

PseudoSats™ Inc.
præsenterer

Sea of Darkness

Et psykologisk horror-drama
af
Ask Agger

Illustrationer af Casper Vang

Tak til

Kristoffer Apollo, Asta Wellejus, Paul Hartvigson, FØNIX,
Per Fischer, Niels Høgh Jacobsen, Gimle, min far og Lille Svend.

Forord

Dette er et psykologisk drama til Spiltræf X i Odense. Scenariet er lavet til VP-systemet, men du kan nemt konvertere det til andre systemer. Scenariet er lavet til en spilleleder og seks spillere. Kan spilles på én periode af seks til syv timer.

Dette scenarie er meget ondt, især hvis både du og spillerne læser mellem linierne og drager konsekvenserne helt til enden. Som spilleleder må du hele tiden passe på, at spillerne ikke presses længere ud end de kan klare. Vær især opmærksom på unge spillere.

System

Selv om scenariet inddrager en hel del vold og action, så gå ikke for stort op i reglerne. Kør det på den måde som passer dig bedst og brug kun terningslag, når du finder det passende. Tiden skal først og fremmest bruges på psykologisk horror.

Synopsis

Rumskibet Acheron styrter ned på en planet, hvor det lægger sig på bunden af et dybt hav. Karaktererne vågner fra deres dvale-søvn i det havarede rumskib. Alt er kaos og karaktererne er øjensynlig de eneste overlevende.

De kommer i kontakt med to redningshold - et ubehageligt og et venligt. Begge redningshold søger rumskibets sorte boks, og vil have spillerne til at hjælpe sig. Redningsfolkene begynder at være mærkelige og bliver gradvist mere og mere sindssyge. Senere rammer sindssygen karaktererne selv.

Det viser sig, at en virus er løs på rumskibet. virusen påvirker psyken, og gør folk til deres egne modsætninger. Mens karaktererne kæmper mod deres egen eskalerende sindssyge, skal de afgøre deres fælles skæbne.

Ideen

Scenariet er et psykologisk drama, hvor hver spiller skal prøve kræfter med sin karakters skyggesider. Virus rammer alle karaktererne, og nedbryder deres overjeg i takt med at scenariet skrider frem. Overjeg'et er et begreb, der blev skabt af Sigmund Freud. Begrebet er en teoretisk størrelse og beskriver de højere kognitive funktioner i vores hjerner.

Overjeg'et styrer vores psyke og fortrænger uønskede elementer. Når overjeg'et forsvinder kommer alle de fortrængte sider frem - man bliver et negativ eller en modsætning af sig selv.

Scenariet udspiller sig i rumskibet Acheron, der udgør den ramme, karaktererne er fanget i. Karaktererne bliver udsat for et pres, der intensiveres i takt med virusens virkninger. Presset skal gerne udløse en serie konflikter, der udspiller sig indbyrdes mellem karaktererne, mellem karaktererne og omverdenen, og som individuelle psykologiske konflikter.

Du skal, som spilleleder, benytte scenariets handlings-elementer som redskaber til at sætte karaktererne under pres. Dine væsentligste redskaber er de to redningshold, enkelte overlevende besætningsmedlemmer, glubske dybhavsmuræner og virusens virkninger. Brug dine redskaber til at presse karaktererne ud i konflikt-situationer.

Spillerne skal gerne bagefter tænke over, hvorledes de selv ville reagere på scenariets virus.

Indholdsfortegnelse

Indledning	side 1
Forord	side 1
System	side 1
Synopsis	side 1
Ideen	side 1
Karaktererne	side 2
Stemning	side 2
Settingen	side 2
Anslaget	side 3
Opvågningen	side 3
Live-anslag	side 4
Hvor, hvad, hvorfor	side 5
Vendepunktet	side 6
Vi er reddet!	side 6
Jagten på boksen	side 7
Episoder	side 8
Computeren	side 9
Det andet hold	side 10
Diverse spor	side 10
Virussen begynder	side 11
Klimaks	side 11
Vi er alle smittet!	side 11
Flugt	side 12
Efterspil	side 13
Konsekvenserne	side 13
Rumskibet	side 14
Generelt	side 14
Den sorte boks	side 14
Våben	side 14
Afsluttende	side 15
Appendix	
Karakterbeskrivelser	side 16
Handout nr. 1	side 28
Handout nr. 2	side 29
Kort	side 30
Karakterark	side 31

De seks karakterere er:

Maria Hemmingway.

En ung smuk kvinde, der er gravid i 5. måned. Hendes forlovede Travis ligger druknet i dvalesengen ved siden af hendes egen. Maria har det svært med sin kommende moderrolle og savner sit tidligere så frie liv som datalog.

Norman Hardings.

Norman er oprindeligt officer i US. Army, men er nu på vej til et civilt job som sikkerhedschef for et mindre firma. Norman er en midaldrende mand, der går stærkt ind for disciplin og pligtopyldelse - Han var ingen populær overordnet i hæren. Hans hårde facade bunder i en ensom barndom og fortiden i en special enhed. Er rimelig god til at slås.

Roman Potokjev Reminov.

Roman er en anerkendt forfatter, der litterært ligger i den "hårde" seriøse ende. Han er meget facineret af livet og er et meget optimistisk og lykkeligt menneske. På det seneste har han dog manglet inspiration og føler at han mangler "noget". Roman var på vej til en stor litteratur-konges sammen med sin forlægger, der ligger halvt ædt af muræner i dvale-rum nr. 2.

Karaktererne

De seks hovedpersoner i vores fortælling er alle almindelige mennesker, der ikke kender hinanden i forvejen. Det er en ren tilfældighed at det netop er de seks, der i første omgang overlever. Alle karaktererne er lavet som "rigtige" mennesker med barndomstraumer, triste skæbner og personlige problemer. Personsammensætningen er lavet, så virusen kan udløse en mængde latente konflikter mellem karaktererne.

Se sidespalten.

Stemning

For at presse spillerne til at prøve nogle grænser af, skal du danne en mørk og ond stemning. Brug alle de effekter du kan huske fra diverse horror og splatter-film. Hver gang du står i en valgsituation, så vælg det mørkeste alternativ. Som et væsentligt led i stemningsskabelsen, så gør meget ud af volden, der malerisk skal udpensles i alle sine groteske detaljer. Åbne benbrud, klæbrig hjernemasse på væggene, frithængende øjenæbler og afrevne kæber er blandt nogle af de effekter du kan bruge. Prøv seriøst på at presse spillerne, så de føler oprigtig ubehag.

Et andet vigtigt redskab du kan bruge er håbet. For at stille ondskenen i relief, så kan du undertiden give spillerne et glimt af håb og muligheden for redning/frelse.

Praktiske effekter:

Tænd ikke lyset, men brug starinlys og/eller en lommelyste. Spillerne bør ikke side på den traditionelle måde omkring et bord. Fjern bordet og sid i en tæt rundkreds, eventuelt med en stol i midten til at stille lyset på.

Musik er meget effektivt til at underbygge en stemning. Hvis du har nogen som helst mulighed for det, så medbring en ghetto-blaster. Soundtracks fra film som The Thing, Aliens III og Terminator II passer bedst til temaet.

Settingen

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

Ocean-planeten hedder Nepton og ligner jorden. Næsten hele dens overflade er dækket af vand. Nepton ejes officielt af De Forenede Amerikanske Stater, men al ret og myndighed over planeten er i praksis overgivet to enorme interstellare corporations, DeepSpace™ og TerraForming™ Inc.

De to corporations ligger i uofficiel krig med hinanden og konkurrerer om fordelingen af planetens rige mineralforekomster. Konsekvensen er, at planetens veludviklede, men desværre også meget fintfølede økosystem er alvorligt truet, og mange arter er allerede udryddet. Hvis den hensynsløse udnyttelse fortsætter, vil livsgrundlaget i de før så smukke have være fuldstændig væk for alt andet end mudderorme og svovlbakterier i løbet af få årtier.

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

Anslaget

Meningen med dette afsnit er, at karaktererne skal introduceres for stemningen og settingen. De møder de to redningshold og stifter sporadisk bekendtskab med murænerne og de gale besætningsmedlemmer. Karaktererne kender endnu ikke årsagen bag styrtet, og virusen har de til gode.

Opvågningen

“Da strømforsyningen til dvale-sengen forsvandt, stoppede den automatiske respiration. Uden respirator og slimslug kunne den flødetykkede dvalevæske trænge ind i munden og ned i halsen. Den bitre og salte smag, da dvalevæsken gled ind i mundhulen, sendte de første faresignaler til den næsten livløse hjerne - de blev dog overhørt. Heldigvis er der visse reflekser som hjernen ikke kan overhøre, så da halsen fyldtes med bitter hvid væske sendte en serie voldsomme opkastningsreflekser de seks i dvale-sengene tilbage til virkeligheden:

Det første instinktive åndedrag fyldte lungerne med kold væske og sendte en fanfare af faresignaler til den stadigvæk halvsovende hjerne. Kramperne gennem kroppen sender hovedet en tur mod plexiglasruden.

Fingrene glider først til munden med dens virvar af tilstoppede og kvælende slanger, for derefter hårdt at trække neglene skingrende ned langs ruden til friheden, indtil den hvide dvalevæske farves rød. Efterhånden som reflekserne forgæves forsøger at gylpe den bitre kvælende væske op begynder bevidstheden at komme op til overfladen, og de første rationelle tanker former sig:

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

Lige før søvnen igen fanger sjælen i sit forførende spind, denne gang dog på en mere langsigtet kontrakt, fører gamle indøvede sikkerhedsøvelser en hånd ned til det røde nødhåndtag i højre side. Med de sidste kramper af overlevelses-instinkt flås håndtaget tilbage og den hvide bitre væske begynder at fosse ud...”

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

Karaktererne vågner op i **dvalerum nr. 1**. Som de eneste af rummets 30 passagerer fik de åbnet dvalesengene og undslap derved kvælningsdødens favntag. Karaktererne kender ikke hinanden i forvejen og deres dvalesenge er placeret rundt omkring i rummet. Karaktererne var blot de seks heldige, der havde tilstrækkelig viljestyrke, eller var heldige nok, til at udløse sengenes nødmekanismer.

Karaktererne er nøgne, når de vågner. Delvist afrevne biomonitorer og elektroder hænger fra deres kroppe, og efterlader små blødende sår. Den første tid går med at hoste dvalevæske op og ryste dødsangstens kramper af sig.

Frygten for kvælningsdøden har sendt så meget adrenalin rundt i systemet, at samtlige sanseindtryk i starten virker

Keith Summers.

Keith er en ung og dygtig læge, der lige er blevet færdiguddannet. Han har haft en meget beskyttet barndom og har aldrig fået lov til at stå på egne ben. Dette har efterladt ham med en stærk autoritetstro og et seksuelt mind-eværds kompleks (han er jomfru).

Shannen Stone.

Shannen er en ung forkælet rigmandstøs, der blev følelsesmæssigt forsømt af sine forældre og aldrig har oplevet “sand” kærlighed. Denne opvækst har givet hende en hård følelsesløs overflade. Hendes mange og hyppige mandebekendtskaber har kun drejet sig om sex, og aldrig om kærlighed. Hun er på en ferie-rejse, betalt af hendes forældre.

Zaid Che Gummenera.

Zaid er europæer af nord-afrikansk afstamning og mekaniker af profession. Han er i USA på en opgave for et firma. Zaid er meget venlig og er troende katolik. For Zaid er troen en undvej til at trænge den tragedie, der har ramt hans familie. Han er også lettere mørkerød og klastrofbisk.

Sea of Darkness

Anslaget

Tidsoversigt

Tidspunkterne for virusens forskellige effekter er kun vejledende og varierer fra person til person.

- D. 20/3-2417.

21.15 Uheld i lastrummet. Virussen slipper løs.

23.08 Den sårede lagerarbejder bliver behandlet og får udtaget blodprøve.

- D. 21/3-2417.

03.21 Kampene mellem besætningen begynder.

04.39 Lægen har behandlet de første ofre.

05.04 Computeren svarer på blodprøven.

05.18 Kursen ændres af kaptajn Nicholas.

06.40 Endelig analyse af blodprøven. Ikke modtaget.

06.41 Acheron styrter ned i havet.

07.30 Redningsholdet fra TerraForming™ kommer frem i en ubåd.

08.15 Redningsholdet fra DeepSpace™ når frem i en mini-ubåd.

08.23 Karaktererne vågner og scenariet starter.

09.30 TerraForming™-teamet bliver aggressive.

10.15 DeepSpace™-teamet bliver aggressive.

10.23 Karaktererne bliver aggressive.

11.30 TerraForming™-teamet begynder at blive sindssyge.

12.15 DeepSpace™-teamets sindssyge begynder.

12.23 Karakterernes sindssyge begynder.

13.30 TerraForming™-teamet bliver onde.

14.15 DeepSpace™-teamet bliver onde.

14.23 Karaktererne bliver onde.

14.30 TerraForming™-teamet går amok.

15.15 DeepSpace™-teamet går amok.

15.23 Karaktererne går amok.

15.00 TerraForming™-teamet bliver normale.

15.30 TerraForming™-teamet går i coma.

15.45 DeepSpace™-teamet bliver normale.

15.23 Karaktererne bliver normale igen.

16.15 DeepSpace™-teamet går i coma.

16.23 Karaktererne går i coma.

22.23 Karaktererne dør af hjerneblødning, hvis de ikke har fået lægehjælp.

meget kraftige: Det kolde ru metalgulv mod de bare fødder, de smertende hænder med blodige sønderrevne negle, de bitre krassende rester af dvalevæske i næsen, og hjertets hurtige slag, der høres som torden i ørerne. Det varer lidt før karaktererne har overskud til at opfatte omgivelserne.

Ved synet af de mindre heldige passagerer må de fleste karakterer kaste op: De vågnede aldrig, eller fik ikke fat i nødhåndtaget. Deres forvredne ansigter kan svagt skimtes gennem den hvide væske, der er farvet lyserød af deres desperate anstrengelser. Værst går det ud over karakteren Maria Hemmingway. Hendes forlovede ligger livløs i dvalesengen ved siden af hendes. En plamage af bræk ligger omkring hans hoved, der er forvredet i dødsrædsel.

Karaktererne kan ikke undgå at bemærke, at det er meget koldt. Deres nøgne og våde lemmer bliver hurtigt blå og stive i kulden, og ånden fortættes til hvide skyer.

I starten har karaktererne et kortvarigt hukommelsestab, men i løbet af de næste minutter glider erindringerne på plads. Udlever beskrivelserne og karakterarkene efterhånden som hukommelsen stiger op til overfladen.

Live-anslag

Her er mit forslag til et anslag, der effektivt skal slå temaet og stemningen an. Hvis du ikke har mod på det, kan du bruge en mere traditionel opstart.

En hel til en halv time før spilperioden begynder skal du opsøge spillokalet. Sluk lyset, skrug helt ned for varmen og åben alle vinduerne. Når spilperioden begynder og spillerne kommer skal der gerne være ubehageligt køligt i rummet.

Saml spillerne uden for spillokalet og tjek at alle har været på toilettet og købt det de skal bruge. Når du åbner døren, så skal lyset gerne været slukket, stemningsmusikken startet og stolene stillet frem.

Nu kommer det svære: På en pæn måde fortæller du spillerne, at de skal tage deres tøj af! De må dog gerne beholde det mest nødvendige undertøj på (Så holder vi også indre mission fra døren). De skal også aflevere deres slik, mad og drikke til dig (du må ikke spise det hele selv). Sæt de afklædte og forundrede spillere på deres stole. Uden yderligere introduktion sætter du dig ned og beskriver malerisk hvordan karaktererne nøgne vågner i det mørke og kolde rumskib. Stik hovedet frem over de levende lys (så højt at du ikke bræder dig) eller tænd en lommelygte under din hage. Dit ansigt skal gerne være det eneste, der er oplyst i det kolde lokale.

Efter den indledende beskrivelse fortæller du kort hvordan de seks karakterer ser ud og umiddelbart har det. Karakterarkene bør først udleveres, når spillerne får deres erindring igen efter et kvarters tid. Giv spillerne lov til at tage deres tøj på igen, når deres karakterer finder tøj i rumskibet. Når spillerne finder tøj, så kan du eventuelt også lukke vinduerne og tænde for varmen igen. De lækkerier, som du også har hugget bør også først udleveres, når karaktererne får adgang til mad og drikke.

Hvis du er flink, så har du i forvejen hentet en kande kaffe og syv krus. Når de kolde og forfrosende spillere møder det første redningshold kan du skabe glæde og popularitet ved at uddele dampende varm kaffe.

Hvor, hvad og hvorfor?

Det sidste karaktererne husker er, hvordan de blev lagt i dvalesøvn kort før en længere rejse gennem rummet. Karaktererne var allerede i dvale, da de kom ombord på rumskibet, og har derfor ingen anelse om hvordan deres metalfængsel ser ud.

Selv om saltvandet på gulvet og de kaotiske omstændigheder bør være til hjælp, så har karaktererne umiddelbart igen idé om, hvor de er, eller hvad der er sket. Karakterernes foreløbige konklusion må være, at rumskibet af ukendte årsager er styrtet ned og ligger under vandet.

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

Karaktererne vil være presset til at forlade dvalerummet og bevæge sig ud i rumskibet på jagt efter tøj, hjælp og information.

Den totale stilhed i dybet, der kun forstyrres af det svagt rislende vand, brydes med mellemrum af skroget, der med skingrende hvinen kæmper mod vandmassernes kolossale tryk og sender rystelser gennem hele skibet. Spillerne skal føle, at skroget kan give efter hvert øjeblik. Enkelte gange runger uhyggelige lyde igennem gangene: Der er smertelige skrig, rablende latter, skudsalver og fjerne kortslutninger.

Karaktererne bevæger sig ind i et ragnarok. Overalt møder de virvar og kaos. Møbler, udstyr og mennesker er kastet rundt under styrtet. Forvredne lig skvulper på overfladen i kager af eget blod og tilfældige slagger. Flækkede stålstivere har gennemboret skillevægge og spiddet tilfældige besætningsmedlemmer på deres vej. De fleste af nødlamperne er ødelagte, så belysningen er meget svag og efterlader store områder i dybe skygger. Små strømme af vand pibler fra det medtagede skrog og løber ned ad vægge, afrevne kabler og frithængende kæder.

Karaktererne kan hurtigt finde lidt tøj og et par småting, f.eks. en lommelygte og en halvtom pistol.

En nærmere undersøgelse af ligene kan kaste lidt lys over situationen: Næsten alle lig har skader efter styrtet. Mange er blevet splattet på makaber vis. Flere af de døde har skudsår, knivstik eller andre skader efter kamp. En stor del af disse angreb har været ekstremt bestialske og overdrevne. Der er enkelte tegn på selvmord, f.eks. skudhuller i ganen. En del af ligene er tydeligvis blevet bidt og spist af. Det er murænenes værk. Enkelte af ligene har ingen ydre tegn på fatale kvæstelser, men har blod ud af ørerne og næsen.

Hvis spillerne er heldige kan de finde et par besætningsmedlemmer, der er i live. De er dog i dyb coma.

Brug chancen for at introducere murænerne, mens karaktererne forsigtigt begynder at undersøge skibet. Du behøver blot komme med små hentydninger og indtryk, resten skal spillernes fantasi nok klare. En sort skygge under vandoverfladen, et plask tæt ved, eller en fod, der strejffes, er nok. Hold murænenes sande identitet hemmelig. Opbyg en paranoid stemning: Der er noget "ude i mørket" med store tænder! Dette burde være nemt, for alle forventer en alien i et rumskib.

På skibet huserer enkelte galninge fra den oprindelige besætning. De er svært ramt af virusen og vil snart begå selvmord eller gå i coma. Styrtet, deres døde venner og omgivelserne har sammen med virusen gjort dem fuldstændig

Bi-personer

De bipersoner, der optræder i scenariet vil løbende blive forklaret i denne sidespalte.

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

Murænerne

En stor mængde lokale dybhavsmuræner har sneget sig ombord i rumskibets oversvømmede dele, og har nu en fed tid med at æde løs af de mange lig. Murænerne skal bruges som action-indslag, og til at skabe en paranoid stemning. Murænerne er 2-4 meter lange, på tykkelse med et lår, og har et stygt fjæs med ondskabsfuldt stirrende øjne. De har en meget tyk skællet overflade og er ret svære at tage livet af. Murænerne er kødædende, meget aggressive og for dumme til at vide noget om frygt. De tiltrækkes af lys og lugten af blod, og angriber med et ubehageligt bid.

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

Gale besætningsmedlemmer

Når karaktererne vågner er der stadig nogle få besætningsmedlemmer, der er i live. Staklerne er hårdt ramt af virussen og kun skygger af deres tidligere selv. De er næsten alle sårede, vælter rundt med fråde om munden og har vanviddet dansende i deres øjne. De fleste har et våben af en eller anden slags, som de vil angribe karaktererne med. Galskaben har mange ansigter, brug fantasien. Kannibalisme kan bruges med effekt. Galningene kan du frit bruge til at give handlingen et skub, hvis det begynder at halte lidt. Desuden kan galningene bruges til at give spillerne et billede af hvad der venter dem. Dygtige spillere kan eventuelt lokke oplysninger ud af staklerne.

Egenskaber (eksempelvis): STR: 13. SMI: 8. HUR: 8. UDH: 9. STØ: 10. OB: 8. INT: 6. PSI: 0. UDA: 7. UDS: 5. HEL: 10.

Helbreds point (HP): 30 HP. Reaktions tid (RT): 2d6. MMM (moral): 18.

Væsentlige færdigheder (eksempelvis):

Undvige 10, Liste 10. Gemme 10, Klatre 10, Svømme 10. HIV (hånd ild våben): 9. NV (nærkamp våben): 8. Ubevæbnet (slagsmål): 10.

Våben: F.eks.

Brandøkse, Skade(3d6+1), AS(1,0), Form(Hug), Ms(10), InIm(-3), InI(1d4+2 seg), DefARm(-6), OffARm(+0), DefAR(2) og OffAR(8).
5,1mm SEPU-21 (maskinpistol).
NA(5/+4), KA(58/+0), MA(175/-4), LA(350/-8), Skade(3d6), AS(1,2), Form(SA+BC), SkH(4/—), Sm(1/—), Ms(12), Mag(30 caseless skud), InIm(+1) og InI(1d4+1 seg).

rablende. De er meget aggressive, paranoide og så groteske karikaturer på mennesker, som du kan gøre dem til. Kannibalisme, nekrofil, sadisme og masochisme er træk du kan bruge til at vække afsky i de fleste.

Det er vigtigt, at spillerne kommer til at hade og afsky galningene. Det giver erkendelsen et ekstra drej, når det senere går op for spillerne, at de selv er smittet af den virus, der har ramt galningene. Erkendelsen af at du selv vil blive til det du foragter er ikke rar. De fleste af galningene er sårede efter styrtet eller kampe. Mange har samlet et eller flere våben op.

Galningene er redskaber, som du frit kan benytte gennem scenariet. De er gode til at skabe stemning og kan sætte action og fart på handlingen, hvis det går for trægt.

Det er meget fint, hvis en eller flere af karaktererne får små sår efter fysisk kontakt med enten muræner eller galninge. Dette kan senere bruges til at skabe tvivl om virusens smitteveje.

Vendepunktet

Vi er reddet!

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

Kolde, forvirrede og bange bevæger de overlevende sig varsomt rundt i Acherons system af gange og rum. Deres frygtsomme øjne spejder konstant mod vandspejlet i det delvist oversvømmede rumskib. Pludselige og uforklarlige krusninger på vandoverfladen får dem nu og da til at fare forskræmte sammen. Iskolde hænder med blodige og sønderflåede negle knuger krampagtigt de få improviserede våben, som den lille gruppe overlevende har samlet på deres færd.

Pludselig hører de nye lyde foran sig. De tør næsten ikke tro deres ører, da de gennem skrogets knirken opfatter den fjerne lyd af mennesker, der taler sammen. Hulkende af lettelse og med glædestårer løbende ned af kinderne vælter den lille gruppe frem mod stemmerne. De tror at mareridtet er forbi, de tror at redningen er nær.

Det første redningshold, karaktererne støder på, er udsendt af megakoncernen **TerraForming™ Inc.** En time før karaktererne vågnede ankom holdet til Acheron i en dybhavsudbåd. Udbåden hedder **Leech** og ligger ved siden af rumskibet. Leech er koblet til en af Acherons sluser og der er fri passage mellem udbåden og rumskibet.

Gruppen ledes af den karismatiske og brutale **Kaptajn Harkart**, og består af tidligere lejesoldater og lystmordere.

I henhold til gældende amerikansk lov, så har den part, der finder **den sorte boks**, bjærgningsrettighederne til et havereret rumskib. Dette gælder dog kun såfremt at der ingen overlevende er ombord.

Harkart har af TerraForming™ fået til opgave at finde Acherons sorte boks og bringe den op til overfladen. Hvis han finder overlevende skal disse elimineres. Harkart ved dog ikke

hvor boksen er, og han og hans mænd har ikke megen forstand på at moderne teknologi, hverken når det gælder rumskibe eller computere.

Når Harkart møder karaktererne vil han umiddelbart tro at de tilhører besætningen. Han prøver derfor på at få dem til at hjælpe med at finde den sorte boks. Først forsøger han at holde sine mænd tilbage og spille "nice guy". Med overdreven charme vil han optræde venligt og hjerteligt. "Om karaktererne vil være så venlige at hjælpe med at finde den sorte boks, så årsagen til styrtet kan klarlægges?" Harkart afslører ikke den virkelige årsag til jagten på den sorte boks. Karaktererne vil få overfladisk lægehjælp, tøj og mad, men de kan hverken låne våben, rustninger eller kommunikations-midler.

Harkart har ikke mange gram skuespiller i sig, så karaktererne vil hurtigt føle, at der er noget galt. Lad dem bemærke mændenes skumle blikke og indforståede hvisken.

Hvis karaktererne nægter at hjælpe Harkart eller afviser ham på anden måde, så fortæl dem, at han tydeligvis er en temperamentsfuld herre, der er vant til at få sin vilje. Skulle karaktererne trods dine advarsler være afvisende, så lader Harkart masken falde. Han er villig til at dræbe eller tortere en karakter for at få de andre til at makke ret. Dette scenarie er ikke pænt, så lad gerne Harkart skære en karakters hånd af. Dræb dog ingen, der ikke fortjener det, vi ikke kommet langt nok til, at det ville være fair.

Ideen med denne situation er, at karaktererne skal stå i en konflikt. Enten kan de stikke af fra Harkart og være alene og ubeskyttede mod den lurende fare i mørket, eller de kan hjælpe det skumle redningshold med at finde den sorte boks.

Hvis karaktererne prøver på at stikke af vil de hurtigt blive fanget af Harkarts mænd, der har lygter, termografiske briller og er i god form.

Jagten på den sorte boks

Karaktererne vil nu, frivilligt eller ej, bevæge sig ud i rumskibet sammen med Harkart og hans mænd. Tre af mændene bliver tilbage og passer på slusen til ubåden. Der vil altid være et par mænd, som holder et vågent øje med karaktererne.

Gruppen bevæger sig meget langsomt og holder mange pauser. Alle rum undersøges for steder, der kan skjule den sorte boks.

Det er vigtigt at rumskibets størrelse holdes skjult, og at du ikke tegner kort. Spillerne skal gerne få den opfattelse, at rumskibet er en enorm metallisk labyrint, der er svøbt i mørke.

De følgende små episoder kan bruges under eftersøgningen på den sorte boks. Scenerne skal primært bruges til at skabe stemning og give anledning til rollespil. Hvis du kan skabe personlige relationer mellem en spiller og en af Harkart folk er det fedt. Det kan du nemt bruge senere.

Harkart og hans lakajer

Redningsholdet består af 10-15 mand. De er alle garvede og hårdkogte veteraner, med dystre historier og kriminelle baggrunde. Med deres hårde ansigter, gamle krigsskader og mørke blikke ligner de ikke typiske redningsfolk. Indtrykket passer bedre til moderne pirater, hvor klappen er erstattet af et cyberøje og kloen computerstyret.

Holdet er svært bevæbnet med diverse automatvåben og grusomme håndvåben. De bærer rustninger af keramiske plader og teflon. Beklædningen er forskellig og varierende med tørklæder om hovedet, forskellige militærhjelme etc.

Teamleder

Harkart Kakionen

Gruppen ledes af Kaptajn Harkart. Han har finske aner og er gammel smuglerkaptajn. Som et decideret dumt svin tænker han kun på rigdom og ikke har meget tilovers for andres meninger eller rettigheder til f.eks. livet. Harkart har en meget mørk sjæl med sadistiske træk og det, der er værre. Disse træk skræmmer ham selv, og han skjuler dem normalt både for sig selv og andre med en grov sømandshumor.

Harkart er en stor grov mand med et vildt sort fuldskæg og lynende øjne. Hans vejrbidte ansigt er arret af en lang fortid som sørøver og lejesoldat. Få vil kalde Harkart smuk, men de fleste vil indrømme at han har udstråling. En mand man automatisk har respekt for. En gammel krigsskade har maltrakteret hans venstre arm. Hånden er nu erstattet af en stor skarp klo, der ser rusten og farlig ud. Han taler med en meget dyb stemme og har ikke det mest velopdragne og kultiverede sprog på rumskibet. Harkart går rundt i en let combat-armour med en sort kappe over skulderne. Han har en stor pistol og en gyrojet-riffel.

Få karaktererne til at hade denne skurk: Lad ham f.eks. voldtage en af kvinderne eller lemlestte en mand.

Virusens effekt: Harkart er mentalt svag pga. striden i sit indre og bliver derfor meget hurtigt og voldsomt påvirket af virussen. Han bliver først ekstra aggressiv og meget paranoid. Derefter begynder hans

fortrængte lyster at bryde frem, og han bliver en meget slem dreng!

Egenskaber: STR: 13. SMI: 9. HUR: 9. UDH: 10. STØ: 12. OB: 11. INT: 10. PSI: 6. UDA: 12. UDS: 13. HEL: 5.

Helbreds point (HP): 40 HP. Reaktions tid (RT): 3d4. MMM (moral): 18.

Væsentlige færdigheder: Undvige 12, Liste 10, Gemme 13, Klatre 13, Svømme 14. Eksplosiver 12. Dykning 16. Undervands eksplosiver 14. Forhørelse (tortur) 16. Lederevne 13. Sejle ubåd 18. Viden om Nepton: 15. Etikette (smugler): 15. Mekanik (ubåd): 15. HIV (hånd ild våben): 16. NV (nærkamp våben incl. klo): 16. Ubevæbnet (slagsmål): 14.

Fordele: Vejrkender, Senestærk, Cool, No Pain og Grov humor.

Ulemper: Sort sjæl, Fortrængt sadisme m.m., Pralende, Selvsikker, Grådighed, Berygtet og Blodrus.

Våben: Klo. Skade(2d6+4),

AS(0,7), Form(Spids),

DeffAR(14), OffAR(14),

OffARm(-2) og InI(1d4+1).

12mm Tiger III (pistol).

Skade(4d6), AS(1,0), Form(SA),

SkH(4), Ms(12), Mag(14 caseless

skud) InIM(+2), InI(1d4 seg),

NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-

4) og LA(60/-8).

9mm Shikaku GJ-23 (gyro-

jet-automatriffel), NA(5/+3),

KA(125/-1), MA(350/-6),

LA(700/-10), Skade(4d6),

AS(1,3), Form(SA+BC+A),

SkH(4/8), Sm(-1/-2), Ms(9),

Mag(30 gyrojet raketter),

InIm(+0) og InI(1d4+1 seg).

Angrebsstyrken (AS) mindskes

ikke med ved længere afstande.

TerraForming™ Goons

Disse folk er rutinerede bjærgningsfolk, røvere og mordere.

Folkene har alle en eller anden

form for kriminel fortid. De

følger Harkart pga. frygt, og fordi

de under hans ledelse indirekte

arbejder for TerraForming™

hvorved de får en vis handlefri-

hed. Mange er arrederede og/eller har

cyberware.

Få skurkene til at virke så seje, at

karaktererne ikke tør gå i direkte

konfrontation med dem. De fleste

bærer let combat-armour, inter-

com og et par granater.

Viruseffekt: Virussen rammer

folkene forskelligt, men generelt

har de alle noget fortrængt og

uhyggeligt fra deres skumle

fortid, som vil indhente dem.

Enkelte vil måske ligefrem

Episoder

1 En af mændene skrider pludselig og bliver sprællende trukket ned under vandet med en hvæsende lyd. Før nogen kan nå at gøre noget er staklen væk. Kun hans lygte, der vugger i vandoverfladen, fortæller om hans tilstedeværelse. Bør skabe uro og paranoia i alle.

2 En af mændene råber pludselig op og tager sig skrigende til benet. Manden er ved at blive trukket ned under vandet, men kæmper desperat for at holde sig fast i en kæde, der hænger ned langs væggen. Vandet omkring benet piskes til skum og farves rødt. Man får lige et glimt af noget slimet og skællet.

Scenen kan ende på mange måder: Staklen skrider på hjælp mens blodet begynder at vælte ud mellem hans tænder. De andre pirater skyder vildt ned i vandet omkring manden, som de rammer. Efter seancen er der ingen spor efter angriberne.

3 En af de forreste mænd ser en skygge i mørket og åbner ild. Beskriv de kraftige automatvåben, der affyrer salver i de trange omgivelser: Nedslagene der pisker vandet op, den blændende mundingsild, interiøret der skydes i smadder, damp der vælter ud af gennemhullede rør etc. Især larmen er øredøvende og efterlader alle forvirrede og groggy. Bestem selv hvad der blev skudt efter og om det blev ramt: En stakkels sindsygt overlevende, en muræne eller blot en kontorstol.

4 En til tre af karaktererne får chancen til at stikke af. Der er mange måder at stikke af på, eventuelt kræver det at de slår en vagt ned. De bør gøre det klart for dem der eventuelt flygter, at Harkart nok vil hævne sig på de tilbageværende. Det bør afføde nogle moralske og følelsesmæssige overvejelser.

5 En eller to af karaktererne bliver væk fra de andre. De kan blive efterladt ved et uheld, være sammen med en vagt der bliver ædt, blive fanget bag en skydedør der ikke kan åbnes igen, eller de kan falde ned gennem et hul i gulvet.

6 En af skibets sindssyge galninge angriber gruppen. Han bliver sandsynligvis hurtigt mejet ned af piraterne. Hvis karaktererne bryder ind og gør noget, kan de eventuelt tage en galning i live. Staklen vil være fuldstændig sindssygt og vil rable løs. Eventuelt vil han nævne "det onde der lurker i mørket" (morænerne). Benyt chancen til at svælge i galskab og pervertiteter.

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

8 En af karaktererne overhører en samtale mellem Harkart og en af hans mænd. Den virkelige årsag til eftersøgningen efter den sorte boks fremgår. Af dette følger automatisk at karaktererne vil blive slået ihjel senere.

9 Hvis der er en kvinde blandt karaktererne, der blot er en lille smule smuk, så vil et par af de mest skumle pirater forsøge at voldtage hende. De venter til en passende lejlighed, hvor de er alene.

En god mulighed er at lade en af de sindssyge galninge blande sig og redde kvinden. Først vil hun være taknemmelig over at være blevet reddet, kort efter ville hun nok have foretrukket voldtægten frem for psykopatens perverse luner.

Lige før hun dør af galningens behandling rejser et par mørke og glinsende skikkelser sig fra vandet. De skyder galn-

ingen. Kvinden når at få sig et voldsomt chok før det går op for hende, at det blot er mennesker i dykkerdragter. Dykkerne kommer fra det andet redningshold, der er udsendt af DeepSpace™-koncernen. Mere om disse senere.

Under jagten på den sorte boks bemærker karaktererne, at Harkart og hans mænd gradvist bliver mere og mere aggressive og opfarende. Situationen bliver mere og mere anspændt. Det er virusen, der gør sin virkning.

Computeren

Efter et par timer har piraterne og karaktererne endnu ikke fundet noget spor af den sorte boks. Det virker fuldstændig urealistisk at finde boksen ved at gennemsøge det enorme kaos i Acherons indre. De mange livløse computer-konsoller kan du bruge som et hint til karaktererne om, at dette er vejen frem. Den eneste realistiske måde at finde den sorte boks på er at starte skibets computersystem op.

Acherons reaktor er lukket ned til vågeblus og yder kun strøm til lidt nødlys og enkelte små systemer.

Der er tre måder at skaffe strøm til computeren på. Fælles for måderne er at de indebærer en del tekniske vanskeligheder og tager lang tid. Harkart kan overtales til at støtte alle løsninger:

1) Man kan finde computerrummet og trække et kabel dertil fra Leech. Computeren kan derved få energi fra ubådens lille fissions-reaktor. Desværre er der ikke tilstrækkeligt med kabel på Leech, så dette må findes et eller andet sted på Acheron. Et passende kabel bør kunne findes i et lagerrum eller et værksted.

2) Nede i rumskibets lastrum findes et par små gaffeltruck-agtige trucks. Et par af karaktererne ved at dette er standard på transport-rumskibe. Trucksene er el-drevne og kører på et stort batteri, der har strøm nok til at holde computeren gående i én time. Desværre vejer batterierne 150 kilo hver og trucksene står i den laveste del af Acheron, der er fuldstændig oversvømmet.

3) Hvis man kommer ned i reaktorens kontrolrum kan man gøre to ting: Enten kan man prøve på at starte reaktoren op (hvilket er farligt) eller man kan omfordele energien, så strømmen til nødlyset og de andre nødsystemer i stedet ledes til computeren. Strømmen fra nødsystemerne er tilstrækkelig til at køre computeren på et begrænset niveau.

Computeren er flere minutter om at starte op, hvilket den gør med de klassiske lyde og klassisk PC-opstartssekvens. Se sidepalten for de muligheder computeren giver.

blive flinke, da deres fortrængte samvittighed og moral kravler frem.

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

Væsentlige færdigheder (eksempelvis): Undvige 11, Liste 13. Gemme 13, Klatre 13, Svømme 12. Dykning 16. HIV (hånd ild våben): 15. NV (nærkamp våben): 10. Ubevæbnet (slagsmål): 12. Har desuden et speciale, f.eks. medicin, datalogi, eksplosiver etc.

Fordelle: F.eks. God hørelse, stærke knogler og vaks.

Ulemper: F.eks. Dårlig vane, racist, stammer, grådighed, misbrug og analfabet.

Våben: F.eks.

7mm HKG-PPH (pistol).

Skade(2d6), AS(1,0), Form(SA), SkH(5), Ms(8), Mag(15 caseless skud), InIm(+4), InI(1d4 seg), NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4) og LA(50/-8).

7mm BattleTech™ MP-8

(Maskinpistol), NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-8), Skade(3d6), AS(1,0), Form(BC+A), SkH(—/10), Sm(-1/-2), Ms(10). Mag(40 caseless skud), InIm(+1) og InI(1d4 seg).

Acherons computersystem

Hele rumskibet har et stort centralt computersystem, der styrer alt fra atomreaktoren til "optaget"/"fri"-skiltene på toiletterne. Computersystemet styres af en næsten intelligent "antropol" (menneskeliggøre) ved navn Moses. Moses står for formidlingen mellem besætning og computeren; man beder blot Moses om at gøre noget, hvilket han så får computeren til. Moses har en programmeret personlighed og fremtoning som en gammel vis, men også noget konservativ, mand. Han taler ofte i bibelske termer og kalder besætningen og andre brugere for sine børn. Moses har ingen ægte følelser, kun simulerede, men han kan godt komme med sandsynlige ræsonnementer over en situation ("Moses, are we gonna die?...I'm afraid so, my child, but that happens to all humans. May The Lord take mercy on your souls"). Når man tilkobler sig systemet, normalt fra en terminal, kræver Moses et **ID-nummer** for lukke én ind. Nummeret bruges til at registrere hvilke brugere, der har gjort hvad hvornår. Man kan også komme ind i systemet som gæst. Enkelte filer kræver, at en bestemt **adgangskode** kendes. Koderne er opstillet hierarkisk, således at en højere kode giver adgang til alle filer og områder, som lavere koder også giver adgang til.

- Det øverste sikkerhedsniveau hedder **Jehova** og har kodeordet "**The Father**". Kodeordet kendes kun af kaptajnen, og giver adgang til alle systemer incl. reaktoren og sikkerhedssystemerne.

- Det mellemste sikkerhedsniveau hedder **Maria** og har kodeordet "**The Holy Spirit**". Denne kode kendes af samtlige skibets officerer incl. lægen. Koden giver adgang til autopiloten, alle navigations- og pilotfunktioner, samt til filerne vedrørende lasten og infirmeriet.

- Det laveste sikkerhedskode hedder **Jesus** og har kodeordet "**The Son**". Koden kendes af alle besætningsmedlemmer. Koden giver kun adgang til Moses' utallige programmer og personlige filer.

En dygtig hacker kan selvfølgelig prøve på at snyde sig igennem systemet. Spillerne bør få mulighed for at lokke kodeordene ud af de tossede besætningsmedlemmer, som de møder.

Det andet hold

På en eller anden måde, skal du gerne få en til fire af karaktererne til at flygte fra Harkart & Co. og begive sig ud i rumskibet på egen hånd. Du kan enten gøre det ved at benytte en af de tidligere nævnte episoder, eller du kan gøre Harkart så grim at de selv vælger at flygte. Benyt chancen til at rollespille en kalejdoskopisk flugt gennem de halvvejs oversvømmede rum og korridorer.

Hvis det lykkes for nogle af karaktererne at slippe væk, så lad dem efter rimelig kort tid komme i en desperat situation. Enten kan det være i en kamp med nogle muræner, en galning eller et par af leje-svendene fra TerraForming™. Det væsentlige er, at et par mørke skikkelser rejser sig fra vandet og skyder skurkene. Karaktererne skal for et øjeblik tro at deres redningsmænd er dybhavs-humanoider eller lignende, før det viser sig at være mennesker i sorte dykkerdragter.

Dykkerne er fra det redningshold, der er sent afsted fra DeepSpace™-koncernen. Holdet ankom til Acheron i en mini-ubåd på samme tid som karaktererne vågnede. Mini-ubåden er forbundet med et moderskib på overfladen og har koblet sig fast et sted nederst på Acheron. Mini-ubåden har kun små elektriske motorer til at manøvrere, og kan ikke komme op ved egen hjælp. Fra mini-ubåden har redningsfolkene iført dykkerdragter undersøgt rumskibets nedre dele. Se sidebaren for flere oplysninger.

Hvad der sker nu er uvist. Det væsentligste er blot, at du får introduceret virusens effekt og leder karaktererne på sporet af virusen og årsagen til styrtet.

En mulighed er, at de flygtede karakterer sammen med DeepSpace™-folkene vil indlede en direkte kamp mod Harkart & Co. Udfaldet af en kamp vil være mange døde. Lad Harkart selv slippe væk.

En anden mulighed, som jeg selv fortrækker, er at DeepSpace™-folkene sammen med de flygtede karakterer vil forsøge at tale Harkart til fornuft. Han vil dog spille dobbeltspil og benytte chancen til at tage både de resterende karakterer og det andet redningshold til fange. Når virusen senere begynder at påvirke Harkart, vil han som noget af det første kynisk give sine mænd ordre til at skyde alle DeepSpace™-folkene ned. Lad dog en af dem undslippe, så du har mulighed for at komme med passende assistance, hvis karaktererne senere bliver presset.

Diverse spor

Forskellige steder på rumskibet er der spor, der kan lede karaktererne på sporet af årsagen til styrtet og kaste lys over hvad der tidligere er sket.

Kaptajnens dagbog (Handout nr. 1)

Findes i inderlommen på kaptajnens lig, der ligger på broen. Er af den gammeldages type, der kræver at man selv skriver i den med et special redskab.

På indersiden af omslaget er med utydelig skrift nedskrevet "Jehova = The Father".

Skibslægen Doktor Mira Avalons private notater (Handout nr. 2)

Notaterne er indskrevet på en elektronisk notesblok, der er 1 cm tyk og i A5-størrelse. Blokken er stemmestyret og skriver, hvad man siger til den. Notesblokken, der er i lyserødt plastik, ligger hensmidt i et hjørne af laboratoriet. Notesblokkens skærm er gået i stykker, så den skal først tilsluttes en ny skærm, hvilket dog er relativt let for en øvet tekniker.

Virussen begynder at virke

Efterhånden som tiden går vil alle personer begynde at vise tegn på virusens påvirkning. Symptomerne viser sig først på Harkart og hans mænd, da de ankom til rumskibet og blev smittet en time før dvale-sengene brød sammen og DeepSpace™ nåede frem.

Gør beskrivelserne af de følelsesmæssige og mentale ændringer grundige, og fryd dig, når du ser genkendelsesglimt i dine spilleres øjne, når du senere lader dem gå en ligende proces igennem.

Se sidespalten på de næste par sider.

Klimaks

Vi er alle smittet!

Dette afsnit begynder, når karaktererne finder ud af at de selv er smittet af virusen. I kaptajnens dagbog, lægens noter, infirmeriets filer eller oplysninger om lasten finder de spor, der kan lede til den dystre sandhed.

Det er umuligt at sige hvad der vil ske, da det hele afhænger af karakterernes reaktioner og hvordan du styrer bipersonerne. Prøv på at presse spillerne ud i konflikt-situationer og få dem til at tænke grundigt over virusens virkninger på deres karakterer.

Karaktererne

Det er vigtigt, at karakterernes psykologiske ændringer bliver introduceret på en spændende og diskret måde. Dette er svært.

Grundlæggende set skal alle oplysninger omkring virusen gives på tomandshånd. Træk hver spiller udenfor døren og forklar vedkommende hvilke psykologiske ændringer han skal rollespille. Bemærkninger om de andre karakterer kan også videregives på denne måde. Det er vigtigt, at hver spiller selv tror han er forskellig fra de andre og noget specielt.

Prøv på at skabe en illusion om at virusen kun smitter på en speciel måde. Det mest oplagte er at tro at galningene eller murænerne er smittebærere. Den opfattelse kan du understøtte ved at lade virusens effekter vise sig først på de karaktere, der er blevet såret af galninge eller muræner. Kan fint kombineres med hævselser omkring sårene og misfarvning af det omkringlæggende væv.

Karakterernes problem vil være at holde deres ændrede personligheder i ave så de kan samarbejde og handle rationelt. De vil efterhånden blive alene takt med, at redningsfolkene begår selvmord eller går i coma.

DeepSpace™ Teamet

Teamet fra DeepSpace™ er kun på syv personer: Kommander Arden Kindler (teamleder og en fin, men noget stiv officer), Løjtnant Asta W. Ryle (smuk næstkommanderende), Doktor Klark Theorb (læge), Magnus Halbardson (tekniker og et stort brød), Wu Kashmiru (ubådsekspert), Nick Furry (kontorassistent) og Franz Baur Müller (dykker og dybhavsekspert).

Folkene fra DeepSpace™ er relativt flinke og vil umiddelbart hjælpe karaktererne. Dog vil de ikke sende karaktererne op til overfladen, før de har underskrevet en erklæring om, at de indvilliger i at blive erklæret døde og få en ny identitet. De må intet fortælle om affæren. Dette er prisen for at blive reddet.

Folkene fra DeepSpace™ er ikke meget for kamp og vil prøve på at samarbejde med Harkart & Co. De fleste bærer let body-armour, f.eks. teflon vest, under deres dykkerdragter, og har en ear-plug-radio. Viruseffekt: Virussen har forskellige virkning fra person til person, men generelt bliver de paranoide, psykotiske og egoistiske. Løjtnanten og teknikeren er de mest sociale, og er mulige samarbejdspartnere for karaktererne.

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

Væsentlige færdigheder (eksempelvis): Undvige 13, Liste 12. Gemme 12, Klatre 10, Svømme 13. Dykning 14. HIV (hånd ild våben): 13. NV (nærkampsvåben): 8. Ubevæbnet (slagsmål): 10.

Alle også et speciale f.eks. medicin, teknik, sejle ubåd etc.

Fordele: F.eks. God opdragelse, lykkebringer, vellidt og talegave.

Ulemper: F.eks. Rygning, genert, ærlig, moralsk, pligttopfyldende, smerteskræk og bangebuks.

Våben: F.eks.

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

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

Skaden falder på længere afstande.

Virussen

Virussen der har inficeret rumskibet er udviklet af firmaet Dragon™ Tech. Virussen slap ud i rumskibet fra et knust reagensglas i et fragtrum. Glasset blev knust, da en tåbelig lastarbejder kørte galt og ramte den container, reagensglasset var i, med sin fragtruck. Containeren er sort og beskyttet med en avanceret kodelås. Navnet "Dragon™ Tech. Research & Development" står med små hvide bogstaver på siden.

Virussen er meget smitsom, og i luft overlever den i flere dage. Dyr er upåvirkede, og kan ikke overføre virussen. Alle, der kommer ind i rumskibet, og ikke konstant bærer fuldstændig tætsluttende beskyttelse vil straks blive inficeret.

Der er ingen kendt kur, og sygdommens udgang er altid døden. Her er en gennemgang af symptomerne, der dog normalt har blødere overgange. Hvor kraftigt en person rammes afhænger af vedkommendes psykiske stabilitet og viljestyrke. I VP bedømmes dette ved at rulle et Psyke (PSI) tjek for hver karakter og bi-person, hver gang et nyt symptom indtræffer. Effekten på den enkelte person afstemmes af spillelederen efter graden af tjekkets succes.

Symptomer

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

- Efter ca. 4 timer ændrer offerets personlighed sig, så hans dybest fortrængte lyster kommer frem. Symptomerne og effekterne er dog meget forskellige fra individ til individ, og varierer også meget i styrke og intensitet. Eksempelvis vil en normalt genert og underkuet person blive ekstremt udfarende, dominerende, selvsikker og overlegen. Offeret vil ofte skifte mellem sin normale personlighed og sin nye "skyggeside". De seksuelle implikationer er det måske sikrest at holde sig fra, men de ville være fremtrædende.

- Efter ca. 6 timer kommer en grupp vækkende ondskab op i offeret med korte intervaller, og vedkommende gør alle de ting, som moralske lænker normalt har afholdt ham fra. Som et lille barn, der hiver vingene af en sommerfugl. Det er dog vigtigt at pointere, at offeret stadig er rationelt og derfor godt kan samarbejde med andre.

- Efter ca. 7 timer går offeret fuldstændig amok og føler en stærk afsky og had imod alle, især sig selv. Vedkommende vil, hvis han/hun ikke har en meget stærk vilje, begå selvmord - ofte meget makabert. Stærke individer vil måske nøjes med at være selvdestruktive på andre måder.

- Efter ca. syv en halv time indtræder en kort periode på en halv time, hvor offeret delvist genvinder sin fatning og oprindelige personlighed. Offeret vil ofte være nøget af en voldsom skyldfølelse over hvad han/hun har gjort tidligere. Vedkommende vil muligvis tro, at han/hun har redet stormen af og er reddet.

- Efter ca. 8 timer rammes de, der har overlevet selvhadet, af en hjerneblødning. Blødningen vil straks sende offeret i coma med blod løbende ud af øjne, næse og øre. Hvis man ikke får lægehjælp inden seks timer vil hjerneblødningen være fatal. Hvis man klare hjerneblødningen er man frelst fra virussen, der er dog intet som frelser en for mindet om de gerninger man begik under virussens indflydelse...

Bipersonerne

Harkart, som rammes først af virussen, går mere og mere amok og forsøger at dræbe alle, for til slut at skyde sig selv.

De andre bipersoner reagerer forskelligt. Mange af dem vil forsøge at redde sig ved at slippe op til overfladen. Du kan skabe gode scener med lejesoldater, der f.eks. skyder hinanden i et kapløb om at komme væk i en af de to funktionelle nødkapsler.

Flugt

Efter de har opdaget sandheden om virussen vil mange af karaktererne sandsynligvis tænke på at flygte. Der er tre muligheder:

1) TerraForming™ 's ubåd er koblet fast til rumskibets skrog og er en oplagt flugtmulighed. Desværre har Harkart givet computeren ordre til kun at frakoble sig, hvis der først indtastes en speciel kode (447). Kun Harkart kender koden. Det er muligt at lokke ham til at røbe koden i fasen lige før han dør. Eventuelt kan man hacke ubådens computer til at droppe koden.

2) DeepSpace™-teamet kom i en nedsænkkelig mini-ubåd. Firmaets skib på overfladen vil dog nægte at trække ubåden op før den sorte boks er om bord. Hvis overfladeskibet får oplysninger om at der er smittefare eller en virus løs, vil de fra starten nægte at evakuere nogen som helst. Hvis selskabet får mere detaljerede oplysninger om virusens egenskaber, f.eks. ved at oplysningerne i infirmeriet filer overføres til dykkerskibet, vil DeepSpace™ pludselig skifte mening og vende 180 grader. Firmaet vil sige, at oplysningerne tyder på, at en kur er mulig og at man da selvfølgelig vil redde sine folk ved at trække mini-ubåden op.

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

Konflikter og overvejelser vil følge i kølvandet på en beslutning om at flygte fra rumskibet:

- Hvad med sårede og/eller gale venner, der måske allerede er gået i coma ?

- Hvad med befolkningen på overfladen, der muligvis vil blive smittet ?

- Skal rumskibet efterlades intakt, så senere bjærgningsskold kan komme ned og blive smittet ? I denne forbindelse kan man overveje at få reaktoren til at nedsmelte.

Et andet aspekt, du kan vælge at inddrage, er virusens økologiske konsekvenser. Hvis overfladebefolkningen smittes vil planeten være reddet fra menneskets hensynsløse udnyttelse.

Sandsynligvis og forhåbentlig vil karaktererne handle forskelligt, enten individuelt eller i små grupper, og de vil sikkert bekæmpe hinanden, da de forskellige flugtmuligheder jo modvirker hinanden.

Da scenariet er ondt og mange af karaktererne sandsynligvis vil dø, så lad kynisk de karakterer, der venter for længe, dø af virusen. Det er fint, hvis det ender med, at de sidste fire karakterer har et shoot-out, hvorefter de to overlevende flygter op til overfladen eller får reaktoren til at nedsmelte.

Efterspil

Konsekvenserne

De fleste ting har en ende, og en regnorm den har to. Dette scenarie kan ende på et utal af forskellige måder. Her er de fem mest oplagte.

- 1) Hvis ingen personer, hverken karakterer eller bipersoner, kommer op til overfladen, vil et nyt sæt redningshold blive sendt afsted efter et par dage. Disse fører virusen op til overfladen, hvor den udrydder hele planetens befolkning. På længere sigt vil Nepton genopbygge sit øko-system, og planeten vil igen være det paradys den var før mennesket kom til.
- 2) Hvis overlevende kommer op på overfladen, vil de uden lægehjælp hurtigt dø af virusen. De vil sandsynligvis nå at smitte overfladen, som vil dø som beskrevet ovenfor.
- 3) Hvis DeepSpace™'s sleske tilbud accepteres, får spillerne en overraskelse. På dykkerskibet venter eksperter fra firmaets biologisk/kemiske våbenafdeling, der iført beskyttelsesdragter fører staklerne til isolerede karantæneceller. Senere vil de blive brugt som forsøgsdyr. Firmaet er meget glade for den søde virus de har fået, og vil sikkert indenfor den nærmeste fremtid bruge den til at slå en masse uskyldige ihjel.
- 4) Hvis ingen når overfladen og en uvildig part på overfladen advares, f.eks. via en tom nødkapsel med en meddelelse i, så vil myndighederne kræve, at rumskibet forsegles og aldrig åbnes. Dette vil redde befolkningen. På længere sigt vil alle planetens oprindelige dyr dø, men sådan er udviklingen.
- 5) Hvis ingen når overfladen og reaktoren nedsmelter, vil virusen aldrig nå overfladen og tusinder vil undgå virus-døden. De økologiske konsekvenser for planeten er dog uløste.

Computerfiler

Her er en liste over Moses' relevante filer.

- Reaktorkontrol (øverste kode).

Kan overvåge fusion-reaktorens situation, samt slukke og starte reaktoren. Man kan se, at reaktoren er blevet skadet under styrtet og er ustabil. Muligvis vil den bryde sammen indenfor det næste døgn. Hvis reaktoren bryder sammen, vil hele rumskibet og de nærmeste kvadratkilometer havbund blive voldsomt bestrålet. Man kan se, at fejlen ligger i kølesystemet. Hvis reaktoren lukkes ned er der 25% chance for at den brænder sammen. Hvis den overlever er den fremover ufarlig, indtil den startes igen. Det er muligt at fyre op for reaktorens output, så den bryder sammen efter et kortere tidsrum.

- Navigation (mellemste kode).

Det kan ses, at rumskibet indtil kl. 05.18 d. 21/3 fulgte sin planlagte rute mellem to planeter i solsystemet. Kl. 05.18 blev kursen ændret af kaptajn Nicholas. Den nye kurs gik med største hastighed mod planeten Nepton, hvor rumskibet skulle nødlande. Kaptajnen brugte sin kode til at låse autopiloten, så ingen andre kunne ændre kursen.

- Last-status (mellemste kode).

Filen giver oplysninger om lastens type, placering og indhold. Rumskibets tolv store lastrum er ifølge filen fyldt med alverdens fragt, bl.a. maskindele, ammunition, boreredskaber, lyslederkabler og soya-ekstrat. I lastrum nr. 7 er der en container, som det kræver den øverste kode at få oplysninger om. Containeren indeholder kemiske og bakteologiske prøver, som skal behandles med største varsomhed. De må ikke udsættes for alvorlig kulde, varme eller tryk. Containeren skal leveres til repræsentanter for Dragon™ Tech.'s forskningsafdeling.

- Damage control (mellemste kode).

Viser, at flere små systemer, f.eks. døre og lygter, blev ødelagt eller beskadiget fra d. 21/3 kl. 3.21 og frem. Aftenen før blev en lastruck ført af Mick Dickson beskadiget under arbejde i lastrum nr. 7.

Styrtet fandt sted d. 21/3 kl. 06.41 og forårsagede voldsomme skader: Først og fremmest er reaktoren ustabil, strømforsyningen og al livs-support er gået ned, skroget er perforeret flere steder og der er sket kortslutninger som

følge af det indtrængende vand. Desuden er alle dvalesenge gået ned. Sikkerhedsanordninger er blevet aktiveret i ti af dvalesengene. Sidst, men ikke mindst, virker kun to af skibets nødka-p-sler. De kan føre to personer sikkert op til overfladen. Denne menu vil også kunne give et meget detaljeret kort over rumskibet med røde markeringer af, hvor der er skader.

- Dvale-kontrol (mellemste kode).
Menuen viser, at der er 60 dvalesenge fordelt på to rum. Ti af dvalesengene er blevet forladt via. nødandordninger, 4 i et rum, 6 i et andet. De resterende 50 personer i dvalesengene er alle døde.

- Generelt system (mellemste kode).
Menuen viser et fint kort over hele rumskibet og giver kontrol over lys, skydedøre, varme, luft-fugtighed, luftforsyning, ventilation, brandslukning, kunstig tyngdekraft etc. Alle disse funktioner kræver dog energi fra reaktoren og virker umiddelbart ikke.

- Infirmeriet (mellemste kode).

I patient-filerne kan følgende journaler læses:

- D.20/3. 23.08. Lagerarbejder Dickson brækker armen. Bruddet scannes og behandling iværksættes. Ingen komplikationer. Blodprøve udtages...

- D.21/3. 04.39. Løjtnant Sam York er dræbt af skud i ansigtet på klos hold... ..Patricia Wellington har læderet venstre arm. Armen måtte amputeres ca. 10 cm fra skulderen. Patienten er stabiliseret... ..Sarah O'Connell har skadet højre hånd. Flere knogler i håndryggen er knust og de tre midterste fingre mangler... ..Sarah har det efter omstændighederne godt, men hun udviser tydelige tegn på chok og har fået 16 ml Tesklopedin...

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

- D.21/3. 06.40. <Ikke modtaget>. Analyse af blodprøve A+ 091-20-6-16 tilendebragt. Uidentificeret stof kategoriseret som hidtil ukendt virus-art, der påvirker centralnervesystemet og visse neurale områder. Sandsynligvis dødelig. Ingen kendt behandling..."

Der er selvfølgelig også mange andre filer. Det er bl.a. muligt at skaffe en liste over rumskibets 40 oprindelige besætningsmedlemmer og 60 passagerer i dvale-tilstand.

Rumskibet Acheron

Se sidespalten for beskrivelser af de vigtigste lokaliteter.

Generelt

Rumskibet er stort, skummelt og meget uhyggeligt. Kun et elektro-blåligt nødlys er tændt og alt ligger slynget i skygge og skummelt skær.

Rumskibets lydbillede er meget skummelt og lugter af dommedag: Skibet genlyder af skurrende lyde fra skroget, der lider under trykket. Murænerne laver plaskelyde i de vandfyldte rum. Eventuelt hvæser de også. Nogle få gale besætningsmedlemmer skyder vildt omkring sig. Deres rablende latter runger gennem de smalle gange og fortæller karaktererne hvad der venter dem.

Rumskibet hælder ca. 10° på tværs og ca. 5° på langs. Temperaturen er faldende og næsten på frysepunktet (ånden fortættes til hvide skyer).

Hele den nederste sektion ligger under vand. Den midterste sektion er delvist oversvømmet. Den øverste sektion er endnu tør de fleste steder. Der er små luftlommer mange steder under loftet. Benyt de oversvømmede sektioner til at lave episke scener, hvor karakterere må dykke mellem to luftlommer.

Alle elevatorer er gået i stå, men bevægelse mellem sektionerne er mulig via. elevatorskakterne og nødstiger.

Den sorte boks

Boksen, der er sort og kasse-formet, vejer 75 kilo og ligger under en gulyplade i skibets computer-rum. Det er ligegyldigt for plottet om boksen bliver fundet eller ej.

Våben

Fordelt på skibet vil man kunne finde våben og ammunition. Mange af våbnene er sidst blevet brugt af den tidligere ejermand til selvmord. Ofte vil våbnene være ødelagte, eller have helt eller delvist tomme magasiner. Våbnene er fra kaptajnens lille beholdning til særtilfælde, eller de er personligt blevet smuglet ombord af diverse besætningsmedlemmer (de fleste er amerikanere).

Våbentyper: Automatrifler, et par shotguns og enkelte maskinpistoler, ellers pistoler. Måske et par antikke våben fra besætningen.

Afsluttende

Lige en sidste bemærkning med på vejen. På det praktiske plan er scenariet nemt at køre, da settingen udgør en referenceramme vi alle har til fælles takke være amerikanske film som The Abyss, Leviathan og Aliens. Brug derfor energien og dine evner til at arbejde med de psykologiske sider. Dette er sværere, men samtidig mere tilfredsstillende, når det lykkes.

Mord jer godt og husk:
Uden synd, ingen frelse!

Ask Agger

Lokaliteter på Acheron

Broen. Broen bærer tydelige spor efter kamp. Bag kontrolpulten ligger liget af skibets kaptajn Nicholas. Han er død af hjerneblødning, men har flere ikke-fatale skud- og snitsår. Kaptajnen ligger stirrende ud af vinduet med en ladet automatriffel i hånden. Ved hans fod ligger en knækket blyant og i inderlommen ligger hans dagbog (Handout nr. 1).
Infirmeriet. Er delvist fyldt med vand. Her ligger ligene af syv personer: Dickson (skudt overkroppen og hovedet halvt væk), Ilse (blev spiddet af et rullebord under styrtet), Sarah (beskadiget hånd, død af hjerneblødning), Helena (tydelige spor efter sadistisk seksuelt fikseret tortur, død af diverse kvæstelser), Patricia (mangler arm, død for egen hånd af skalpel i struben) og Løjtnant Sam (skudt i ansigtet).

Laboratorium. Er stort set tørlagt. Doktor Sarah Avalons elektroniske notesbog (Handout nr. 2) ligger henslængt i et hjørne. Op ad den ene væg ligger liget af doktoren. Hun er blevet skudt i begge knæ og derefter slået gentagne gange i hovedet med et stumpt instrument. Hjernemassen dækker et betragteligt vægareal. Blodprøven fra lagerarbejder Dickson er stadig i multi-analyse-computeren.

Det nederste dvalerum. Her er ligene af 30 stakler, der alle er druknet. Vandet i rummet er delvist mælkefarvet af dvale-væske. Fire personer slap ud af dvale-sengene, men de druknede alle bagefter i havvandet. Ligene har tiltrukket en mængde muræner, der har molestreret ligene bestialsk.

Lastrum nr. 7. Rummet er oversvømmet som alle andre lastrum. En stor sort fragt-container har fået en bule og en revne. Inde i containeren, der har en kodelås, ligger en masse kemiske prøver i diverse beholdere. Et reagensglas, i en beholder lige ud for revnen, er knust. Navnet "Dragon™ Tech. Research & Development" står med små hvide bogstaver på siden.

Lasttrucks. Rumskibet har to last-trucks, der er små gaffeltruck-agtige køretøjer. Den ene er voldsomt bulet, men den anden er OK. Batterierne, der hver vejer 150 kilo, kan relativt nemt frigøres og fjernes.

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

Redningskapsler. Af skibets mange nødkapsler virker kun to endnu, hvilket kan ses ved et lille grøn lampe over indgangen. Resten af dem er begravet i mudderet på bunden, beskadiget af trykket, eller er blevet benyttet af besætningsmedlemmer før rumskibet styrtede ned. Hver kapsel kan rumme to personer. Ved udløsning vil den straks flyde til overfladen, hvor den vil begynde at udsende nødsignaler.

Reaktorummet. Skibets fusions-reaktor er beskadiget under styrtet og lækker. Alle i rummet vil blive ubehageligt bestrålet. Dørene ind er meget tykke og har holdt vandet ude. Hvis dørene åbnes manuelt, hvilket er besværligt, vil vandet vælte ind i rummet og hive alle i vejen med sig. Skaden på reaktoren findes i kølesystemet og vil tage ca. en halv time at lave for en person, der ved, hvad han gør. Reaktoren kan kun slukkes helt eller startes op via computeren.