egenheter

- **FRU FORTUNA STÅR DIG BI:** DU ÄR PERSONEN SOM ALLTID HAR TUR VID RÄTT TILLFÄLLE, VILKET HAR GJORT ATT DU INTE HAR BEHÖVT KÄMPA DIG FRAM I LIVET. VID ETT TILLFÄLLE VARJE SPELOMGÅNG FÅR DU +5 PÅ EN HANDLING. UTNYTTJAR DU DEN FÅR DU INGA ERFARENHETSPÖANG FÖR SPELMÖTET

- **RELIGIÖS:** ELENAS KRISTNA TRO ÄR STARK OCH FUNGERAR SOM HENNES LEVNADSKODEX. HON HAR INSIKT I MYSTICISM OCH FÅR +2 PÅ ALLA SLAG FÖR ATT FÖRSTÅ OCH HANTERA EXISTENSEN AV DET ÖVERNATURLIGA. EFTERSOM RELIGION ÄR FÖRBJUDEN, OCH KAN LEDA TILL DÖDSSTRAFF, MÅSTE ELENA HÅLL TRON HEMLIG.

DAIYU

Du känner dig yr och matt, ungefär som om du har sprungit ett maratonlopp och inte ätit på två dagar då du vaknar i berättelsens början. Du minns inte vad du har varit med om som gör att du mår så här illa. Faktum är att du inte minns särskilt mycket alls. Inte vem du är eller hur du hamnade på platsen du befinner dig på nu. Så fort du försöker tänka på det fylls ditt sinne av ett öronbedövande brus samtidigt som känslan av yrsel återkommer. Det enda som filtreras igenom bruset är ett namn: Daiyu. Du får en stark känsla av att det är ditt namn, så det är vad du väljer att presentera dig som då du möter de andra karaktärerna.

Omgivningen känns både bekant och främmande på samma gång. Ibland är det nästan som om du kan minnas en plats i industrin och att det är den mest naturliga platsen för dig att vara på. Ibland känns det som om du inte hörde hemma här och att allt är främmande för dig. Du kan komma att få instruktioner i berättelsen om något är antingen det ena eller det andra, men du ska välja en plats i industrin som känns väldigt trygg för dig och en plats som känns väldigt skrämmande och främmande.

Då du väl har vant dig kommer du att få en gnagande känsla om att du har glömt någonting oerhört viktigt. Du kan inte förklara varför, men det känns som om basens överlevnad hänger på att du minns vem du är.

Intryck: Du är en liten kinesisk flicka som ser ut att vara runt sju år gammal. Du har axellångt svart hår, ett par mörkbruna ögon och ger ett fragilt intryck då man ser på dig. Ditt leende, som kanske inte syns direkt då du vaknar, är både smittsamt och behagligt att skåda. Du är klädd i en röd bomullsklänning och ett par vita tåspetskor, vilket personer med **KONSTNÄRLIGHET 2** eller **RÖRLIGHET 4** känner igen som balettskor. Kläderna är en indikation på att du troligen har hög status eftersom få har råd med kläder av bomullstyg.

På vänster skuldra har du en liten fjärlstatuering. Du känner inte till den själv och den döljs av klänningen. Först då någon annan får syn på tatueringen och frågar om den blir du medveten om den. Vill du introducera tatueringen i spel måste du med andra ord finna en situation där de andra karaktärerna kan se den.

I början av spelmötet är du lite klumpig, vilket gör att du ibland snavar, ibland tappar saker. Allt eftersom berättelsen fortgår kommer klumpigheten att avta. Försök att skildra det under berättelsens gång.

Även om du ser ut som en ung flicka så är det inte så du uppträder då du återhämta dig från den initiala chocken. Du agerar äldre än vad du ser ut att vara, vilket gör att du kan beskrivas som lillgammal.

Du är en oerhört flexibel person och har lätt för att improvisera efter rådanade situationer. Under berättelsens gång kommer du inse att du har ett väldigt brett kunskapsområde, vilket speglas av att du har **KUNSKAPSNIVÅER** i de flesta färdigheterna. Du verkar i synnerhet ha en hel del erfarenhet inom det naturvetenskapliga och tekniska fältet som är betydligt högre än en vanlig sjuåring.

Karaktärsdrag

■ **Försiktig:** Miljön omkring dig känns både bekant och främmande. Du vet inte vem du är och känner dig utmattad. Av förklarliga anledningar är du väldigt försiktig.

■ **Flexibel:** Du har väldigt lätt att anpassa dig efter rådanade situationer, vilket hjälper dig att inte lamslås av minnesförlusten.

■ **Nyfiken:** Du kanske inte minns vem du är, men dina instinkter är att ständigt ta reda på mer fakta och information om allting. Du har en stor kunskapsörst, och är övertygad om att ju mer du upplever desto större är chansen att du minns vem du är.

Drivkrafter

Du vet inte vad dina långsiktiga drivkrafter är, men direkt då du vaknar vill du mest få i dig vätska, samt se till att du känner dig trygg. Efter de basala behoven är uppfyllda vill du ta reda på vem du är och av vilken orsak du förlorade minnet.

Karaktärsinformation

NAMN:	DAIYU
BERÄTTELSENIVÅ:	EXTRAORDINÄR.
FRAKTION:	OKÄND.
KONCEPT/YRKE:	OKÄND/OKÄND.
ÅLDERSKLASS:	???
FÖDELSEDATUM:	???
HÄRKOMST:	KINESISK.
FÖDELSEORT:	???
STATUS:	???
SPRÅK:	RYSKA.

Skräcknivåer

ALLMÄN	○ ○ ○ ○ ○
CHOCK	○ ○ ○ ○ ○
GALENSKAP	○ ○ ○ ○ ○
STRESS	○ ○ ○ ○ ○

PERMANENT ÅKOMMA:

RFID-chip

PLACERING:	SAKNAR RFID-CHIP.
ENERGIKÄLLA:	
INTERFACE:	
ÖVRIGT:	

Specialiseringar

- **LITEN:** DU FÅR TVÅ TÄRNINGAR PÅ SLAG FÖR FYSISKA HANDLINGAR DÄR DIN STORLEK ÄR TILL HJÄLP.
- **ORÄDD:** DU FÅR TVÅ TÄRNINGAR FÖR ATT BEMÅSTRA DIN RÄDSLA OCH BEHÅLLA KONTROLL ÖVER DIG SJÄLV.
- **H-CELLS TEKNOLOGI:** DU FÅR TVÅ TÄRNINGAR PÅ ALLA SLAG FÖR ATT FÖRSTÅ, UNDERHÅLLA OCH REPARERA H-CELLSTEKNOLOGIN. (H-CELLER ÄR DEN VANLIGASTE ENERGIKÄLLAN FÖR BASERNA.)
- **MATEMATIK:** DU FÅR TVÅ TÄRNINGAR PÅ ALLA SLAG SOM INVOLVERAR MATEMATIK, OAVSETT OM DET RÖR SIG OM AVANCERADE AKADEMISKA FORMLER ELLER PROBLEMLÖSNINGAR AV PRAKTISK NATUR.

Utrustning

- **KLÄDER** (SOM DU BÄR JUST NU)

Egenskaper

EGO	4
	○ ○ ○ ○ ○
KROPP	2
	○ ○
UTSTRÄLNING	4
	○ ○ ○ ○ ○
EGENSKAPSVÄRDE:	3

Fysiska färdigheter

AVSTÄNDSSTRID	3
FORDON	2
NÄRSTRID	1
OBEMÄRKT	4
RÖRLIGHET	4
STRIDSVANA	1

Intellektuella färdigheter

MEDICIN	1
MEKANIK	2
NATURVETENSKAP	5
OCKULTISM	3
TEKNOLOGI	5
ÖVERLEVNAD	1

Sociala färdigheter

HUMANIORA	1
INTERAKTION	4
KAMELEONT	4
KONSTNÄRLIGHET	1
LINGVISTIK	1
SAMHÄLLSVETENSKAP	1

Egenheter

- **FÖRLORAT FÖRFLUTET:** DU LIDER AV TOTAL MINNESFÖRLUST OCH MINNS INTE NÅGOT FRÅN DITT TIDIGARE LIV. DU STARTAR MED TVÅ SPECIALISERINGAR SOM DU INTE MINNS HUR DU HAR LÄRT DIG. MEN SOM ÄNDÅ ÄR EN LEDTRÅD TILL VEM DU ÄR.

- **HÖGRE SYFTE:** DU ÄR ÖVERTYGAD OM ATT DITT FÖRLORADE MINNE ÄR KOPPLAD TILL BASENS ÖVERLEVNAD. SKULLE DU DÖ ELLER SKADAS ALLVARLIGT KAN DU VID ETT TILLFÄLLE IGNORERA DET. SKADAN SÅG DÅ BETYDLIGT VÄRRE UT ÄN DET VAR OCH OM DU DOG SÅ VAKNAR DU MIRAKULÖST TILL LIV.

NACKDELEN ÄR DOCK ATT DET INNEBÄR ATT KARAKTÄREN KOMMER ATT FÅ ETT SÄMRE SLUT I BERÄTTELSEN.