

# Budbäraren

Anna Svensson

## Kommentarer

Äventyret blev i slutänden en korsning mellan "Rama" och "Alien". Miljön blev lite mer invecklad än jag först planerat, men jag tror inte att det ska vara några problem för spelare och spelledare att sätta sig in i den, speciellt som man kan lägga tyngdpunkt på action istället för på problemlösning ifall det skulle visa sig lämpligare.

En tanke med äventyret är att 5-6 spelare (och rollpersoner) som inte känner varandra ska (tvingas) lära känna varandra och samarbeta för att ta sig ur en extrem krissituation.

Karaktärerna vet i princip ingenting om varandra, och har skrivits så att det ska uppstå motsättningar med dem. Om det saknas en spelare är det lämpligt att spelledaren tar Claire som SLP.

Jag använder vanligtvis ordet "främling" för utomjordingarna... för jag kom inte på något bättre.

Kursiverad stil innebär ofta kommentarer till spelledaren.

Slutnotis: Jag är lite osäker på slutet. Det blev kanske lite väl mörkt.

## Ändringar/Uppdateringar:

Karaktären Miranda har lagts till.

Vissa av rollpersonerna tas över av utomjordingar under äventyret.

En bi-historia om en svart låda har lagts till efter besöket på kommandobryggan.

Det uppstår en ny intrig mellan spelarna i och med att en blir en god alien, och en blir ond alien.

Det finns fyra lappar. Lapp 1, 3 och 4 hänvisas till i äventyret. Lapp 2 kan SL ge till Claire när och om han finner det lämpligt att göra henne mänsklig.

## Världen

Året är 2182. Framtiden är ljusare än i mesta science fiction. Världsfred råder, med undantag för vissa lokala stridigheter i Afrika. Nationerna har enats under en ledning, och samtidigt har man bibehållit ett vettigt självstyre under den globala ledningen.

Gällande teknik är det största genombrottet att man lyckats försätta människor i cryo-stasis, dvs frysa ner dem och sedan kunna tina upp dem igen. Detta ledde till stora satsningar på rymdprogrammet, som således återupplivades efter många år i dvala. Man kunde nu skicka bemannade expeditioner till avlägsnare platser, och koloniseringen av Mars gick smidigt. Andra framsteg inom rymdprogrammet gjorde det möjligt att hämta tillbaka material från asteroider och månar till Jorden, och 2000-talets energikris kunde lösas med hjälp av icke-jordiska substanser. Hastigheterna ökar och ökar, man är nu uppe i nära ljushastigheten. U-världen har industrialiserats, och I-världen har datoriserats. I ett vanligt hem styrs det mesta från motsvarigheten till den bärbara datorn. Den är en liten öronsnäcka som styrs av röstkommandon och kommunicerar med en stationär enhet i hemmet.

## Bakgrund

2115 : SETI (search for extraterrestrial intelligence) plockar upp en radiosignal som visar sig härstamma från en plats mitt ute i tomma rymden. Alla antenner riktas mot området, och man formulerar en teori om att det man plockat upp är utsändningar från ett främmande rymdskepp. En rymdsond skickas ut till området för att samla data.

2146 : Rymdsonden rapporterar från platsen signalerna kommer ifrån. Den skickar tillbaka suddiga bilder som tycks föreställa någon slags rymdstation. Strax efteråt tappar man kontakten med rymdsonden. Man antar att den tagits av främlingarna, kanske för att studeras.

2147 : Beslut fattas om att utrusta ett bemannat skepp och skicka ut det för att ta kontakt. Rymdstationen "Hope" som är under konstruktion och var tänkt att bli en permanent forskningsstation i omlopp kring Neptunus, byggs om och får namnet "Messenger". Det bestäms att Messenger ska vara utrustat i första hand för fredlig kontakt, i andra hand för strid. Men ett absolut krav från de som tror att främlingarna är fientliga, är att skeppet ska vara utrustat för att kunna slåss, och att det ska finnas ett stridsteam ombord.

2155 : Messenger är färdigbyggt i omloppsbana kring Jorden. Man startar odlingar i bio-avdelningen, och börjar välja ut besättningen från det enorma urvalet frivilliga.

2156 : Besättningen utvald och i träning.

2157 : Messenger skickas iväg. Beräknad ankomst är maj 2182.

2182 (mars) : Besättningen väcks ur stasis av skeppets dator.

## Karaktärerna

### Areb Finnegan

Ålder: 32

Position Ombord: Befäl, ansvarig mest för att order går fram till och följs i forskningssektorn. Han vet vem som är vem ombord, och har ytlig koll på det mesta som sker.

Ursprung: Minnesota, USA

Utseende: Areb är lång och smal med stort skägg. Hans kläder sitter alltid lite säckigt, men han står rak i ryggen och har en genomträngande officers-blick som får folk att känna sig underställda.

Historia: Areb föddes och växte upp i Minnesota, i en arbetarfamilj. Han trivdes aldrig hemma och rymde hemifrån när han var tretton år. Efter att ha vandrat runt planlöst sökte han sig till en militärskola där han långsamt avancerade till korpral. Som menig blev han under en övning skjuten av misstag när ett övningsvapen laddades på fel sätt. Ena lungan punkterades, och fick ersättas med ett konstgjort organ. Han blev erbjuden den senaste modellen, som var delvis mekanisk och skapt för att skydda mot diverse olika skadliga gaser. Den konstgjorda lungan besvärar honom inte, annat än han måste inandas en speciell rengörande substans en gång i veckan.

När nyheterna om skeppet som skulle skickas ut att ta kontakt med främlingarna nådde honom blev han ytterst fascinerad och anmälde sig genast som frivillig att följa med på uppdraget. Han blev antagen tack vare att han kände en man som kände den utvalde befälhavaren. Hans protes var dessutom meriterande.

Karaktär: Areb är intelligent, ärlig och har en tendens att vilja ta hand om människor som är svagare genom att leda dem så bra som möjligt. Han erkänner lätt sina fel, men eftersom han också lätt drar förhastade slutsatser får detta honom att framstå som velig.

Vad Areb vet om de andra:

Claire : En robot av något slag, ser ut som en prydnad.

Max : Soldat i attackstyrkan.

Mako : En liten japan som jobbar i maskinrummet.

Ozmur: En av skeppets psykologer.

Miranda : Chefskokerskan. Lagar underbar mat.

## Miranda Trisha

Ålder: 32

Position Ombord: Kokerska

Ursprung: Florida, USA

Utseende: Miranda är en lång och smal kvinna, med kortklippt, ljus hår och skarpa anletsdrag.

Historia: Miranda kommer från ett av de rikare hemmen i Miami, och efter att ha gått ut highschool med högsta betyg sökte hon in till en utbildning för restaurangschefer, trots att hennes föräldrar hellre skulle ha sett att hon hållt dig hemma för att leva på deras miljoner. Ett år in på utbildningen blev hennes föräldrar mördade av maffian, och deras miljoner stulna. Så sades det i alla fall, men vad sanningen egentligen var är det ingen som vet.

Hon fullföljde studierna, och blev en god kokerska. Frånvaron av miljoner i fickan var svår att komma över, och ingen av hennes vänner ville låna henne pengar på grund av rädsla för maffian.

Vid ett tillfälle gjorde hon lite förfrågningar, och pratade kort med polisen. Detta uppskattades inte i den undre världen, och någon skickade ett par busar på henne. De gav henne rejält med stryk, och hon tillbringade två månader på sjukhus. De lyckades rädda den ena lungan, men den andra var punkterad och fick ersättas med en mekanisk.

Efter överfallet beslutade hon sig för att gå med i militären, för att komma undan och för att lära sig att försvara sig själv. Uppenbarligen fanns det ingen annan att vända sig till för beskydd. Hon trivdes förvånansvärt bra i militären, och fortsatte med att bli yrkesofficer. Hon lade till med ett befallande, auktoritärt sätt och blev mycket populär hos de högre officererna. Men alltid fanns det kvar rädslan för de gamla fienderna, och när hon fick höra om Messenger såg hon en chans att lämna Jorden, och bli kvitt alla hot och rädslan för överfall och mord. Ett av hennes befäl blev utsedd att följa med, och då han länge haft ett gott öga till Miranda, övertygade hon honom om att lägga in ett gott ord för henne, genom att bli hans älskarinna. Han gjorde så, och då Messenger behövde en chefskock fick hon anställning som detta.

Karaktär: Miranda döljer den rädsla hon känner bakom ett hårt yttre. Hon är paranoid, och ser förföljare överallt. Har kanske maffian förföljt henne ut i rymden? Är de i maskopi med utomjordingarna? Tur att hon är bra på att spela "normal", så att hon kunde lura psykologerna innan start. Men vem kan säga vad som händer med den "normala" Miranda under extrem stress...

Vad Miranda vet om de andra:

Areb : Ett befäl

Claire : En robot.

Max : Soldat i attackstyrkan.

Mako : Tekniker.

Ozmur: En psykolog. Nog bäst att hålla sig undan, så att han inte upptäcker att du inte är särskilt psykiskt stabil... psykologer kan säkert läsa tankar också, och det vore ju inte bra om han fick reda på att du gick sängvägen till din plats på Messenger.

## Claire

Ålder: 2

Position Ombord: Diverse. Var vid start programmerad för att underhålla skeppets livsuppehållande system medan besättningen befann sig i stasis. Hon spenderade resan inpluggad i väggen i stasiskammaren, redo att väckas av datorn ifall något system skulle kräva manuell reparation eller översyn.

Ursprung: USA

Utseende: Claire är byggd av ett nytt starkt glas man fått fram från material från asteroidbältet. Kroppen är formad som ett människoskelett, men ansiktet är en ung kvinnas. Hon är helt genomskinlig, förutom ryggraden som är förstärkt med ett starkare, halvdimmigt glas för att skydda hennes "hjärna", som finns där. Från chipen och processorerna i ryggraden går tunna, metalliska trådar ut i varje "ben" i hennes kropp, likt nerver. Tack vare dessa kan hon röra sig på samma sätt som en människa. Fötterna är förstärkta på undersidan med magnetiska sulor, dels för att hon inte ska skada sin glaskropp när hon går och dels för att hon ska kunna arbeta på utsidan av skeppet.

Funktioner: Höger långfinger används för att koppla upp sig mot datorerna. Det körs in i speciellt urtag som finns i princip överallt. Detta kan användas för att flytta information, öppna dörrar, etc.

Historia: För några år sedan beslutade sig en grupp konststudenter att göra ett examensprojekt tillsammans med doktorander inom AI-forskning som behövde genomföra ett praktiskt projekt för sina doktor-avhandlingar. Konststudenterna tillverkade kroppen, och doktoranderna skapade elektroniken såväl som programmen. Resultatet var Claire, en spektakulär android med den allra senaste artificiella intelligensen. Vad man skulle göra av denna skapelse var oklart, ända tills Messenger-ledningen fick upp ögonen för henne och köpte henne för en ofantig summa till sitt senaste rymdprojekt för att hon skulle bli ett vackert och effektivt tillskott till skeppets androider.

Karaktär: Claire har två huvudprogram. Det första är det logiska programmet, som är aktiverat som standard. När hon är i det programmet är Claire matematisk, logisk, effektiv... allt en android bör vara. Det logiska programmet har som karaktär stereotypen för en kunnig officer utan känslor.

Det andra huvudprogrammet är ett reservprogram som kan aktiveras t.ex. när det logiska programmet misslyckas med att lösa en uppgift. I reservprogrammet simuleras känslor såsom vrede, rädsla, tillgivenhet med mera. Istället för att angripa problemet logisk tar Claire i det här programmet itu med det ur en mer mänsklig synvinkel, vilket kan vara till fördel när man har med människor att göra. Reservprogrammet innehåller också en självbevarelsesdrift som saknas i det logiska programmet för att hon ska kunna jobba med farliga uppgifter. I krissituation säger logikprogrammet: rädda besättningen till varje pris. Reservprogrammet säger istället: rädda dig själv först, allt annat är sekundärt.

Vad Claire vet om de andra:  
Personalfiler saknas.

## Max Hansson

Ålder: 25

Position Ombord: Säkerhetsvakt i stridsstyrkan som skickades med för att förgöra främlingarna om det skulle behövas. Fram tills den första kontakten fungerar du som vakt ombord, för att se till att folk inte börjar bråka med varandra eller vandaliserar utrustningen.

Ursprung: Köpenhamn, Danmark

Utseende: Normallång, kraftigt byggd, muskulös. Renrakad, 3mm-snagg. Han har låtit tatuera in världsledningens logo (lejonhuvud inom en lagerkrans) över hjärtat. Självklart är det den bruna uniformen som gäller.

Historia: Din far var stridspilot, och han var gud för dig. Du och din mor följde med honom vart han än blev stationerad och han uppfostrade dig till att bli lydig och respektfull mot dina överordnade. Fadern trodde starkt på att man skulle fjäska uppåt, och sparka neråt för att komma någonstans i livet, en ideologi som smittade av sig på dig. Du utnyttjade de svagare och hotade att spöa upp dem ifall de inte lydde dig. Efter gymnasiet blev det självklart militärskola där du gjorde gott intryck på sergeanten och blev gruppchef direkt. Du var stenhård mot de underordnade, och lydde de överordnade slaviskt.

Under en stridsmanöver i Sydafrika råkade du och ditt förband ut för ett sabotage. Er bas exploderade, och de flesta dog av eld, eller frätande gaser som släpptes fria. Du andades också in gaserna, men du överlevde, om än knappt. Båda lungorna fick bytas ut mot mekaniska. Du fick den senaste modellen, med ett inbyggt filter som skyddar mot vissa gaser.

Ett av dina befäl blev utvald till säkerhetschef för Messenger-projektet, och han bad dig att följa med, eftersom han behövde dugliga män som han kunde lita på. Du tackade självklart ja, eftersom du inte ville missa chansen att blåsa skallen av fula utomjordingar. Det där med fredlig kontakt måste ju vara skitsnack, bättre att skjuta dem i bitar direkt när man fortfarande har överaskningsmomentet på sin sida.

Karaktär: Aggressiv, militant, nationalistisk på global skala. Slår först och tänker sedan. Sadistisk och grym mot underordnade. Avskyr onödigt babbel och småprat. Man ska gå rakt på sak eller hålla käften.

Vad Max vet om de andra:

Areb : Överordnad, hans rang säger allt.

Claire : En robot av glas. Undrar om hon skulle gå sönder om man slog på henne...? Kanske bäst att inte försöka, hon ser dyr ut.

Mako : Mekaniker

Ozmur : Hjärnskrynkclare

Miranda : Skeppets kokerska. Ska visst ha militär träning.

## Mako Ashitaka

Ålder: 27

Position Ombord: Tekniker, allmän hjälpreda i maskinrummet.

Ursprung: Armstrong, Månen

Utseende: 150 cm lång japan-amerikan. Bär tjocka glasögon och går klädd i en förhållandevis vit labrock.

Utrustning: I rockens fickor ligger diverse prylar han stoppat på sig, till exempel en hopfällbar skiftnyckel, några centimeter opto-kabel, några gamla 512-gigabytes ramminnen, en tesked, ett 1x1 cm mikro-pussel på tusen bitar, några bitar kartong, en hälsning från flickvännen på en bit karamellpapper, en oscillator i behändig storlek... det vanliga.

Historia: Mako föddes i staden Armstrong på månen, av en japansk kvinna. Hans far var en rik amerikan som satt upp ett forskningslaboratorie utanför staden. Mako trivdes i laboratoriet, och när de andra barnen lekte med dockor och modelltåg lekte mako med kablar, skiftnycklar och mätinstrument av alla de slag. När han gått ut gymnasiet flyttade han till Tokyo för att studera teknik, och efter några års hårda studier var han färdig rymdingenjör. Han accepterades till Messenger-programmet pga goda vitsord, och fick jobb som assistent i maskinrummet.

Karaktär: Mako är teknikgalen och klåfingrig. Han har försökt med psykiatrisk hjälp för sin kleptomani, men det hjälpte inte. Han pillar med allting, och är ett geni på att uppfinna små användbara prylar. Han är en sådan kille som kan bygga en radio av en miniräknare och en rakspegel. Han trivs bättre med prylar än med människor, och blir lätt nervös i närvaron av auktoritära personer... men samtidigt vill han ju lägga fram sina finurliga lösningar för dem. Han är ju ett geni... och vet om det! Blir gärna oerhört pratglad när han har kommit på någonting nytt.

Vad Mako vet om de andra:

Areb: Ett befäl av något slag. Verkar rätt sympatisk.

Claire: Om man bara kunde få tillfälle att studera henne! Hon är ett tekniskt mästerverk. Tänk att på mäta hennes kretsar och ta sig en titt på hennes chip... och läsa hennes AI-kod... men som det är nu har Mako bara hört talas om henne och självklart läst manualen.

Max: En soldat.

Ozmur: En psykiater.

Miranda: Mycket vacker kvinna som arbetar i köket.



## Ozmur Torro

Ålder: 35

Position Ombord: Psykolog (även fältskär). Hans uppgifter ska efter cryo-sömnen bestå i att hålla besättningen i bra mental hälsa, och hjälpa dem att ta itu med påfrestningarna av den första kontakten med en främmande ras.

Ursprung: Kenya, Nairobi

Utseende: 190 cm lång afroamerikan. Skallig, med en vanställande brännskada på ena kinden. Går vanligen diskret klädd i skjorta och byxor.

Historia: Efter en kringflackande och rebellisk ungdom där han utsatts för diverse rasistiska attacker, fann han sinnesfrid hos en religiös sekt i Kenya. De trodde att gud var en utomjording, och att han bara var en av många och att dessa en dag skulle återvända till Jorden för att leda sina barn människorna igen. Ozmur var mer fanatisk än de flesta, och ledde underliga riter ute på savannerna, där de försökte kalla på utomjordingar genom att skicka ut sina mässande sånger i rymden med hjälp av en speciell sändare.

Sekten var inte uppskattad av folket som levde i närheten, och en natt brändes templet ner till grunden. Ozmur blev svårt bränd, många av hans kamrater dödades, och på grund av detta gav sig Ozmur av och levde på ströjobb där han kunde få tag i dem.

2147, när Ozmur var 25 år, tog världsledningen beslutet att ta kontakt med främlingarna. Och Ozmur, som levde i tron att främlingarna var guds sändebud, ville ta kontakt med dem. Då han trodde att det skulle öka hans chanser gick han in i det militära och studerade som besatt. Först tänkte han bli militärläkare, men efter halva utbildningen fick han veta att den största chansen att bli accepterad till Messenger-uppdraget var för folk som hade psykologisk eller diplomatisk utbildning, så han kortade ner sina medicinstudier och stannade ytterligare ett halvår hos militären för att få ut en fältskärs-examen. Han lämnade Afrika, och reste till New York, där han studerade psykologi och doktorerade med en avhandling på hur ett möte med utomjordingar skulle kunna påverka det mänskliga psyket. Avhandlingen var sensationell, fick mycket uppmärksamhet, och säkrade en plats ombord på Messenger.

Övrigt: Ozmur föddes med ett halvt hjärta, och fick därför en hjärtprotes inopererad tidigt i livet.

Karaktär: Ozmur är en mycket intelligent man, och en kunnig psykolog. Motgångarna i hans tidigare år har gjort honom till en hård och stark man som inte tvekar att anta en utmaning eller skrämman folk till lydnad. Helst undviker han detta, då han vill försöka bibehålla en god relation till besättningen, men han kan hantera alla sorters människor och vet när det är lämpligt att bryta av någons ben. Han har en stark tro på utomjordingarnas godhet och ser fram mot den första kontakten med hela sitt väsen.

Vad Ozmur vet om de andra:

Åreb: Ett befäl borta på forskningsavdelningen.

Claire: En robot av något slag.

Max: Han skulle behöva komma förbi för lite rådgivning... killen verkar helt rubbad!

Du har hört lite med hans befäl, och fått veta att Max spränger det han inte förstår. Bara han inte spränger främlingarna...

Mako: Harmlös japansk tekniker. Det står i hans akt att han lider av kleptomani, men han går till en annan psykiater.

Miranda: Skeppets kokerska. Det står i hennes akt att hon drömmer mardrömmar och är lätt paranoid, men att det bedömdes vara okej.

## Mary Smith (SLP)

Ålder: 29

Position Ombord: Biolog, huvudansvarig för odlingarna i bio-avdelningen.

Ursprung: New York, USA

Utseende: 160 cm lång, smal, blont hår, blå ögon.

Händelser: Mary väcktes ur cryo-sömn av datorn ungefär två veckor innan spelarna väcktes. Anledningen var att datorn hade fått underliga värden från bio-avdelningen. Den väckte de båda huvudansvariga (Mary och en man vid namn Albert Johansson). De båda gick dit för att undersöka, och hittade först inget onormalt. De var vakna i ett par dagar, för att försöka undersöka varför de fick så underliga värden. En "dag", när de var där för att ta nya mätvärden manuellt, anfalls de av en växt. Albert dödades och "åts" av en parasit vid roten. Mary upptäckte då att det fanns många parasiter, överallt. Datorn beslutade sig just då för att stänga av bio-avdelningen för att undvika att smitta ner resten av skeppet. Mary var fångad. Hon lyckades överleva genom att gömma sig i den ände av salen som var minst besmittad (där de minsta växterna odlades fram). Men långsamt kom parasiterna krypande, och tog även de växterna i besittning.

Karaktär: Mary är en charmig och trevlig forskare, men tiden i bio-avdelningen har gjort henne helt darrig och nervös. Hon är ett stirrigt vrak, men hon har lyckats studera främlingarna lite grann och efter spelarna har hittat henne kan hon -om det behövs- ge dem lite tips om hur de ska bekämpas.

## Mål och sammanfattning

De sex rollpersonerna vaknar upp i stasiskammaren - och alla andra är döda. Därefter är det tänkt att de ska ta reda på vad det är som har hänt - och göra någonting åt det.

Det som har hänt är kort och gott att främlingarna har kapat skeppet. De har redan tagit flera sektioner i besittning och håller på att modifiera andra för att de ska kunna överleva. Främlingarna är inte trevliga på något sätt, och ej heller miljön de lever i. Men de vill åt människornas teknologi, samt de döda kropparna, för att kunna studera dem. Skeppet har bytt kurs, och är nu på väg mot främlingarnas rymdstation.

Som lyckat slut på äventyren kan man tänka sig att rollpersonerna lyckas ta sig till räddningskapslarna och fly. Alternativt att de spränger skeppet, utan sig själva i. Eller att de lyckas döda alla främlingarna och återtar kontrollen över skeppet. Eller....

Varför överlevde då just de sex rollpersonerna? De övriga besättningsmännen dog pga en smitta som främlingarna förde in i det livsuppehållande systemet. Smittan angrep hjärtat och stannade det. Areb, Miranda och Max överlevde tack vare att de mekaniska lungorna filtrerade bort smittan, och Claire (uppenbarligen) för att hon inte behöver andas. Mako hade en sen natt mekat med sin cryo-tub och dragit om ett par ledningar så att hans luft passerade genom ett extra reningsfilter. Ozmur räddades av sin hjärtprotes. En handfull andra besättningsmän hade liknande proteser, men deras var av andra fabrikat.

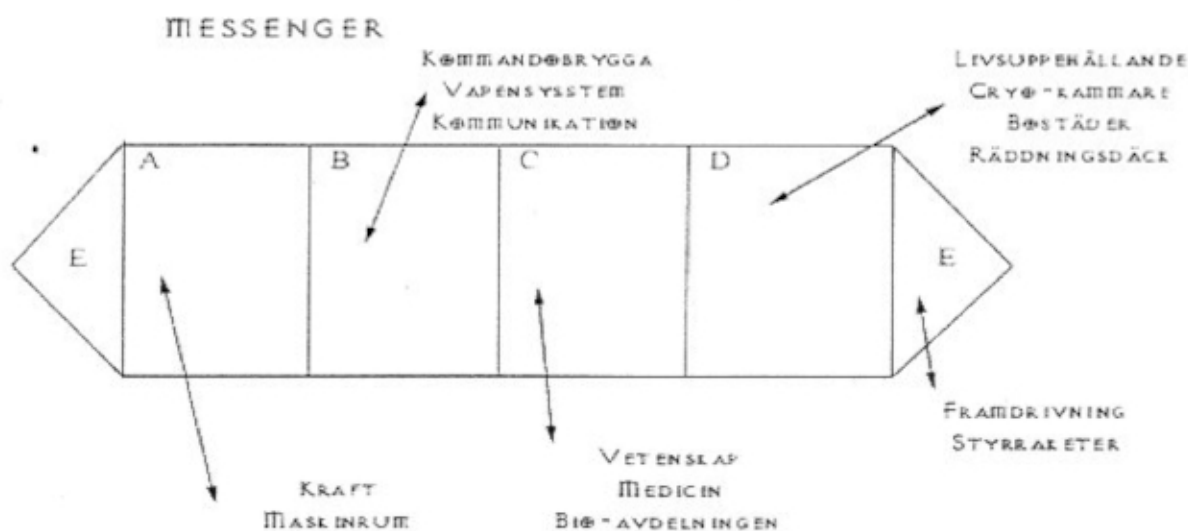
När jag skrev äventyret utgick jag från de båda "vägar" jag tyckte verkade trovärdigast. Den ena var att ta sig till kommandobryggan, aktivera räddningsdäcket, ta sig tillbaka dit och undkomma. Den andra var att ta sig till dockan i maskinrummet, och ta en skyttel därifrån.

Ett sekundärt mål är att ta sig till kommunikation, ladda ner data från Claire till den svarta lådan (skeppets logg) och få ut den i rymden.

## Messenger

Detta kapitel är mest avsett för att ge spelledaren en uppfattning om hur skeppet fungerar. Rollpersonerna känner visserligen till mycket av detta, men det borde räcka med att ge spelarna en blänkare om hur skeppet är uppbyggt, eftersom förutsättningarna ändå kommer att förändras när äventyret börjar, så att stora delar av skeppet blir så gott som främmande. Beskrivningarna av avdelningarna kan också användas som ledning för att beskriva för spelarna vad som inte är som det ska när de når fram till en viss avdelning.

Messenger är format som en jättelik cylinder med en konformad struktur i var ände. Skeppet roterar kring sin egen axel, och man får därför normal tyngdkraft längst med skrovet, och ingen nämnvärd tyngdkraft i mitten. Av säkerhetsskäl är skeppet uppdelat i sex sektioner mellan vilka man endast kan ta sig genom ett fåtal luftslussar. Varje sektion har upp till fyra våningar och är uppdelad i flera "tårtbitar". Alla personalutrymmen har tyngdkraft, även om den är märkbart lättare på de högre däck. Längst in i mitten av skeppet finns endast mekanik, rör, ledningar osv.



## Sektion A



### Maskinrummet

Maskinrummet är en stor, öppen sal med mörkt golv och väggar som är täckta av paneler. Taket finns gott och väl tio meter ovanför golvet, men utmed väggarna finns fyra våningar av breda balkonger som man når med hjälp av stegar. Längst upp finns en luftsloss genom vilken man kan ta sig till kommandobryggan. I ena änden av salen finns en datoravdelning, där ett dussin stationära terminaler står uppställda i prydlig formation. Här och var på golvet i övrigt står andra sorters terminaler, speciellt anpassade för särskilda uppgifter och mätningar. Utmed en av väggarna står skeppets

androider inpluggade i väggen medan besättningen befinner sig i stasis. Det finns lite över hundra androider, av varierande storlek och form. De minsta är små städrobotar som ser ut som gamla tiders dammsugare, och de största är lastrobotar.

Mycket av utrymmet i maskinrummet tas upp av dockan. Den ser ut som en stor kloss som har lämnats på golvet mitt i salen, och från den leder ett tjug tjocka kablar ut till väggarna. Från ena sidan av klossen finns ett rullband, stort nog att kunna transportera skyttlarna ut i maskinrummet, där de kan få service.

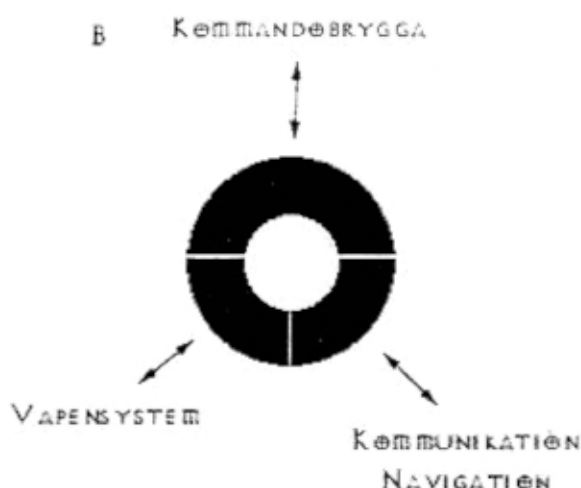
### Dockan

Dockan är 5x5x3 meter inuti, och den är tom på prylar. På golvet finns gula markeringar och två av väggarna går att hissas undan. Den ena öppnas ut mot maskinrummet, den andra ut mot rymdens vacuum. I taket finns flera stora luftfilter, som kan blåsa in eller suga ut luften ur utrymmet.

### Kraftavdelningen

Kraftavdelningen är ett litet kärnkraftverk. Vid härds smälta kan hela avdelningen lösgöras från skeppet. Den enda vägen in och ut ur denna andelning är genom en sluss från maskinrummet. Slussen är ett litet, trångt utrymme som innehåller en särskild dekontaminerande duschhytt, och en avläsningsapparat som läser av fingeravtryck och gör en scan av hornhinnan. Efter kontrollen öppnas den andra slussdörren, och man ser ut över ett landskap av vätskefyllda bassänger i vilka metallstavar finns nedsänkta. Väggarna är sterila, och det hörs ständigt ett ljud av rinnande vatten. Avdelningen har en takhöjd på nästan nio meter, och uppe vid taket är det fullt av tjocka, genomskinliga rör som transporterar vätska. Rören passerar bassängerna och försvinner sedan ner genom golvet. Över bassängerna finns vita "catwalks" och hela salen badar i ett skarpt, kliniskt ljus.

## Sektion B



### Kommandobryggan

Kommandobryggan fungerar som en "förlängning" av maskinrummet. Härifrån har man kontroll över skeppets funktioner, även om de faktiska kontrollerna finns i maskinrummet.

Bryggan ligger på bottenvåningen av avdelningen, och det är ganska lågt i tak. Här finns många stationära terminaler, flera stora helväggs-skärmar, övervakningsmonitorer etc.

Ovanför bryggan har man installerat gästrum, middagsrum, konferenssalar och andra bekvämligheter som är

tänkta för att ta emot främlingarna.

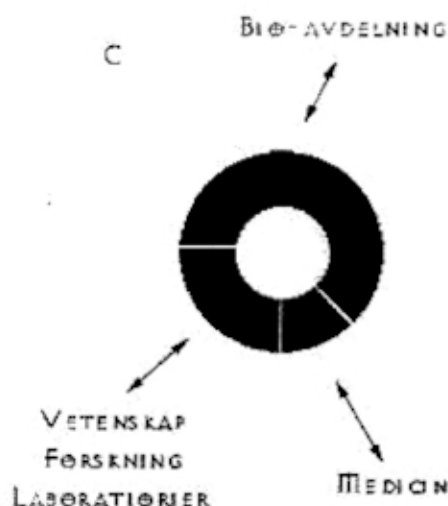
### Vapensystem

Här har stridsstyrkan sitt högkvarter (i form av ett par sparsamt möblerade mötesutrymmen och ett sällskapsrum). Här finns deras vapenarsenal, såväl som skeppets lasermagasin, atomladdningar etc. I den här framtiden skjuter handvapen fortfarande kulor. (*Ungefär som i Alien-filmerna : stora elaka vapen med både vanliga och pansarbrytande kulor, granatkastare, eldkastare... inga star-trek-fjärrkontroller, inga lysrör som säger bzzzz... vapnen är som idag fast elakare helt enkelt.*) Vapnen är inlåsta, och bara stridsstyrkan och kapten och hans officerare har tillträde till det elektroniskt låsta vapenrummet.

### Kommunikation / Navigation mm

Här är ytterligare en vetenskapsavdelning full med datorer, paneler, skärmar och blinkande indikator-lampor. Härifrån skickas en kontinuerlig signal till Jorden, men tyvärr blir det ett antal års fördröjning på signalen. Det är ändå av yttersta vikt att allting rapporteras och skickas iväg, ifall någonting skulle gå på tok. Alla datorloggar och personliga loggar skickas periodiskt iväg som både ljud och ljussignal på flera frekvenser. Härifrån samlar datorerna data från de yttre sensorerna och vidarebefordrar till maskinrummet.

## Sektion C



### Bio-Avdelningen

Här odlas växter som besättningen ska ha att äta när förråden tar slut, och här produceras syre. Smala gångvägar leder genom en labyrint av odlingar, där växter av alla de slag frodas under lampor med blått ljus. Fuktigheten ligger tung i luften. Högt ovanför marken finns ett tak som består av ett särskilt slags tyg som späns ut eller dras samman beroende på lufttrycket.

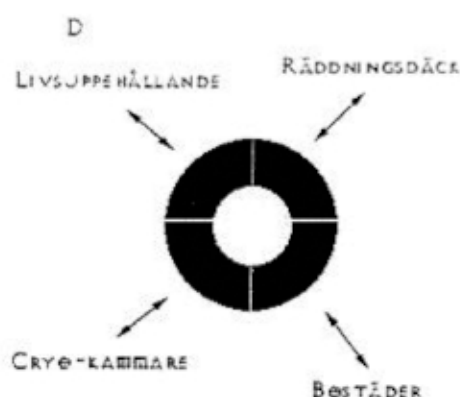
### Medicin

Detta är skeppets minsta avdelning, men en mycket viktig. Här finns operationsmöjligheter, läkemedelsförråd, motionscentrum, allt som behövs för att hålla besättningen frisk och i trim.

### Laboratorier

En stor bit av skeppet har reserverats för laboratorier, där det är tänkt att man ska kunna studera främlingarnas teknologi, eller främlingarna själva, om tillfälle skulle ges. Här förvaras all den senaste utrustningen, och i kombination med medicin-avdelningen är denna avdelning allt som behövs för att kunna studera främlingarna. Vid avfärd är avdelningen inte iordningställd, utan det är bara ett nätverk av stora, omöblerade salar med några stationära datorer i varje sal, detta för att kunna anpassa laboratioerna efter omständigheterna.

## Sektion D



### Livsuppehållande

Avdelningen ser ut som en miniatyr av maskinrummet i A-sektionen, med paneler, sladdar, datorer och kontroller. Härifrån regleras faktorer som lyfttryck, syrehalt, fläktsystem samt allting gällande bio-avdelningen. En stor skärm på väggen visar en 3d-bild av Messenger, och på denna display kan man få fram alla data om miljön på skeppet, exempelvis hur luften strömmar genom skeppet eller genom värmesökning var besättningen befinner sig.

### Räddningsdäck

Denna avdelning är under normala omständigheter off-limits för besättningen. Ett kommando från bryggan kan aktivera avdelningen, och öppna slussarna. Räddningsdäck innehåller vissa nödsystem, och utsidan av avdelningen är beklädd med solpaneler som kan driva hela sektion D. Här finns ett sekundärt vapensystem, en sekundär docka med en tillhörande skyttel, samt en sekundär brygga med kontroller för skeppets nödsystem. Hela sektion D och E2 lösgörs från resten av skeppet, och eftersom cryo-kammare och livsuppehållande system finns i denna sektion kan besättningen rädda sig undan en katastrof genom att överge resten av skeppet och försätta sig i stasis.

### Bostäder

Bostäderna ombord på Messenger är små och trånga, varje liten hytt är på ett par kvadratmeter och innehåller två våningssängar. Hela besättningen bor i den här avdelningen, på fyra våningar med lågt i tak och ett par sällskapsrum på andra våningen, där det finns soffor, stationära datorer med tv-skärmar, kaffekokare, det man vanligtvis hittar i uppehållsrum.

### Cryo-kammare

650 solida metallbehållare står i prydliga rader på tre våningar. Från varje behållare går sladdar upp till taket, där de försvinner in i ett gemensamt rör som bär iväg till de livsuppehållande systemen. Mellan behållarna finns skärmar som visar medicinskt status för den nedfrusne besättningsmannen. Längst bort på däck 2 finns istället för en behållare ett speciellt urtag i väggen, avsett för androiden Claire. Vid bortre väggen på varje däck finns personliga skåp innehållande kläder och dylikt.

## Sektion E1 och E2



## Främlingarna

Främlingarna är parasiter, och det finns tre varianter ombord på skeppet.

Typ A ser ut som en pöl av tjock gelé, lätt rosafärgad och slemmig på ytan, kanske trettio-fyrtio centimeter i diameter. Den är en parasit som ger sig på växter, genom att skicka upp nervtrådar i växten och fungera som dess hjärna. Den skaffar sig således en kropp genom att lägga sig kring roten på en växt. Den äter organisk föda som den fångar med hjälp av sin växtkropp, och reproducerar sig genom delning. Dessa varelser har infekterat större delen av bio-avdelningen när äventyret börjar. De är relativt dumma och dör om man skiljer dem från växten (t.ex. genom att hugga av den nära roten). De känner av värmeförändringar, och använder sig av den förmågan för att lokalisera sina byten.

Typ B ser ut och fungerar precis som typ A, men istället för växter ger de sig på levande varelser. De som finns på skeppet sitter på undersidan av ett rovdjur från främlingarnas hemplanet, och fungerar som krigarna. Djuren är stora, svarta och fjälliga bestar på fyra ben, med stora ögon, ordentligt med huggtänder och ett långt horn i pannan. De är mycket tuffa, och det bästa sättet att döda dem är att döda parasiten. Dessa djur kan prata. De ger ifrån sig morrande läten (som man med mycket mycket god vilja kan tolka som ord. Men det är absolut inget språk som människor förstår). Den här parasiten är den mest intelligenta av de tre sorterna, och den går efter rörelse när den jagar.

Typ C är mycket större än de andra, och växer snabbt. De ger sig på metaller, och andra icke-levande material. De äter sig igenom allting, och växer ju mer de äter. De ger ifrån sig diverse gaser, som de andra behöver för att överleva. Den är långsam, men kan skjuta ut "tentakler". Den kan regenerera sig själv (till en viss grad), så att hugga i den skadar den inte nämnvärt, så länge man inte hugger i det lite mörkare området i mitten där dess hjärna finns. Syra eller liknanade skulle dock vara effektivt.

Dessa båda identiska sektioner är de båda konerna längst ut på skeppets kortsidor. De innehåller system för framdrivning och kurskorrigering. E1, som gränsar till däck A, får kraft från kärnreaktorn. E2 drivs också med denna reaktor, men kan även drivas av nödmotorn i sektion D.

## Främlingarna

Främlingarna är parasiter, och det finns tre varianter ombord på skeppet.

Typ A ser ut som en pöl av tjock gelé, lätt rosafärgad och slemmig på ytan, kanske trettio-fyrtio centimeter i diameter. Den är en parasit som ger sig på växter, genom att skicka upp nervtrådar i växten och fungera som dess hjärna. Den skaffar sig således en kropp genom att lägga sig kring roten på en växt. Den äter organisk föda som den fångar med hjälp av sin växtkropp, och reproducerar sig genom delning. Dessa varelser har infekterat större delen av bio-avdelningen när äventyret börjar. De är relativt dumma och dör om man skiljer dem från växten (t.ex. genom att hugga av den nära roten). De känner av värmeförändringar, och använder sig av den förmågan för att lokalisera sina byten.

Typ B ser ut och fungerar precis som typ A, men istället för växter ger de sig på levande varelser. De som finns på skeppet sitter på undersidan av ett rovdjur från främlingarnas hemplanet, och fungerar som krigarna. Djuren är stora, svarta och fjälliga består på fyra ben, med stora ögon, ordentligt med huggtänder och ett långt horn i pannan. De är mycket tuffa, och det bästa sättet att döda dem är att döda parasiten. Dessa djur kan prata. De ger ifrån sig murrande läten (som man med mycket mycket god vilja kan tolka som ord. Men det är absolut inget språk som människor förstår). Den här parasiten är den mest intelligenta av de tre sorterna, och den går efter rörelse när den jagar.

Typ C är mycket större än de andra, och växer snabbt. De ger sig på metaller, och andra icke-levande material. De äter sig igenom allting, och växer ju mer de äter. De ger ifrån sig diverse gaser, som de andra behöver för att överleva. Den är långsam, men kan skjuta ut "tentakler". Den kan regenerera sig själv (till en viss grad), så att hugga i den skadar den inte nämnvärt, så länge man inte hugger i det lite mörkare området i mitten där dess hjärna finns. Syra eller liknanade skulle dock vara effektivt.

# Äventyret

## 1. uppvaknandet

Areb, Max, Ozmur, Miranda och Mako vaknar ur cryosömnen. Vätskan rinner bort från deras stasistuber, och andningsapparaterna dras ut ur näsa och mun. Metallhöjet sänks ner och lysrören i taket blinkar förvirrat igång. Androiden Claire aktiveras med ett zappande läte i samma stund som besättningen väcks.

De sex befinner sig utspridda på samma däck, männen klädda i tigha, svarta badbyxor, Miranda även i överdel. Först är de mycket förvirrande och desorienterade. Mako säcker ihop på golvet och kräks.

Så snart deras huvuden klarnar en aning kommer de att lägga märke till att det är väldigt tyst på däck. Maskiner surrar, och man hör ljudet av rinnande vatten, men nästan inga ljud av människor. Skärmarna bredvid alla de andra tuberna blinkar röda. Golvet darrar till, som om någon hade slagit till metallen med en jättelik slägga.

Datorn är röststyrd och om spelarna befäller datorn att öppna någon av de andra cryotuberna (ett nummer står på varje tub) kommer de att få se metallen sakta dras undan och avslöja en hiskelig, uppsvällad människoform där huden är helt svampartad och bitvis svart. Ögonen är vidöppna och vattniga.

Datorn svarar bara på det den blir tillfrågad, och kan även upplysa spelarna om att klockan är 19.11.23, att de har befunnit sig i stasis i 25 år, att det finns 624 döda i stasis-kammaren, att 5 besättningsmän finns vid liv, och att det finns 862 främmande livsformer ombord. Om tillfrågad om miljön rabblar den: *"livsuppehållande system ur funktion, bio-avdelningen besmittad, syrehalten dödlig i sektion B, oidentifierad gas i sektion B, det finns 863 främmande livsformer ombord."* Den kan dock inte ge några detaljer, utan svarar bara "otillräckliga data" på detaljfrågor. Då och då hackar rösten till, som det gör i datorsystem när man försöker köra för mycket program samtidigt.

Lämpligt vid denna punkt är att rollpersonerna får på sig lite kläder, som finns i de personliga skåpen längst bort i rummet. (Såvida inte spelledaren tänker spela äventyret komiskt och låter rollpersonerna vara klädda i tigha, sexiga badbyxor när de ska spöa utomjordingar :-P )

Vid det här läget bör rollpersonerna ha presenterat sig för varandra, annars är det hög tid att knuffa dem i den riktningen nu. Claire befinner sig i sitt logik-program till att börja med, och kan koppla upp sig mot skeppets centrala databas för att få information om vad som pågår. Men datan hon får ner är ofullständig, fragmenterad och de värden som hon faktiskt får ner är långt utanför de normala. Mako kan hacka sig in på en terminal och konstatera samma sak - det verkar ha skett någon slags datorcrash medan de befann sig i stasis.

Det finns tre huvudvägar ut ur cryo-avdelningen. Den ena är en sluss till livsuppehållande system, den andra en sluss till bostadsmodulen, och den tredje en *låst*

sluss till bio-avdelningen. (Det finns även de obligatoriska ventilationstunnlarna, och rollpersonerna kan gå upp till översta cryo-däcket, uppfinna ett sätt att få bort den snurrande fläkten från hålet i taket, och klättra in i de runda rören med 1 meter i diameter. Just denna tunnel leder mellan bio-avdelningen och bostäderna.)

De båda första slussarna är olåsta, och består av två dörrar som öppnas genom att man pressar tummen mot en platta bredvid dörren. Mellan dörrarna får man en dusch av en ofarlig, men dekontaminerande gas. Mako börjar nysa av den.

Den tredje slussen däremot är låst, och ingenting händer om man trycker fingret mot plattan. Man kan fråga datorn varför, och får då svaret: *"Bio-avdelningen besmittad. Sluss nummer DC3 låst av säkerhetsskäl. Kommando från bryggan krävs för att låsa upp."* Eftersom bryggan ligger på andra sidan bio-avdelningen är den enda vägen till bio-avdelningen härifrån genom ventilationstrumman. (det finns även en sluss från medicinavdelningen längre fram).

## 2 bostäderna

På andra sidan luftsluss nummer två ligger bostäderna. Fyra namn och ett nummer står på varje metallisk dörr. De öppnas med en vanlig tryck-platta. Innanför varje dörr finns en liten hytt med 4 sängar. Ovanför varje säng sitter bilder fasttejpade, av familj och barn etc. I ett litet skåp bredvid varje säng finns personliga prylar i stil med raklödder, kama sutra, tablettburkar, nagelfilar etc. Observera att inga skjutvapen tillåts utanför vapenavdelningen, så det finns inga sådana i skåpen.

Skeppet skakar till. Det är en ordentlig skälvning. Benen i Claires kropp skallrar till med ett klickande ljud.

På den översta bostadsvåningen finns en likadan lufttrumma som beskriven i kap 1, komplett med snurrande fläkt. Den leder till bio-avdelningen.

På våning två finns en sluss till räddningsdäck. Om man trycker på plattan bredvid dörren rycker det lite i dörrhalvorna, och gas pyser ut ur utrymmet innanför. Men dörren slår strax helt igen. Datorn säger (i slow motion) *"Otilräcklig kraft till begärt system"* Dörren kan inte bändas upp, den är och förblir stängd.

Det finns också en sluss till medicinavdelningen. Den går lätt att öppna. Detta är en extra "kraftig" sluss med flera dörrar och tjockare väggar, eftersom den leder mellan sektionerna.

## 3 livsuppehållande

Alla paneler blinkar för glatta livet. Tre olika datorer pratar i mun på varandra i slow motion. En liten städrobot snurrar runt och runt i cirklar och dammsuger samma fläck om och om igen. Blixtar kommer från en kortsluten panel i borte änden av salen. Fläktarna i taket snurrar för glatta livet och skapar ett dovt, brummande läte.

## 5 vetenskap

Det finns inte så mycket att säga om denna avdelning: allting är som det ska. Nytt och oanvänt. Dessa däck är inte ens iordningställda, så det är våning efter våning av tomma salar.

Det enda av egentligt intresse är luftslussen på nedersta våningen. Den leder till navigation/kommunikation. Men plattan bredvid dörren verkar ha smält på grund av kortslutning, och ur skarvarna håller något slags organiskt på att krypa fram. Det är rosa-aktigt till färgen, något tjockt på utsidan, och det är fyllt med en vattnig, rosa substans som rinner ut om " huden " punkteras. Detta fenomen har slagit ut som knytnävsstora bölder runt dörrens kanter. Om man rör vid det, svider det till på ett mycket otrevligt sätt. *(dörren går inte att öppna, främst på grund av att en främling håller på att äta sig igenom den.)*

## 6 bio-avdelningen

*(Tyngdvikt bör läggas vid denna del, eftersom det är här den " första kontakten " sker. Det finns utrymme för strider, action, och lite förklaringar iom att Mary finns här. Efter undersökningarna i de tidigare delarna kan saker börja komma igång här.*

*Främlingarna i den här avdelningen reagerar på värme. Detta innebär att de inte bryr sig om Claire, men kommer att sträcka sig efter de andra.)*

Vare sig spelarna anländer hit genom slussen i medicinavdelningen eller genom lufttrummorna, så hamnar de på en slags plattform i den enorma salens ena ände. De har en bra överblick över salen, där allting vid första anblicken ser ut som det ska. Väggarna är klädda av långa växtrankor, och salens golv är som en trädgård. Luften är varm och fuktig, och tyg-taket höjer sig lite grann för att anpassa sig till trycket. Det känns lite grann som att befinna sig inuti en levande varelse, för taket påminner om en lunga.

En ovanligt sötaktig doft ligger i luften, och längst ner på marken har en tunn dimma börjat bildas. En fläkt surrar med ett lite " ojämnt " läte, som om någonting satt fast i den och släpades runt varv efter varv. Bredvid ingången finns en datorskärm, och den visar för tillfället någonting som ser ut som en värmesökning. Hela salen verkar leva. Men allting är stilla. Slussen till kommandobryggan finns i andra änden av den enorma salen.

Nere på salens golv är det först lugnt. Men snart hörs ett susande i löven. Det är vindstill. Om man tittar noga, så ser man att varje växt växer upp ur en hög med slemmig substans. Den känns lätt frätande om man rör vid den. Först är det små växter, som rör sig lite lätt när spelarna går förbi. Sedan kommer en skog av större plantor. De darrar lite lätt.

Ett lik ligger på golvet! Alldeles under en av de första stora plantorna ligger en mans kropp. Det ser ut som om tusen små varelser har gnagt på honom. Här och var är köttet

borta ända in till benet, på andra ställen finns huden kvar. Under honom ligger resterna av en vit laboratorierock.

Plötsligt slingrar sig rankor på golvet runt någons fötter och försöker dra in honom. Hela salen vaknar till. Växterna griper efter dem, rankorna håller fast dem, plantorna liknar mer monster än växter. Rankorna och rötterna är onaturligt hårda och sega.

Om spelarna lyckas ta sig undan själva kan de stöta ihop med Mary under sin (antagligen) springande flykt. Annars kan hon komma till deras räddning, utrustad med ett järnrör eller liknande som hon stöter ner i slemhögarna vid foten av växterna.

Mary är ingen vacker syn. Hon är klädd i trasorna av vita laboratoriekläder, och håret är en risig klump av tovor och växtdelar. Hon håller järnröret framför sig som ett skydd, och leder snabbt spelarna bort till ett hörn med mindre växter. Slemhögarna finns också här, men växterna är för små för att göra någon skada. Några rankor och rötter slingrar sig på golvet efter dem, likt argsinta ormar.

Till slut befinner de sig i ett lugnt hörn med små växter i speciella hyllor, och ett intensivt, blått strålkastarljus. Här ligger några prylar uppradade på golvet, bland annat lite sladdar och rör, datordelar och mätinstrument.

Mary tror först att spelarna är där för att rädda henne. Hon vill veta om de har vapen, hur de kom så långt, hur det är med resten av skeppet. Hur det är med besättningen. Hur de ska ta sig ut. Hon är förvirrad och nervös, och släpper inte taget om järnröret.

När hon lugnat ner sig lite kan hon berätta vad hon gör där, och vad hon vet om utomjordingarna. *Se beskrivande delen ovan.* Hon vet en hel del om typ A (att de kopplar ihop sig med växterna, reagerar på värme osv).

Marys förslag på vad man ska göra, är att aktivera räddningsdäck från bryggan och sedan snabbt ta sig tillbaka genom bio-avdelningen innan främligarna hinner invadera räddningsdäck. Hon tror också att det kan fungera att fly med hjälp av skytteln i maskinrummet, men hon är tveksam till den planen eftersom hon inte vet vad för varelser som finns där borta. I vilket fall går vägen genom kommandobryggan.

Nästa problem blir att ta sig bort till slussen till kommandobryggan. Smyga utmed väggarna, slå sig fram, vad de nu väljer. Växterna är mycket aggressiva.

Nära slussen till bryggan växer de största och elakaste växterna. Den här dörren är låst. Men den är säkerhets-låst av datorn och kan öppnas av androider (de måste ju kunna gå in i miljöer som är farliga för människor). Claire kan således plugga in sig i urtaget, och låsa upp dörren.

Men i luftslussen möts de av en fasansfull syn: Någonting har bränt ett hål i den borte dörren och en slemartad substans har krupit ut genom hålet och lagt sig i halva luftslussen. Den kryper långsamt, långsamt framåt, och det ryker om golvet under den. Luften känns frän och giftig.

Det går att ta sig förbi varelsen. Man kan kasta sig genom hålet (men att landa i varelsen ger svåra brännskador), eller hugga bort delar av varelsen eller döda den eller....

## 7. Kommandobryggan

Det är mörkt. Det enda ljuset kommer ifrån ett par blinkande datorskärmar. Någonting hänger ner från taket. (*Detta är tentakler från främlingar som håller på att klättra upp till nästa våning*). Fler slemhögar ligger på golvet, lätt pulserande. De flyter långsamt ut, och blir större och större.

Häriifrån har man någorlunda kontroll över nödsystemen. Tiden är dock kritisk, för främlingarna flyter ut mer och mer. Räddningsdäcket kan aktiveras (med 15 minuters fördröjning), och skeppet kan sättas på självförstörelse.

Plötsligt slås skeppet till igen. Den här gången verkar det komma rakt ovanifrån. Rollpersonerna slås till golvet. Mary ramlar också, och landar halvt i en av främlingarna. Det ryker om henne, och hon skriker i smärta. I blind panik störtar hon i närmaste luftsluss (till navigation/kommunikation), kastar sig in och stänger/låser dörren efter sig.

*Lapp nummer 3 till Miranda!!*

*Hon är nu utomjording.*

*(alla luftslussar från kommandobryggan fungerar (förutom den Mary just låste), så spelarna kan lämna bryggan åt vilket håll som helst, dvs till vapenavdelningen, tillbaka till bio, eller till maskinrummet. Den svarta lådan finns inne i kommunikation. Dit kommer man genom att bryta sig in genom dörren med våld, eller klättra genom ventilationstrummorna.)*

Ett ljud hörs från däcket ovanför. Det låter som tunga fotsteg. Om de väljer att undersöka kommer rollpersonerna att få möta ett par lysande ögon i mörkret, tillhörande ett av de fjälliga monstren som främlingarna använder som riddjur. Besten ger ifrån sig underliga, brölande läten, och när det står klart för den att människorna inte förstår vad den säger kommer den att skrika efter förstärkning och sedan försöka hålla kvar människorna där de är. De vill ta dem levande, för att söva ner och ta tillbaka till hemvärlden för att studera.

## 8 Kommunikation

Golvet är mjukt och blött, det känns organiskt. Man kan tydligt se Marys fotspår i underlaget. Men det verkar inte vara farligt, eller frätande som de andra sakerna de har stött på. Substansen täcker praktiskt taget hela golvet på första våningen. Det är mjukt och klibbigt, och fötterna sugs fast något.

Marys fotsteg leder upp till nästa våning, men den svarta lådan finns på den första. En skåpslucka står och svänger, och innanför den ser spelarna den svarta lådan. Den är kubisk, en meter på varje sida. På en av sidorna finns några små jack som passar



Claires kopplingsmöjligheter. Hon kan ladda ner den information hon vill i loggen. Sedan gäller det att få ut den i rymden.

*Förslag på lösning: Skjuta hål i väggen. Spola ner i toaletten/avfallsdumpe. Ut genom missilrören i vapenavdelningen. Ta med till skytteln / räddningsdäck och slänga ut den i farten.*

Mary har försvunnit upp på de högre planen, och hon gömmer sig väl. Några explosioner borde avskräcka spelarna från att leta igenom varje skåp och skrymsle, men om de insisterar kan de hitta henne efter mycket letande, inklämd mellan ett par konsoler på översta våningen. Hon har i så fall redan blivit infekterad av en parasit (se kap 10 nedan).

## 9 Kollaps

Max har koden till vapenskåpen i vapenavdelningen. Här kan rollpersonerna få tag i vapen av olika slag, och även skottsäkra västar om de skulle vilja ha dem. Men tiden är knapp, för det hörs explosioner inte långt borta, såväl som tunga fotsteg.

*Lapp 4 till Areb!!*

*Han är nu en \*god\* utomjording.*

Från och med nu kommer miljön på skeppet att försämrats snabbt. Vart spelarna än har bestämt sig för att de ska, bör de ta sig dit snabbt. Hela skeppet håller på att kollapsa. Det är explosioner, och gasutsläpp, och givetvis stroboskop-belysning. Ett skrikande larm börjar ljuda, och en datorröst mumlar fram någonting ohörbart.

Vart de än beger sig är situationen värre än vad det var förut. Nödsystem fungerar dåligt, våld fungerar bättre. Till och med främlingarna verkar oroade. De "stora blaffiga" darrar till och krymper ihop något, vilket blottar hål i metallen där de har legat.

*(Det är nu svårt för mig att avgöra var rollpersonerna befinner sig, så härifrån och framåt blir beskrivningarna mer skissartade).*

Det bör nu stå klart för spelarna att det är hög tid att ta sig bort från skeppet, och att göra det så fort som möjligt. Vägen till räddningsdäck går genom en högst toxisk bioavdelning full av gröna dimmor och främlingar av alla tre sorterna. Krigarna är fientliga och mycket aggressiva. Detta i kombination med argsinta plantor gör bioavdelningen dödligt farlig.

Alternativt går vägen från kommandobryggan ner till maskinrummet, där ett stort hål har rivits upp i det yttre skrovet. En hel vägg har rivits sönder, och på andra sidan revan syns ett mörkt utrymme. Det måste vara därifrån som främlingarna tog sig in.

Hela golvet i maskinrummet är täckt av främlingar. Det ser ut som om någon har spillt ut dem på golvet. Trasiga sladdar och kontakter hänger ner från taket, och en främling

har börjat krypa uppför väggen till dockan. Efter första anblicken märker rollpersonerna dock att den enda vägg som främlingarna inte klättrar på är den som vetter mot kraftverket. De verkar inte tycka om strålningen.

## 10 Mary

*Under tiden har Mary i sin panik sprungit in i en mycket olycklig situation, och har fått en främling på sig. Den kröp ner under hennes labrock, och tog kontrollen över henne. Främlingen vet vad hon vet, och kan tala genom henne. Mary själv är död, och kan inte räddas. Hon hämtar ett handvapen från vapenavdelningen (ifall inte spelarna särskilt låste eller förstörde vapenskåpen efter sig, i så fall kan hon utrusta sig med annat tillhygge. Hon ger sig sedan av för att komma ikapp rollpersonerna, och hindra dem från att fly. Om man tittar på henne kan man ana en lätt "puckel" på ryggen, men eftersom rollpersonerna inte kände henne innan äventyret så lägger de märke till detta endast om de tittar mycket noga.*

*Tills hon blir avslöjad kommer Mary inte att bete sig annorlunda. Men när (om) hon väl blir avslöjad kommer hon inte att låssas längre. Parasiten gör henne starkare och tuffare än normalt.*

När spelarna börjar närma sig en lösning (läs: de befinner sig i en situation där de faktiskt kan ta sig bort från skeppet, i stil med utanför dörren till dockan, utanför luftslussen från bio till cryo, eller liknande) kommer Mary springande med andan i halsen, och tar sig bort till dem, stirrig, darrande och nervös. Hon börjar babbla om att hon hittat fler människor ombord, som måste räddas. Hon ljuger friskt, och vill ha rollpersonerna tillbaka in i skeppet igen, trots att det är uppenbart att det inte finns någon tid.

Om hon misslyckas med att hålla dem kvar drar hon pistolen och siktar på dem. "Ni kan inte fly." Ett tiotal främlingar uppenbarar sig på hennes flanker, med sina bestar till riddjur. "Jag vill inte döda er," säger hon. "Vi behöver er för att rädda det som finns kvar av skeppet." De dreglande monstren kommer något närmare.

Om spelarna beslutar sig för att prata med henne svarar hon på deras frågor. Främlingarna har en rymdstation i området, och när Messenger kom i närheten skickade de ut ett skepp för att undersöka. De upptäckte att Messenger bar på främmande teknologi, och främmande livsformer som parasiterna kunde ha nytta av. De tog sig in i skeppet, men teknologin var så främmande för dem att de råkade förstöra systemen. Deras blotta närvaro i bio-avdelningen förgiftade de livsuppehållande systemen och dödade besättningen. Fler och fler system gav vika, och nu är skeppet nästan förlorat. Så de behöver de överlevande människorna för att reparera skeppet, så att de kan ta det tillbaka till sin hemvärld för att studera.

Medan hon pratar kryper det några parasiter på väggen bakom rollpersonerna. De verkar särskilt sikta in sig på Mako. Om Mary får prata tillräckligt länge, och spelarna inte är uppmärksamma bakåt, kommer parasiterna att flyga på dem och krypa in i deras kroppar.

Om spelarna följer med Mary tillbak in i skeppet är de dumma i huvudet och får skylla sig själva. De avlider i så fall på ett eller annat sätt.

## 11 Flykt

### 11.1 Flykt med skytteln

Dörren till dockan stängs bakom dem och skyttelns lucka slås upp automatiskt. Väggen har en sjuklig svart färg här och var, som om den hade ådragit sig en sjukdom. Väl inne i skytteln upptäcker de att skytteln själv fungerar, men att kontrollerna till dockan inte gör det. De kan inte tömma ut luften ur dockan, som de måste göra innan ytterdörren kan öppnas.

Lösningförslag: spränga ytterdörren med skeppets kanon, skicka tillbaka någon in i maskinrummet för att reparera den trasiga kraft-kabeln.

Väl på väg, ut i rymdens mörker, kan man se det främmande skeppet sitta fast som en böld på Messengers sida. Det är ett svart, svulstigt skepp som ser nästan organiskt ut.

Äventyret slutar när spelarna går in i sina stasis-behållare och Claire pluggas in i väggen (rekommenderas starkt eftersom skeppet inte har några matförråd eller liknande). SL läser då upp följande för spelarna:

*“Ni går in i stasis-tuberna, och fäster nålarna och slangarna vid era kroppar. När allting är på plats, och luftmasken har fästs över ansiktena, stängs de genomskinliga luckorna och tuben börjar fyllas med en tjock, kall vätska. Musklerna domnar av och ni känner smaken av en sövande gas i andningsmasken.*

*En efter en somnar ni, men just som sömnen ska ta <(den sista)> känner du en obehaglig kittling på sidan av halsen. Du för upp handen för att känna efter, men innan du hinner göra det, så känner du med en växande panik hur någonting kryper in under skinnet och virar sig kring halskotorna. Sedan följer inte sömn, utan ett mörker som är svartare än rymden.”*

### 11.2 Flykt med räddningsdäck

Luftslussen slår igen bakom dem. Rollpersonerna befinner sig i cryo-avdelningen igen. Stanken av död hänger tung i luften, blandat med lukten av brända kretsar, och cryo-vätskan från de trasiga tuberna. En slö datorröst räknar ner: *“X minuter kvar till separation”*.

När nedräkningen är över skälver hela skeppet till, och det kommer en kraftig stöt när räddningsmotorerna drar igång och delar skeppet i två delar. *“Räddningsdäck aktiverat,”* säger datorn. Den pratar mycket bättre nu, och verkar fungera nästan som den ska.

*“Kursen satt mot Jorden. Uppskattad flygtid: 32.2 år. Systemstatus: Livsuppehållande system ur funktion. Cryosystemet ur funktion. Det finns 624 döda i stasiskammaren. Det finns 12 främmande livsformer ombord. Ha en trevlig dag.”*

### Lapp 1

Status : Extrem nödsituation

Program : Logik

Prioritet 1 : Överlevande besättningsmäns säkerhet

Prioritet 2 : Avfyra "svarta lådan" (skeppets loggbok) från kommunikation. Skeppet har slutat sända signaler till Jorden. Sändningsutrustningen verkar vara skadad. Du måste ladda ner information om vad som har hänt i den svarta lådan, och skicka iväg den till Jorden, så att man där får reda på vad som har hänt, om ni inte skulle klara er.

### Lapp 2

Program : Emotionellt

Prioritet 1 : Din personliga överlevnad.

### Lapp 3

Du känner plötsligt någonting kallt krypa uppför ditt ben, under kläderna. Innan du hinner skrika eller alls reagera känner du dig helt stel och förlamad. Det kalla krälar snabbt uppåt, och sätter sig fast på dig rygg. Någonting borrar sig in i nacken, och allting blir svart.

Du är nu utomjording.

Ditt mål: att hindra människorna från att fly. De måste stanna på skeppet för att reparera det åt er, så att ni inte förlorar den här chansen att studera deras ras och teknologi. Invasion kräver förberedelser.

I den här hjärnan finns fortfarande värdjurets minnen och tankemönster. Dra nytta av dem för att människorna inte ska bli misstänksamma. Du är planerande och ondskefull, och mycket starkare än värdjuret var tidigare. Men låt inte människorna få veta någonting... förrän det är för sent för dem att fly.

#### Lapp 4

Du känner plötsligt någonting kallt krypa uppför ditt ben, under kläderna. Innan du hinner skrika eller alls reagera känner du dig helt stel och förlamad. Det kalla krälar snabbt uppåt, och sätter sig fast på dig rygg. Någonting borrar sig in i nacken, och allting blir svart.

Du är nu utomjording.

Men till skillnad mot de flesta andra utomjordingarna ombord på skeppet är du en god utomjording. Du tror på fredlig kontakt, och tror att ingenting gott kan komma ur att invadera människornas hemvärld. Så du kom hit för att försöka ta kontakt, och för att stoppa de andra av din ras från att attackera människorna. Du misslyckades. Nu gäller det istället att förstöra skeppet, och att rädda människorna undan så att de kan komma tillbaka till sin hemvärld och varna sitt folk.

I den här nya hjärnan finns fortfarande människans minnen och tankemönster. Dra nytta av dem, spela människa, så att de inte förstår vad du är. För du tror att någon annan av människorna kan ha fått en parasit på ryggen. En ond sådan.