

ORION

HORISONTENS ÄNDE



Sanningen om SS-18





Närsensorn piper till och i textrutan visas tre gröna staplar: ingen strålning, inga gifter och inga främmande organismer. Luften anges till Kua-standard. Du vänder dig mot dina kamrater och visar upp närsensorn. De ger tummen upp. Kaptenen ger kommando att fortskrida in i stationen med en kort gest. Du kliver in över slussdörrens tröskel och möts av mörker. Det enda ljuset är skalexots pannlampa. Från exots tygficka tar du ut en lysglob och vakuumförpackningen med sockerlösning. Noggrant täcker du globen med sockerlösning och gnider in den. Den börjar sakta glimra för att sen anta ett fastare vitt sken. Du vänder dig en sista gång mot kapten, som nickar i exohjälmen och rullar sen in lysgloben i rummet innanför slussen.

VERSION 1.0

TEXT: *Kosta Kostulas*

KARTOR & FORMGIVNING: *Christian Granath*

ILLUSTRATIONER: *Christian Granath & Martin Bergström*

WWW.HORISONTENSANDE.SE

Coriolis® is a registered trademark of Järnringen Förlag AB. All characters and likeness thereof are © 2010 Järnringen Förlag AB. All rights reserved.

INTRODUKTION

Sanningen om SS-18 är ett mindre fullängdsscenario som kräver en del extra arbete av spelledaren. Det finns flera möjliga sätt att introducera SS-18 för hjältarna. Ett sätt är att låta spelarna läsa den rapport från Stiftelsen som publicerats i tidningen Fenix. Scenariot följer en lite annorlunda modell. Det som beskrivs i texten är ett förslag på scener och platser som Hjältarna kan passera. Alla platser är inte beskrivna då de inte är av vikt för själva mysteriet. Det finns också en rad fria episoder med som spelledaren kan slänga in när det passar.

BAKGRUND

Station 18 byggdes inte för att studera Kandahmolnet. Läget är inte idealiskt för observation av Kandah, något som görs på andra sätt. Syftet med SS-18 var att försöka utveckla en teknik för öppnandet av nya portaler, eller snarare kraftigare gravitronprojektorer som kunde öppna rymd-tid-väven, en sorts snabbare-än-ljuset-drift. Grunden till tekniken, kom från de ursprungliga portalerna kring Kua och alla andra stjärnor i tredje horisonten. Samtidigt ville man också utveckla hållbara skeppsmiljöer för eventuella generationsskepp. Anledningen att man valde att lägga SS-18 i Gränsrymden var dess läge långt från det inre systemet, men ändå på en plats där Legionen hade viss naturlig närvaro. Tillgång till maghdan för de kraftiga gravitronprojektorer som krävdes skadade inte heller, liksom möjligheter att studera gravgölar som fanns i Gränsrymden. Stiftelsens astroniker misstänkte nämligen att de försvunna Grundarna, skapat en snabbare-än-ljuset-drift och gravgölar var rester som skeppens gravitronprojektorer lämnat efter sig. Något som naturligtvis var helt fel.

STIFTELSENS MÖRKLÄGGNING

Till skillnad från den officiella informationen vet Stiftelsen inte exakt vad som hände på SS-18. Det man vet är att man i senare experiment hade lyckats skapa en sorts portaler som omedelbart kollapsade till en sorts konstgjorda gravgölar. Rymden runt SS-18 är med andra ord fylld med gravgölar. När information om sabotage kom till Stiftelsens centralkommitté, togs snabb kontakt med Konsortiets Särskilda Sektion, som sände en insatsgrupp mot Gränsrymden och aktiverade en av sina lokala resurser.

Innan de hade kommit fram kom ett nödmeddelande från stationen som beskrev totalt kraftbortfall och att främmande entiteter hade angripit stationärerna. Meddelandet hann inte avslutas innan det plötsligt avbröts. Meddelande sändes då till Legionbas Thalys för ett ingripande. Några dygn senare sammanstrålade KSS insatsgrupp med Legionens patrullbåt Hiram. Man noterade kraftiga gravitoniska fluktuationer kring basen och valde att skicka en skyttel med soldater och agenter till en början. Skytteln nådde inte fram till stationen innan den sögs in i en gravgöl och försvann. Patrullbåten sände meddelande till Thalys och avvaktade vidare åtgärder.

Efter hätska diskussioner inom Konsortiet och Stif-

telsen, gjordes ännu ett försök att nå fram till basen innan den slutgiltiga åtgärden vidtogs, termonukleär destruktions. En specialutrustad stridsvinge sändes in mot stationen, men kunde inte nå fram på grund av gravgölar och tvingades återvända. Patrullbåten avfyrade då enligt order en termonukleär torped, som inte heller nådde fram till stationen. Ytterligare fyra försök gjordes, med varierande detonationstid, men ingen torped kom så nära att den skadade stationen även om viss strålning troligen nådde fram.

Efter detta avbröts försök att återta eller förstöra stationen och Legionen ombads att patrullera området istället.

KODABBAN WAHINA

Kodabban Wahina är något av en legend i Gränsrymden. Ingen vet säkert vart hon kom ifrån, om hon har svärmblood i sig eller vart hon tagit vägen efter att Ahilar-bosättningen Dakka 3 förintades. Det påstods innan och även efter det, att hon setts på flera ställen i det främre asteroidklustret. Det som gjort henne legendarisk är hennes förmåga att väva biokoden till allsköns organismer, från mänskliga skulpter och energiotvinnande vakuumorganismer till de berömda Khayaalträdgårdarna.

KHAYAALTRÄDGÅRDARNA

Spritt runtom på olika asteroider där Ahilars stam tidigare bodde finns de berömda och oftast gömda Khayaalträdgårdarna. Trädgårdarna fungerar som oaser där asteroidvandrare och wallahs kan vila ut och fylla på sina syreressurser. Till skillnad från vanliga syreoaser är Khayaalträdgårdarna verkligen trädgårdar och inte bara nedsprängda bunkrar. Deras utseende varierar från betäckta tält i klippskrevor till grotträdgårdar. Alla trädgårdar är självförsörjande. I grotträdgården på Hajia finns mossor i grönt och orange som under varje cykel blommar ut i små fjärilar som flyger omkring i grottan. När de dör bildar de nya skott och cyklens sluts. Likadant är det i bambuskogen på Farafra-asteroiden, där bambuskotten blommar ut i helixformade blad, alltid i olika färger som sakta singlar ner mot marken för att bilda nya skott. Varje cykel ger ett nytt mönster på bladen.

Wahina har alltid varit mer eller mindre besatt av livet, dess utspridning i universum och de otaliga former det tagit, liksom de ännu oanade former liv

kan ta. Men för att förstå Wahinas mål är det viktigt att känna till hennes drivkraft, vilket är en önskan till odödlighet, något som bygger på att hon inte anser sig ha tid nog för allt det hon vill utföra. Under allt detta ligger naturligtvis en skräck för döden och det okända. Därför bestämde hon sig för att klonas sig själv. Ett systerskap av Wahina uppstod. Hur många de var från början är okänt då de två första systrarna fortsatte sitt värv på olika platser. Systerskapet är förklaringen till att Wahina har kunnat dyka upp på så många olika platser i Gränsrymden samtidigt.

Till en början trodde hon att systerskapet av kloner skulle räcka, men den ursprungliga Wahinan insåg med tiden att det inte räckte. Att leva vidare som olika kopior av sig själv som sakta divergerar från varandra var inte mycket annorlunda från att göra barn och sen dö. Hon insåg att något mer radikalt behövdes både som organism och sättet att sprida sig.

Via kollegor på Ahalimm fick hon höra talas om att stiftelsen skulle öppna en ny station för att forska på långlivade biotoper, station SS-18. Enligt rykten skulle stationen egentligen bli ett generationsskepp. Genom sina kontakter på Ahalimm och avsevärda bioniska kunskaper lyckades hon bli doktorand hos bionikern Ferida Kaar, som var ansvarig för driften av biodomen. På SS-18 insåg hon stationens fulla potential men blev samtidigt besviken över att den inte var planerad som ett generationsskepp.

Det enda som stod ivägen för hennes odödlighet nu var de andra i besättningen och forskargrupperna på stationen. I det tysta började hon experimentera på helt nya banor i sitt labb. Hon skapade nya systervarelser, till en början vackra najader, med vilkas hjälp hon lyckade infiltrera och konvertera enstaka reaktortekniker och en kommunikationsofficer. Med deras hjälp, nu under bionisk kontroll av Wahina, kunde hon iscensätta sabotagen som kulminerade i reaktorhaveri och total avstängning av kraftsystemen i större delen av stationen, undantaget biodomen. När besättningsmedlemmar och forskare sökte skydd i biodomen, möttes de av hennes andra skapelser, de ansiktslösa charab och de blodtörstiga kobu. Ingen lämnade biodomen levande men hon inkorporerade de flestas biokod i den varelse hon själv började förvandla sig till.

Med blotta förskräckelsen klarade hon sig från Legionens försök att förstöra stationen. När det var gjort kunde hon ägna all tid att förfina sin biokod och sina systervarelser. Sakta men säkert har hon låtit vakuumorganismer förflytta skeppets massa till de centrala delarna av SS-18 och planerar att ge sig av från tredje horisonten i sitt egna generationsskepp. Det enda som gnagt i hennes annars pragmatiska sinne är att hon blev tvungen att döda hela besättningen. Deras biokod lever vidare, men hon kan ändå inte släppa att det var ett övergrepp. Därför har hon tagit sig tid att skapa det hon kallar sin gåva till Gränsrymdens folk.

Tiden är nu inne för avfärd och gälvostund.

INGÅNGAR

Det finns flera sätt att låta Hjältarna komma i kontakt med SS-18. De kanske har hört talas om stationen tidigare (läs: Fenixartikeln). Om inte finns flera möjliga sätt att introducera SS-18. Nedan ges några möjligheter.

✿ DARIMS EXPEDITION

Nyhetsrapporter på Djachroum eller Coriolis talar om en expedition som gett sig av för att hämta kvarlevorna efter den kände professorn Hulab Darim och nu också försvunnit. Hjältarna kan sökas upp av anhöriga till expeditionen, rederiet som utrustat skeppen eller kanske Stiftelsen, för att ta reda på vad som hänt.

DEN FÖRSVUNNA EXPEDITIONEN

Vad hände med Jihan Darims expedition till SS-18? Den lilla frihandlaren Jilanta som hyrdes för uppdraget lyckades med osedvanlig tur och en synnerligen skicklig pilot ta sig förbi gravgölarne. Vid ankomst till stationen fann de den öde och skadad och dockade på stationens skrov, när man inte kunde finna några intakta dockor. En landstigningsgrupp bestående av Jihan och en grupp problemlösare tog sig in i stationen genom att skära sig in genom skrovet vid bostadsmodulerna. Där stötte de snabbt på en grupp patrullerande charabbarn åtföljda av kobu som nedgjorde hela gruppen utom Jihan. När kvarvarande besättning på skeppet insåg vad som hänt var det redan för sent. Nedbrytande vakuumorganismer hade redan växt in över skeppet och försök till avfärd, ledde till en explosion som totalförstörde skeppet och skadade stationen. Nu är Jihan kvar ensam, nästan galen. Han gömmer sig i kvartret och hoppas på räddning i sina mer lucida perioder.

✿ STIFTELSEN

Om Hjältarna har bakgrund eller kontakter inom Stiftelsen eller arbetar som fritt kompani kan de få i uppdrag att försöka återhämta någon form av data från stationen, exempelvis smaragdsdivan från labben eller makrosensordata.

✿ PLUNDRARE/ARKEOLOGER

Hjältar som ägnar sig åt vrakplundring eller tillämpad arkeologi kan säkert få tips om att orörda fynd kan finnas på stationen.

✿ EXORCISM

Är Hjältarna nomader eller har kontakter hos dem kan de bli tillfrågade att hjälpa till med att föra en åldrig shirim till SS-18 för att utföra en exorcism på själva stationen så dess mörka inflytande över området släpper. Det kan fungera som pilgrimsfärd eller botgöring för troende Hjältar.

SÅ SPELLEDER DU SCENARIOT

Scenariot till SS-18 är ett mindre fullängdsscenario som kräver en del extra arbete av spelledaren. Det som beskrivs nedan är ett förslag på scener och platser som Hjältarna kan passera. Alla platser på stationen är inte beskrivna då de inte är av vikt för själva mysteriet. Någon tidsbrist finns inte heller förrän i slutet.

Varje beskriven scen innehåller en kärnledtråd som leder Hjältarna vidare till nästa scen. Dessa kräver ingen särskild färdighet utan finns för att föra historien framåt. Svårigheterna i scenerna är istället att få fram ledtrådar om sanningen bakom Wahina, vad som hänt och vad hennes planer är. Det finns också en rad fria episoder med som spelledaren kan slänga in när det passar på stationen.

WAHINAS GÅVA

Wahinas gåva är ett flertal infångade asteroider som legat i närheten av SS-18. Hon har besatt dem med en ny form av vakuumorganism, som kommer slå rot när gåvorna aktiveras. Delar av asteroiden kommer då konsumeras till en massdrivenhet och delar gröpas ut till bogrottor. Dessa, som fylls med vakuumorganismer och växtlighet som producerar syre och vatten från asteroidmassan och även fungerar som ett bioniskt livsuppehållande system. Varje asteroid kan på så sätt bli en boning, där Gränsrymdens folk kan bosätta sig, helt fria från de stora makterna och konflikterna. Det är i alla fall Wahinas tanke...

MYSTERIET

Mysteriet som ska föras fram i scenariot är naturligtvis vad som hänt på stationen. Detta görs dels via en del information som finns spridd i de olika scenerna, men det är också viktigt att spelledaren själv skapar ledtrådar till spelarna på olika sätt. När scenariot är färdigspelat bör Hjältarna ha förstått hela bakgrunden som beskrivs ovan. Viktiga saker att få fram är ledtrådar om Stiftelsens mörkläggning, Legionens inblandning, Wahinas mål och förloppet av vad som hänt på stationen.

FRAKTIONER

Om man vill utveckla scenariot ytterligare kan det vara av värde att veta de olika fraktionernas inställning till SS-18 idag och möjliga sätt de kan tänkas verka i scenariot

✱ STIFTELSEN OCH DR YOURAN

Stiftelsen har ett lokalt kontor på Djachroum men deras personal där har egentligen aldrig varit inblandad i SS-18. När rykten om Darims expedition började cirkulera, beslöt man sig för att skicka en vetenskapsattaché till stationen, en inte särskilt populär postering. Det föll sig så att Dr Djali Youran som skrivit den tidigare rapporten om SS-18 fick jobbet. Något som han bittert ångrar. Sedan expeditionen försvann har han suttit och hängt på Stiftelsens Arkeologiska Institut och känt sig bortglömd.

I scenariot kan han fungera som uppdragsgivare och kan han eventuellt vara till hjälp för att förstå vakuumorganismerna och systervarelserna, men då i jobbig och komplicerad jargong.

Om spelledaren vill kan Dr Youran fungera som förrådgivare och spion åt Insatsgrupp Massar under scenariots gång.

✱ LEGIONEN OCH INSATSGRUPP MASSAR

Till skillnad från Stiftelsen har man från Konsortiets sida planerat att åtgärda SS-18, en gång för alla. Inte långt efter att Jihans expedition avrest, skickas en krypterad order till Legionbas Thalys för att åtgärda stationen och om möjligt återta forskningsdata. Uppdraget faller på en enhet under namnet Insatsgrupp Massar som sköter delar av Legionens smutsigare uppdrag. Gruppen utrustas med en mindre stridsskyttel och en termonukleär mina och skickas iväg. I övrigt gör inte Legionen någon större affär av det hela.

De patruller som Legionen ska utföra i området har sedan länge prioriterats ned för viktigare uppgifter, som att jaga subversiva element (läs nomader) längs Kheatraden, där några torpedbåtar nyligen försvann.

”Vi har för avsikt att klargöra att Jihan Darims expedition till SS-18 inte är subventionerad av Stiftelsen”.

STIFTELSENS REPRESENTANT, DJALI YOURAN

AKT 1

FÖLJANDE SCENER INGÅR I AKT 1:

- » **SCEN 1 FÖRUNDERSÖKNINGAR:** Hjältarna har möjlighet att samla in ytterligare information om SS-18.
- » **SCEN 2 ÖDE KOLOSS ELLER INTE?:** Sensoravsökning av stationen när Hjältarna anländer.
- » **SCEN 3 FÖRBI GRAVÖLARN:** Landning på stationen och första intrycket.

SCEN 1. FÖRUNDERSÖKNINGAR

I den här scenen har Hjältarna möjlighet att samla ytterligare information om SS-18, via Stiftelsens infotek, rymdhamnens institutioner eller genom kontakter med byråkrater inom Konsortiet eller Kolonialagenturen. Hjältarna kan få reda på data om Jihan Darims expedition, SS-18 exakta koordinater, en mer detaljerad karta över stationen och få fram att nödmeddelandet från SS-18 är raderat ur rymdhamnens databas. Låt Hjältarna gärna komma på egna ledtrådar att hitta och väv in de i scenariot om möjligt.

Scenens kärnledtråd är koordinaterna till SS-18 som spelarna kan få fram utan större problem.

På Djachroum finns endast ett fåtal infomater som regelbundet uppdateras från Coriolis. Den som är lättast att komma åt finns på Bulletinens lokalkontor i Brostaden. Här kan man få hjälp av Bulletinens lokala korrespondent, Ghira Mouli.

INFOMATSÖKNING

- » **FÄRDIGHET:** Datorer
- » **SVÄRIGHETSGRAD:** 11 (Jihans expedition), 16 (Koordinater till SS-18), 26 (Karta på SS-18)
- » **MODIFIKATION:** Synergi med Humaniora
- » **MISSLYCKAT:** Ingen information, försök igen.
- » **BEGRÄNSAD FRAMGÅNG:** Man får inte veta mer än det som står i Fenixartikeln om expeditionen. SS-18 byggdes på plats i främre asteroidklustret. [Man får fram den ritning som finns i Fenixartikeln.]
- » **FRAMGÅNG:** Expedition bestod av ett skepp, en liten frihandlare vid namn Jilanta, under kapten Giorgi Dahmed. Hjältarna får fram SS-18: s exakta koordinater. [Man får fram en schematisk karta på SS-18, spelarmaterial 1.]

Man kan även hitta kartan genom att söka igenom Stiftelsens arkiv, på det arkeologiska institutet i övre delen av brostaden (se Scenariot Ljusblommans Mörka Blad för detaljer). Detta kräver inget färdighetsslag utan bara småprat med arkivarien på plats. Samma karta kan även köpas för 100 birr via Konsortiets konsulat.

Slutligen kan kontakter i rymdhamnen ta reda på detaljer om Frihandlaren Jilanta, en riktig skrothög som sett sina bästa dagar, men med en ovanligt turksam kapten. Kapten Giorgi Dahmed kan beskrivas på samma sätt, en försupen gammal sur gubbe, med några olyckliga satar till besättning. Här kan man även snappa upp rykten om att välbevärade män steg ombord på skeppet inför avgång. Om SL vill kan

ett Etikettslag (Undre världen) med Lätt (16) svårighetsgrad användas för den informationen.

På Fria Ligan kontor kan man för en liten peng (100 birr) få fram all data på Frihandlaren Jilanta och den aktuella besättningen men inget om beväpnade män. Det visar sig att skeppet trots sitt utseende ändå hade relativt nya reaktorer och ett högprestanda manövergyro. Koordinaterna till SS-18 kan också fås fram. Det samma kan man få fram på Inmutningsbyrå, bara man orkar stå i kö i några timmar.

I Rymdhamnen kan man också få fram alla kommunikationssändningar som nått stationen antingen via lottkontoret eller Fria Ligans kontor. Det visar sig dock att nödmeddelandet från SS-18, som även sändes till Djachroum, är raderat, något som är förbjudet. Om spelledaren vill kan Hjältarna efter lite övertalning eller mutor få tillgång till databasen och med färdigheten Datorer få fram att den som gjort raderingen haft ypperliga dataverktyg och med en Fullständig Framgång få fram att dataangreppet kom från Konsortiets konsulats koddjinn.

SCEN 2. ÖDE KOLOSS ELLER INTE?

När Hjältarna når fram till SS-18, kommer de antagligen att göra en sensoravsökning av stationen innan de bordar stationen. Här beskrivs kortfattat vilken information man kan få fram med skeppssensorerna. Resan till stationen ligger utanför scenariot och får improviseras av spelledaren. Man kan ta hjälp av Fenixartikeln Gränsrymden och Djachroum eller händelsetabellen på sid 162 i Regelboken.

Kärnledtråden i den här scenen är att det finns gravitationsgölar runt stationen.

Vid en sensoravsökning av SS-18 ger skeppssensorerna den informationen som finns i spelarmaterial 2. Hur det speltekniskt fungerar med slag för Datorer (Sensoroperationer) är upp till spelledaren, det viktiga är att kärnledtråden kommer fram.

Tolkningen av spelarmaterialet är att det som först tolkas som en asteroid av sensorerna är station SS-18 som är en förbjuden plats på grund av hög strålning enligt inmutnings- och prospektionsdatabasen på Djachroum. Detaljerad avsökning talar om en del självklarheter som att SS-18 är en ihålig struktur av mestadels metall men även en stor del kisel-kol-analoger (FV i Naturvetenskap talar om att det är en vetenskaplig beskrivning av vakuumorganismer).

Det förvånande är att strålningen är låg, att det verkar finnas liv på stationen och de multipla gravitationsanomalier. X9 står för gravitationsgölar, något som inte ska finnas i den här delen av Gränsrymden. De verkar även vara i rörelse runt stationen

Visuell sensoravsökning kan inte göras innan man kommit närmare (se nästa scen).

SCEN 3. FÖRBI GÖLARNÄ

KARTA 1: SS-18 idag

När väl Hjältarna insett att det finns en massa gravgölar runt SS-18, förstår de att det antagligen är svårt och far-

ligt att närma sig stationen med skepp. I den här scenen beskrivs hur man tar sig förbi gölarna, hur stationen nu ser ut och det första mötet med Wahinas skapelser. Scenen delas upp i tre episoder: gravgölar, vraket av SS-18 och bordning.

Kärnledtråden i den här scenen är de spår som skeppet Jilanta lämnat efter sig och den portabla sluss som finns monterad.

EPISOD: GRAVGÖLARNÄ

I den här episoden tar Hjältarna sig förbi gravgölar som omsluter SS-18 som ett moln. Tidigare försök med torpeder och skepp har misslyckats, men det är inget Hjältarna vet. Den officiella versionen säger ju att man skickade skepp till stationen. Att tidigare piloter inte lyckats flyga fram till SS-18, betyder inte nödvändigtvis att Hjältarna misslyckas, de är ju Hjältar trots allt. Och frihandlaren Jilanta kunde ju ta sig fram, i och för sig med tur och ett vässat manövergyro. Dessutom har gravgölar med tiden spridit sig och ligger nu inte lika tätt runt stationen. Större skepp kan nu komma förbi.

Det är viktigt att man lyfter fram resan genom gravgölar i sin berättelse. Beskriv hur Hjältarna med sitt skepp, skyttel eller skoter flyger in mellan de svarta hålen som är omgärdade av sporadiska blixtar. Låt dem slå sitt färdighetsslag, först när de kommit en bit in i molnet vid en dramatisk beskrivning av att de går för nära en göl.

GRAVGÖLARNÄ

Gravgölar är gravitoniska anomalier som kan liknas vid mikroskopiska svarta hål. För ögat ser de ut som en svarta i vars ytterkant det ibland blixtrar till. Blixtrandet beror på atomer som slås sönder innan de faller in i gravgölen.

FLYGA FÖRBI GRAVGÖLARNÄ

- » **FÄRDIGHET:** Pilot
- » **SVÅRIGHETSGRAD:** 21
- » **MODIFIKATION:** Synergi med Datorer (Sensoroperationer) och Naturvetenskap (Astronik). Assistans av andre pilot om möjligt. Skepp med Chassi VII (sond) +5, Chassi VI +3, Chassi V -3, Chassi IV -5, Chassi III -10.
- » **MISSLYCKAT (III):** Skeppet sugas in i en gravgöl med manar och allt. Endast Ödespoäng kan rädda Hjältarna.
- » **MISSLYCKAT (II):** Man kommer en bra bit in i molnet innan skeppet fastnar i en gravgöls fält och börjar sugas mot den. Skeppet får en S (SKADA) på slumpmässig modul. För att komma ur gravfältet måste ett omodifierat Utmanade (26) Pilotslag klaras. Sen krävs ett nytt slag med modifikationen -5 för att fortsätta genom området oavsett om man vänder åter eller inte.
- » **MISSLYCKAT (I):** Man kommer en bit in i molnet, innan skeppet kommer alldeles för nära en gravgöl och får en S (SKADA) på slumpmässig modul. Nytt slag måste slås med modifikationen -3 för att fortsätta genom området med gravgölar. Att återvända ut till säkert område görs utan slag.
- » **BEGRÄNSAD FRAMGÅNG:** Man kommer en bit in i molnet av gravgölar, innan det tar stopp. Ett nytt slag med samma modifikationer måste slås för att komma vidare. Skeppet drabbas även av en SK (SKRÅMA) på slumpmässig modul

SL-TIPS, SCEN 1

Det viktigaste sättet att bygga mystik i den här scenen är att Hjältarna får fram att någon raderat nödmeddelandet och får misstanke om en eventuell mörkläggning av det som skett. Vill de gräva vidare så låt dem göra det.

SL-TIPS, SCEN 2

I den här korta scenen är det viktigt att lyfta fram den tekniska analysen och bygga upp spänningen inför korsandet av gravgölar. Gör klart för Hjältarna att en massa saker inte verkar stämma med den officiella versionen och att många anser det vara näst intill självmord att försöka flyga så nära gravgölar som det kommer att krävas.

SL-TIPS, SCEN 3

Här kan det bli viktigt att modifiera svårigheten genom gravgölar beroende på vad SL är ute efter. Vill man att Hjältar ska komma fram utan sitt skepp, öka då svårighetsgraden för större skepp än skotrar och skyttlar eller bestäm ett maxchassi. Att färdas genom gravgölar i skalexon med skotrar kan vara nog så spännande.

- » **FRAMGÅNG:** Piloten lyckas navigera genom molnet utan större skador på skeppet. Nytt slag måste slås när man ska lämna SS-18.
- » **FULLSTÄNDIG FRAMGÅNG:** Piloten navigerar som ett flygaress genom molnet och behöver inte ens slå ett slag för att komma ut ur området med gravgölar vid hemfärd.

När man passerat gravgölar är man så nära SS-18 att man kan se det med blotta ögat.

EPISOD: VRAKET AV SS-18

Väl framme vid vraket av stationen kan Hjältarna för första gången se SS-18. Man kan nu visa dem bilden ur Fenix-artikeln samt den aktuella kartan (se spelarmaterial 3) över stationen, som uppenbarligen inte är intakt längre. De kan se att skeppsdockan är borta liksom stora delar av bostadsmodulerna, samt att stationen på flera ställen täcks av svarta fläckar (vakuumorganismer) som på en del ställen bildar kokongliknande utväxter (som senare bildar solseglar).

Runt stationen svävar också sjök av vakuumorganismer. De liknar mest svarta greniga nätverk, eller söndertrasade mattor av mossor. Hjältarna bör kunna se att delar av grenverken och mossorna verkar växa i sprickor på skrovet av SS-18. Har någon Hjälte varit på Dakka 3 kan de se liknelsen med de "förvildade" vakuumorganismer som täcker Dakka 3.

Undersöker Hjältarna vraket närmare kan de se att det inte finns någon tydlig väg in, dockor och rymdhamn är möjligen sönderskjutna eller på annat sätt förstörda. Däremot kan de lätt hitta den portabla sluss som Jilantas besättning monterat vid kratern (G, se nästa Episod).

Skadorna som Hjältarna ser beror på att vakuumorganismer har ätit sönder stora delar av SS-18 för att få massa till Wahinas gåva och flyktplan.

VAKUUMBLOMSTER

I röran av vakuumorganismer, svävar avlånga trädliknande saker. Det är en av de många organismer som Wahina skapat, en sort bionisk väktare. Den är helt ointelligent, men har ett inbyggt revirtänkande och kommer att flyga mot föremål som alstrar värme (större än skalexon), för att sen fästa på dem och börja bryta ner dem. Den rör sig med Hastighet 1 och kommer skada skepp genom att bryta ner ytstrukturer. Skadenivå sätts av SL. Vakuumblomster kan användas för att skrämman upp Hjältarna inför bordningen av SS-18.

EPISOD: BORDNING

Det finns naturligtvis flera sätt att borda SS-18. Efter som scenariot är tänkt att vara relativt öppet är det fritt fram för Hjältarna att improvisera. Man kan ta sig in igenom skrovet på ett flertal ställen, exempelvis resterna av rymdhamnen, de söndersprängda delarna av kvarteren, flera olika arbetsslussar och naturligtvis genom att skära sig in snart vart som helst. Vissa delar av stationen skyddas av ännu fungerande ED-fält, bland annat hela biodomen.

Det som ska locka till sig Hjältarna är den stora revan (särskilt om de letar efter Darim) i kvarteren. I det närliggande området finns en portabel sluss, som är intakt. Slussen har en fungerande ljusboj som sänder ut korta ljusblixtar och är därför omöjlig att missa när man kommer närmare. Konfigurationen är precis som en vanlig sluss, två dörrar med mellanliggande rum. Innanför slussen finns ett mellanutrymme i skrovet innan man kommer in i själva stationen till bostadsmodulerna, se scen 4.

Det är viktigt att man sätter stämning så fort Hjältarna kommer ombord. Låt dem gärna undersöka miljön med närsensorer eller liknande om de önskar. Det kommer att finna att det inte finns någon strålning och att luften är nästan helt ren från partiklar. Läs Stationens Uppbyggnad i Akt 2 för tips.

» KARTA 1: SS-18 IDAG.

- A. **MAKROSENSOR:** Sensorenhet ser intakt ut, men är delvis beväxten med en svart matta av vakuumorganismer.
- B. **DOCKA:** Mindre docka för skyttlar och skrovexon. Verkar vara skadad.
- C. **BIODOM:** Ljus silar ut ur den svagt skinande biodomen. Hela domnen ser ut att vara täckt av grönsvart vegetation. Det går inte att se in i den.
- D. **REAKTOR:** Delar av reaktorkåpan är bortsprängd.
- E. **FÖRSVARSSYSTEM:** En enkel ack-kanon och motmedelskastare. Ack-kanonen är ur funktion men kan tas bort och repareras om man tar sig tid.
- F. **KVARTER:** Större delen av besättningsmodulerna är förstörda och man kan se in i innanmätet av stationen.
- G. **KRATER:** I den intakta delen av Kvarteren (F) finns en mindre krater, som ser relativt färsk ut. Man kan se att vakuumorganismer som annars täcker skrovet är borta.
- H. **LABORATORIER:** Större delen av laboratorieenheten verkar vara förstörd.



AKT 2

DE TVÅ SISTA AKTERNA UTSPELAS helt på SS-18. Då stationen är för stor för att helt beskrivas följer här några riktlinjer för förflyttning, miljö och fria händelser på stationen. Dessa scener ingår i akt 2:

- » SCEN 4 DEN DÖDA STADEN: De finner den överlevande Jihan i de gamla kvarteren.
- » SCEN 5 ETT GRÖNT HELVETE: Ankomsten till biodomen och dess sällsamma menageri av växter och varelser.

STATIONENS UPPBYGGNAD

Precis som de flesta rymdstationer har SS-18 en massa transporthissar, ventilationstrummor, service-tunnlar och serviceportar (för att komma åt externa aggregat och sensorer). Dessa förbinder i stort hela stationens delar med varandra. Med andra ord är det möjligt att via gångar, schakt eller hissar ta sig mellan de olika modulerna på stationen. Mellan modulerna finns som på många rymdskepp säkerhetsdörrar som i många fall är aktiverade.

Ljussättningen varierar stort från beckmörker till sporadiskt upplysning av lysremisor. Ofta kan nödbelysning aktiveras med reläer vis olika knutpunkter eller mellan modulerna.

På stationen finns det atmosfär i flera utrymmen, t.ex. bostadsmodulerna, delar av labben och biodomen. Gravitation finns också i de flesta utrymmen men saknas i de mer skadade områdena. Utnyttja det effektivt vid strider eller jakter.

Hela stationen är övervuxen av vakuumorganismer och ger på så sätt ett urskogsliknande intryck. Till utseendet liknar de grenverk, rötter och mossliknande mattor. Här och var finns bladliknande strukturer som hänger ut från väggar och tak. Man kan på flera ställen se hur vakuumorganismerna verkar växa ut ur själva interiören, som om de drar näring från skott och balkar. Vakuumorganismer är svarta till färgen. Det enda undantaget till den färgsättningen är i området runt och i biodomen, där det finns ljuskällor och vakuumorganismerna innehåller klorofyll. Följande text kan ge en bild av hur stationens insida ser ut.

Närsensorn piper till och i textrutan visas tre gröna staplar: ingen strålning, inga gifter och inga främmande organismer. Luften anges till Kua-standard. Du vänder dig mot dina kamrater och visar upp närsensorn. De ler. Kaptenen ger kommando att fortskrida in i stationen med en kort gest. Du kliver in över slussdörrens tröskel och möts av mörker. Det enda ljuset är skalexots pannlampa. Från exots tygficka tar du ut en lysglob och vakuumförpackningen med sockerlösning. Noggrant täcker du globen med sockerlösning och gnider in den. Den börjar sakta glimra för att sen anta ett fastare vitt sken. Du vänder dig en sista gång mot kapten, som nickar i exohjälmen och rullar sen in lysgloben i rummet innanför slussen.

Den rullar över det smutssvarta golvet innan den fastnar vid något som liknar en trädrot. Då ser du att hela rummet innanför är täckt med svarta slingerväxter, rötter, grenar och bladverk i svart. Allt är mattsvart och suger hungrigt upp ljuset från globen. Du inser att hela utrymmet är övervuxet med vakuumorganismer!

FRIA EPISODER

Under transportsträckor eller undersökning av stationen kan spelledaren lägga in en eller flera olika fria episoder eller småhändelser för att bygga stämning eller öka tempot. Här följer några förslag.

EPISOD: TERMINALEN

En ensam terminal står och flimrar tyst vid en vägg. När man kommer fram till den kan man se att den spelar upp en videosekvens som verkar vara från en säkerhetskamera. I nedre hörnet av videon tickar en klocka och ett datum, som Hjältarna kan fastställa är precis innan kommunikationen med stationen bröts. Tre personer i Stiftelsens uniformer kämpar frenetiskt med någon sorts reglage utanför bild. Bilden hoppar till och en av dem vänder sig om och skriker innan han i nästa sekund slungas rakt in i kameran som svartnar. Efter en stunds statiskt brus börjar sekvensen om på nytt. Detta kan användas som ledtråd att saker började i biolabbet.

EPISOD: SCHAKTET

Hjältarna kommer fram till ett brett schakt som korsar gången de rör sig i. För att korsa den krävs någon form av hopp, replösning eller klättring. Under pågående korsning av schaktet kan de plötsligt förnimma ljus nedan/ovan sig eller känna konstiga vibrationer som om något stort rör sig i schaktet.

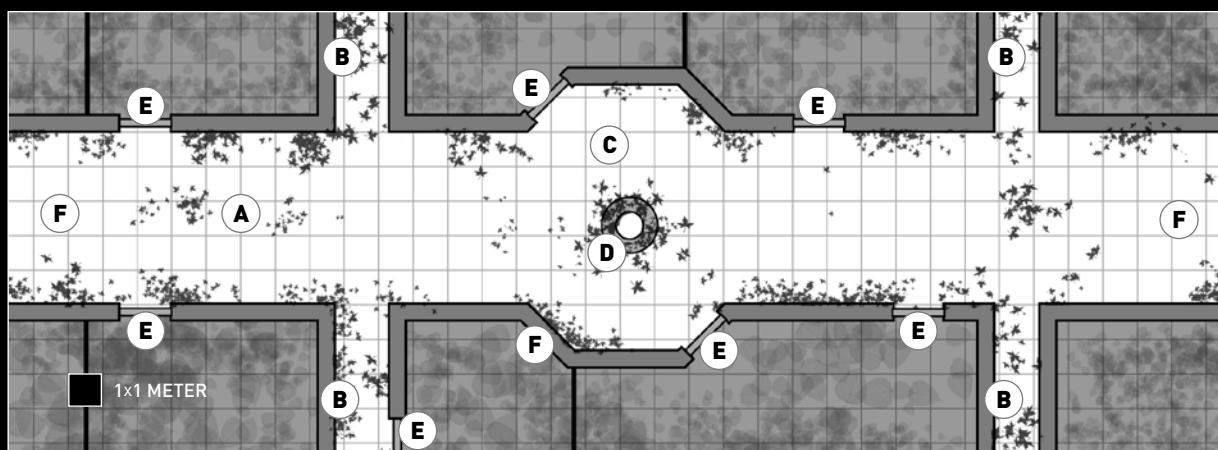
EPISOD: SKELETTBERGET

I en gång blir underlaget plötsligt skrovligt och börjar knastra. Efter ett tag inser Hjältarna att de går omkring i högar av förtorkade ben. Inspekterar de det hela noggrannare, ser de att det är små skelett efter barn (eller charab om de sett de redan). Skeletten tilltar i mängd tills man kommer fram till ett berg av förtorkade lik. Detta är resterna efter gamla charabbarn, som när de börjar dö går till "uppsamlingsplatser" för återvinning. Tittar Hjältarna noggrannare ser de att flera av skeletten är halv nedbrutna mot den mossiga vakuumorganismen som är marken i tunneln.

EPISOD: KOBU ANFALLER

KARTA 2: Promenaden

När tempot sjunker i scenariot kan den här episoden introduceras. Kartan är byggd på att det sker någontans i den döda staden med den kan lika gärna ske i biodomen eller i någon av gångarna mellan dessa



» KARTA 2: PROMENADEN

- A. PROMENADEN:** Gångväg mellan kvarteren i som är fem meter bred och täckt med rotliknande vakuumorganismer. Promenaden är cirka 10 meter hög, med välvda tak och otaliga balkonger längs väggarna. De är också övervuxna av klängväxtaktiga vakuumorganismer.
- B. GRÄND:** Gång in mellan de olika kvarteren, 1,5 meter bred. Ger 1 Nivå skydd.

- C. TORGET:** Ett mindre sexkantigt torg, med en sen länge död vattenfontän i mitten.
- D. FONTÄN:** Fontänen ger 1 Nivå i skydd.
- E. DÖRRAR:** Dörrar in i bygganden. Kan vara öppna eller låsta. Ger 1 Nivå i skydd.
- F. KOBUR:** Positioner som kobu anfaller från. Den kobu som anfaller från taket/balkonger kan addera fallskada till sitt första anfall.

KOBUR. VÄKTARVARELSE

(tyst, tills de anfaller med skriande människolika stämmor)

Kobu är Wahinas vakter på stationen och fungerar som en sorts jägarvarelse. De skapades för övertagandet av stationen, men hade sen funktionen att åtgärda defekta andra varelser i hennes skapelse, varför hon lät de finnas kvar. Till utseendet liknar de en hybrid mellan babianer, tigrar och leguaner, men med otäckt människolika ögon. Wahina har naturligtvis inkorporerat en del av sin egen biokod i dem, vilket gör de intelligentare än vanliga djur. Namnet

valde hon efter en köttätande demon från de Kualevande injisernas tro.

» **VÄRDEN:** Inbyggt vapen (bett), Passiv sensor*, Snabb III (16 m/handling), Stark II, Stridslysten (+1 handling), Närstrid 10, Manöver 5-6, Spaning 17*, Rörlighet 10.

» **VAPEN** ATT PAR INIT SKADA
» **BETT** 12 9** 11 4*

**OBEVÄPNAD PARAD

platser. Om Hjältarna betett sig hotfullt eller skadat charabbarn i scen 4 kan de känna sig förföljda och skymta skuggor bakom sig (med Spaningsslag).

Kobu anfaller alltid i kniptångsmanöver. I kvarteren kommer det att ske längs promenaden där tre kobu anfaller, en från vardera hållet och en uppfifrån från någon av övervåningarna i byggnaderna. Sker inte anfall i kvarteren kan kartan ändå användas och den tredje kobun anfaller från taket i gången.

EPISOD: FÖRFÖLJDA

Någon gång under färden genom SS-18 kan Hjältarna notera Insatsgrupp Massars framfart. De kan höra eldstrid på avstånd eller kanske känna sig förföljda. Det viktiga är att de förstår att någon annan kommit till stationen efter dem. Är Dr Youran med kanske misstankar faller på honom.

SCEN 4. DEN DÖDA STADEN

I resterna av de gamla bostadsmodulerna, kvarteren, kan Hjältarna hitta Jihan Darim, den ende överlevande från hans expedition. Han har gömt sig i en fläkttrumma och överlevt på nödransoner, men är nu närmast galen av sina umbäranden. I scenen kommer Hjältarna att stöta på de första av Wahinas skapelser, charab, en sorts levande sensorer. Scenen kan delas in i tre kortare episoder: det döda barnet, gömslet och charab.

Kärnledtråden i scenen är Jihans berättelse om hur en av de andra i expeditionen fördes iväg mot ett hisschakt.

Stället som den portabla slussen är anlagd mot vetter mot kvarteren och har atmosfär. Har Hjältarna valt att borda stationen från en annan punkt är det upp till spelledaren att bestämma om atmosfär finns eller inte.

Kvarteren är byggda som en miniatyr av Promenaden på Coriolis (se Regelboken sid 186), det vill säga en cirkulär väg med bostadsenheter runt om i två till tre våningar. Med jämna mellanrum finns gångar in mellan enheterna som är ekrarna i ett hjul. I hjulets nav finns hissar som

leder upp till labb och ner till service- och lastmoduler. Hissarna är delvis avstängda av Wahina men ett av schakten är öppet och tittar man upp kan man långt upp skimra grönt ljus som sipprar fram. Med jämna mellanrum längs promenaden finns små runda torg, alla med en fontän i mitten, som sen länge slutat spruta vatten. Kvarteren är delvis upplysta av ljusremsor i promenadens tak. Hur kvarteren ser ut i detalj är upp till den enskilde spelledaren. Det enda som generellt gäller är att flera ytor är spruckna och täckta av olika typer av vakuumorganismer som kan liknas vid mossor, rötter, klängrankor eller koraller.

EPISOD: DET DÖDA BARNET

När Hjältarna förundrats ett tag över de mörka övergivna bostadsmodulerna kommer de fram till ett av de små torgen på promenaden. Där upptäcker de något makabert. Halvt under den sinade fontänen ligger det som ser ut att vara ett barn. Det är dött och halvt förtorkat. När Hjältarna tittar närmare kan de se att delar av barnet (som ligger på mage) är halvt nedsmälta i marken, som här täcks av en mossliknande svart matta.

Försöker man lyfta upp barnet, sitter det fast med ansiktet i marken och lossnar med ett ryck och ett torrt knastrande. Det som var ansiktet blir kvar i marken.

Samtidigt kan Hjältarna notera (Spaning, Normalt (21) slag) att de är iakttagna och den som lyckas bäst med sitt Spaningsslag ser en svart skugga slinka förbi en dörröppning vid torget.

EPISOD: GÖMSLET

Någonstans längs promenaden kan Hjältarna upptäcka öppningen till Jihans gömsle. En öppnad ventilgrill visar vart Jihan krupit in. Hur Hjältarna upptäcker den kan variera, kanske är de bara observanta eller så kan de på avstånd höra ett av Jihans gråtanfall. Om de ropar på honom kommer han tystna helt. Från ventilgrillen leder ett tjugotal meter långt horisontellt ventilationsschakt till en större trumma (2x2 meter) där Jihan sitter ihopkrupen och gråter omgiven av bråte och öppnade nödransoner. Väggarna i rummet är fyllda med klottrade skyddstecken mot mörkret och luften vibrerar hela tiden av det stora fläktblad som täcker ena väggen i trumman.

När Hjältarna finner Jihan kommer han bara gråta och mumla, "kheiran, kheiran". När han blir mer sansad kommer han naturligtvis tacka Hjältarna och ge dem

kheiran som tack. Han kommer omväxlande te sig galen eller närmast kataton. Någon information om vad som hänt på stationen eller med hans expedition kan han inte ge till en början. Han ger dem bara en gammal tagg han har runt halsen. Taggen innehåller delar av en logg och en holosekvens. Efter en stund samlar han sig och berättar att han och en kamrat kom bort från de andra när de undersökte kvarteren. Sen omringades de av små nakna barn som inte hade ansikten. Jihan lyckades fly men inte hans kamrat. Det sista han såg av honom var hur barnen övermannade honom och bar iväg honom in i en av de bredare gränderna som leder till ett förstört hisschack.

LOGGEN OCH HOLOSEKVENSEN

Den logg som Hjältarna hittar innehåller en kort dagbok av kommunikationsofficeren Durha Fernim. Bara delar av den återstår, där han beskriver möte med sin älskarinna, som inte nämns vid namn. Av texten framgår hur han också förvånas av den kärlek han plötsligt fått för henne, en av "stationens stora". Till texten finns även en länkad holosekvens som kan spelas upp och verkar vara någon invigning av stationen. Ljudspåret saknas men av bilderna och inzoomningarna på olika personer som står uppställda på en scen, kan man förstå att olika personer beskrivs. Klippet är inte helt men fyra personer, en man och tre kvinnor "zoomas" i holosnuten.

KÄNNA IGEN FORSKARE PÅ HOLOSEKSENS

- » **FÄRDIGHET:** Naturvetenskap, Humaniora (Fraktioner) eller Social vetenskap
- » **SVÅRIGHETSGRAD:** 16
- » **MODIFIKATION:** Synergi med Humaniora eller Spaning. Assistans av andra Hjältar är möjlig.
- » **MISSLYCKAT:** Hjälten känner inte igen någon av de fyra.
- » **BEGRÄNSAD FRAMGÅNG:** Hjälten känner igen de olika personerna som tre forskare och en byråkrat.
- » **FRAMGÅNG:** Hjälten känner igen professor Darim, stationschefen Hariklia Memon och den kända bionikern Ferida Kaar samt troligen en av hennes doktorander vad man kan förstå av holosekvensens bildspel.
- » **FULLSTÄNDIG FRAMGÅNG:** Hjälten snappar upp en namnskytt på doktoranden, där det står Chayma Marab, en okänd person.

KHEIRAN

Detta är en talisman som ser ut som en liten bevingad människiska eller djinn. Den var från början guldfärgad men nu är färgen nästan helt borthögt. Kheira är en benämning på ikonerna Gråterskan inom vissa kulturer och syftar då till hennes förmåga att leda de döda rätt. Talismanen ger bäraren tur under ett års tid, sedan måste den ges vidare till någon annan okänd person, annars drabbas man av otur. Jihan höll kvar i Kheiran för länge och tolkar sin nuvarande situation som hennes förbannelse.

Rent speltekniskt fungerar den så att den ger Hjälten 3 extra, temporära ödespoäng per scenario under en CC (3 scenarion). Därefter "drar" den 3 temporära ödespoäng per scenario. Talismanen ger dessutom +2/-2 i modifikation vid böner (se sid 212 i Regelboken).



JIHAN DARIM. UNG ASTRONIKER

"Lämna mig inte, snälla lämna mig inte!"

Jihan är ett stjärnskott till astroniker och var en av de yngsta att komma in på det anrika Fermal-Garouds Matematiska Institut i Daddah på Dabaran. Tyvärr gick hans studier utför när hans far försvann på SS-18. Han hoppade av och försörjde sig som tekniker och navigatör på skepp,

tills han samlat in nog med birr att ordna en expedition till SS-18.

- » **VÄRDEN:** Naturvetenskap 15 (Astronik 18), Ingenjör 10, Datorer 13.



Det är inte nödvändigt för Hjältarna att lyckas förstå vilka personer det är på sekvensen i det här läget. Jihan kan naturligtvis tala om att det är hans far och tre byråkrater på sekvensen. Han har sparat den då det är det enda han hittade av sin far på stationen.

Chayma Marrab är kodabban Wahinas alias när hon anländer till stationen med sin mentor bionikern och kodabban Ferida Kaar. Namnet är taget från hennes yngsta dotter och Marrabklustret som var orsaken till hennes uppvaknande. Om Hjältarna förstår det själva eller om spelledaren vill introducera det med ett färdighetsslag lämnas öppet.

KOPPLA UPP SIG MOT NÄTVERKET

Ambitiösa Hjältar kan tänkas försöka koppla upp sig mot stationens nätverk. Det finns små infomatliknande enheter här och var längs promenaden eller i byggnaderna. De kommer då inte kunna få någon åtkomst, men få fram att nätverket verkar vara delvis aktivt. Om SL vill kan de på via lokala enheter få fram loggen eller holosekvensen.

EPISOD: CHARAB

Hjältarna upplever sig åter bevakade och kan då se att det står flera små barn i en av ekergränderna in från promenaden och verkar betrakta dem. I skuggorna ser de mest ut som svarta små skuggor. Det är först när man kommer närmare man kan se att de helt saknar ansikten. Jihan blir naturligtvis helt skräckslagen av dem och börjar skrika på miri.

Barnen är charab, en sorts levande sensor, som vandrar runt på stationen och är Wahinas ögon. Deras funktion är framför allt att observera tillväxten av vakuumorganismer, men de fungerar också som en sorts levande larm. När de upptäcker Hjältarna kommer de först att hålla sig på avstånd, ge ifrån sig gnyende ljud och gå ner på huk och sätta händerna i golvet, om och om igen. En stund senare går de fram och försöker ta på Hjältarna för att få mer sensordata. Deras upptäckt kommer att förmedlas till Wahina som i sin tur kommer att skicka en najad (se scen 5) för att möta upp dem. Skadar de charabbarnen eller är hotfulla, t.ex. puttar bort dem när de försöker ta på dem, kommer Hjältarna tolkas som ett hot och signaler sänds till närmaste kobu för att ta hand om hotet (se EPISOD: Kobu anfaller).

SCEN 5. ETT GRÖNT HELVETE

Från Den döda staden kommer man medels klättring eller genom att aktivera någon av hissarna upp till de nivåer som ligger i anslutning till biodomen. Det är nästa plats där Hjältarna kan få ledtrådar om vad som hänt på stationen. Vägen dit från kvarteren går genom sagda hisschakt och övervuxna gångar. Biodomen är till skillnad mot resten av stationen fylld med grönskande växter, ofta hybrider mellan vanliga växter och vakuumorganismer. Det är som att stiga in i en fuktig het djungel. Överallt hörs ljud av skriande fåglar och prassel av varelser som rör sig genom undervegetationen. I scenen får Hjältarna uppleva Wahinas många skapelser och kanske få en viss förståelse för vad hon gjort och varför. Scenen innehåller en specifik episod: den falska Wahina.

Kärnledtråden i den här scenen är den dagbok som Hjältarna hittar eller får av den falska Wahina för att förstå hennes livsverk.

Innan Hjältarna stöter på Wahina är det bra om de får vandra runt i biodomen på måfå. De kommer att hitta stigar som börjar och slutar utan förklaring, finna konstiga växthyrider och framför allt få se Wahinas olika testvarelser.

Till dessa kan nämnas fågelvarelser som liknar två stora armar med spänd hud mellan fingrarna. När varelsen landar ser man att den är människohudsfärgad och att vingspetsarna liknar mänskliga förlängda fingrar med naglar. Det finns även händer som krälar omkring som spindlar i undervegetationen, charabbarn som passerar Hjältarna och ormar som mest liknar långa hudfärgade slangar med nematodliknande mun. Ibland kan Hjältarna skymta kobu med ungar som rör sig i små grupper genom skogsgläntor. De stannar upp och betraktar Hjältarna men gör inga ansatser att anfalla.

Växtligheten liknar mest en regnskog eller djungel som ibland övergår i organiserade strukturer som kan likna Khayaalträdgårdar. Här och var kan man hitta resterna av de byggnader som fanns i biodomen från början, mest olika servicehus, fontäner och liknande. Terrängen i biodomen varierar från slät mark till mer kuperad terräng. Det finns en ström som rinner tvärs genom biodomen med små bäckar och dammar i. På två ställen bildar den vattenfall.

SL-TIPS, SCEN 4

Resterna av expeditionen finns antagligen någonstans i kvarteren. De kan naturligtvis upptäckas av Hjältarna om SL vill. Antagligen är de nedgjorda av kobu och därefter halv nedbrutna av vakuumorganismer. Möjligen kan viss utrustning finnas kvar, exempelvis vapen och hyperrep. Om Hjältarna inte har vett nog, kan Jihan propa på att de måste försöka rädda hans kamrat, vars kropp de inte kan finna. Om SL vill kan han låta informationen i holosekvensen komma fram automatiskt.

CHARAB. LEVAND E SENSOR

(gnyr)

Charab ser ut som ansiktslösa ofta utmärglade små barn, med kloförsedda händer. De ger ifrån sig gnyende ljud från de springor de har över det som skulle ha varit en mun. Som varelser lever de en kort period innan de svälter ihjäl. De är i princip ofarliga. De anfaller bara om hotade och endast om de har klart numerärt överläge. Med sina bioniska sensorer kan de "se" det mesta och de kommunicerar via

det nätverk av vakuumorganismer som omsluter stationen med Wahina.

» **VÄRDEN:** Aktiva och Passiva sensor*, Spaning 17/19*, Närstrid 5.

» **VAPEN** ATT PAR INIT SKADA
» **OBEVÄPNAD STRID** 5 2 7 -3



SL-TIPS, SCEN 5

Spela den falska Wahinan som en smart och intelligent person, men lyft fram lite megalomana drag hos henne. Om Hjältarna dödar den falska Wahinan kan de ändå hitta central-organismen och SL kan få dem att lista ut att något styr köbus anfall av dem trots att Wahinan är död.

EPISOD: DEN FALSKA WAHINA

När Hjältarna gått omkring en stund och förundrats eller äcklats av biodomens menageri av varelser kommer de att stöta på en najad, en sorts systerklon, som uppger sig för att vara Wahina. Hur det sker är upp till spelledaren men ett förslag är att Hjältarna separeras på något sätt, kanske när de ska ta sig över en fors eller ett vattenfall som finns i biodomen, eller halkar ner för någon backe och försvinner i undervegetationen.

Najaden som visar sig för Hjälten kommer att börja samtala med Hjälten om hans syfte att komma till stationen. Syftet med samtalet är att Wahina ska förstå vad Hjältarna vill och om de verkligen är ett hot. Till en början kommer najaden inte att uppge sitt namn, men Hjälten kan känna igen henne som en ung och vackrare variant av den unga kvinnan Chayma Marrab från holosekvensen. Najaden kommer att ge Hjälten en tagg med inbyggd läsare där en dagbok finns. Den beskriver vad Wahinas mål är men inte den väg hon tagit för att uppnå dem.

DAGBOKEN

I dagboken som består av ett antal inte helt kronologiska texter, kan man läsa om Wahinas livsmål. Spelledaren får fritt beskriva det eller skapa spelarmaterial på bas av texterna om Wahina i scenariots början. Det som bör framgå är att Wahina tror på livets rätt att hitta nya former och att expandera. Att det här är ett av hennes bidrag, denna ark av liv. Det som inte bör framgå är att hon mördat hela befolkningen, utan texterna ska ge en vinklad bild. Det ska heller inte framgå att hon klonat sig själv.

Är Hjältarna nöjda med det som står i dagboken och inte är mycket hotfulla kommer najaden att berätta delar av sanningen, som inte kan tolkas annat än att Wahina mördade alla på stationen för sin odödlighet men att hon känner en outhärdlig ånger för detta, vilket är delvis en lögn. Smarta Hjältar har möjlighet att genomsöka henne, det vill säga förstå att detta inte är hela sanningen, förslagsvis med ett Svårt (31) färdighetsslag i Övertala. Den falska Wahinan kommer även att berätta om Wahinas gåva som ska ges till Gränsrymdens folk, men inte om arkens avfärd.

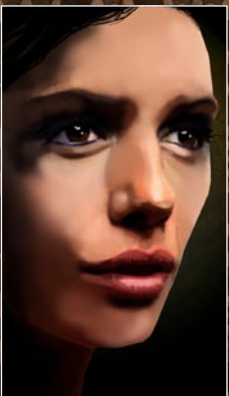
Beroende på hur det hela utfaller kan det sluta med att Hjältarna är nöjda och förs till den sanna Wahina, att de misstror Wahinan och blir aggressiva mot henne eller att de själva lurar Wahinan att de accepterar det hon berättar som godtagbart. Om Hjältarna verkar hotfulla efter samtalet kommer najaden istället att föra dem till en liten glänta där en grupp kobu anfaller.

**DEN FALSKA WAHINA. NAJADKLON**

"Min dröm är ett universum fyllt av liv"

I sin najadskepnad är Wahina en underskön kvinna, som doftar av natur och växtlighet. Hon har en sammetslen röst och är väldigt övertygande och trovärdig i sitt sätt, samt kan vid behov spela på sin skönhet.

» **VÄRDEN:** Bionisk, Karismatisk, Sammetsröst, Vacker III, Övertala 23.



AKT 3

FÖLJANDE SCENER INGÅR I AKT 3:

- » **SCEN 6 WAHINAS ANLETE:** Hjältarna möter Wahina, som hon nu är och tar ställning till hennes framtid.
- » **SCEN 7 FÖRINTELSE ELLER FÖRLÅTELSE?:** Hjältarna hjälper försöker komma undan innan stationen sprängs eller hindra att det sker.

SCEN 6. WAHINAS ANLETE

I den näst sista scenen får Hjältarna se vad Wahina har blivit, en gigantisk hybrid av mänsklig biokod uppblandad med vakuumorganismer och andra livsformer. Wahina kommer att berätta att ytterligare en grupp anlänt efter Hjältarna och nu är i färd med att aptera en termonukleär bomb i rekreationsanläggningen under biodomen. Hjältarna måste ta ställning till om de ska hjälpa henne att avvärja förstörelse och låta henne leva vidare, eller låta henne och arken av liv att förgås och då också mista hennes gåva till Gränsrymden.

De kan också i ren hämndlystnad försöka döda henne själva. Det troligast sättet att lyckas är att spränga henne med någon form av brandbomb eller kraftigare bräschladdning (tung eller massiv, se regelboken, sid 110).

Kärnledtråden, är Wahinas rop på hjälp mot insatsgruppen.

Wahina befinner sig i en av de serviceenheter som ligger under biodomen, i det som tidigare var ett reningsverk till vattendragen i biodomen. Den funktionen är nu integrerad med Wahina själv. Hon ser nu ut som en gigantisk hudfärgad vävnadsmassa som fyller nästan hela salen. Varelsen är lätt koniskt

formas och i mitten finns ett deformerat ansikte som ändå kan kännas igen som Wahina. Längs väggarna i rummet verkar tre kobu gå på patrull.

Wahina kommer att vara helt ärlig med Hjältarna och berätta om sig själv, men undanhålla information om sina andra kloner. Hon ber Hjältarna skynda sig då tiden är knapp och hennes försök att neutralisera angriparna har misslyckats. Vägen till rekreationsanläggningen beskrivs snabbt.

SCEN 7. FÖRINTELSE ELLER FÖRLÅTELSE?

KARTA 3: Noll-G gym

Slutligen måste Hjältarna rädda Wahina och SS-18 från undergång. Efter att ha tagit sig ner till rekreationsanläggningen, måste de neutralisera soldaterna och desarmera bomben.

Vägen till anläggningen lämnas öppen. Det enda är att det måste gå fort.

Kärnledtråden i scenen är soldaterna i Insatsgrupp Massar. Ledtråden för inte scenariot framåt i sig men är viktig information till Wahina och för Hjältarna – en ny fiende kan ha fötts.

Gruppens sprängtekniker har bestämt sig för att aptera den termonukleära minan precis under biodomen. Gruppen har kommit dit på ungefär samma sätt som Hjältarna och även upptäckts av charab. Wahina har sänt ett flertal kobu dit, men innan de nådde fram har en defensiv ring skapats med en Dayalspruta och

WAHINA. GIGAORGANISM

"Allt ska förlåtas"

Wahina beskrivs i introduktionen till scenariot.

- » **VÄRDEN:** Sammetröst, Ful, Förhandla 13, Över-

tala 15 (Debattera 18), Naturvetenskap 25 (Bionik 28), Medicin 23 (Bioskulptering 26).

INSATSGRUPP MASSAR. SOLDATER (HJÄLTARNAS ANTAL -1)

"Ge täckeld, vänster flank"

Insatsgrupp Massar är en av Legionens insatsgrupper i Gränsrymden. De leds av Jina Aud Massar en disciplinerad och snabbtänkt officer. Soldaterna har säkrat information från det som finns kvar av datasystemet på taggar och bereder sig för avfärd, när de inte kan ta sig ut ur noll-G gymmet. De kommer att slåss effektivt men om det blir omöjligt att ta sig ut har de sina granater som sista blodiga utväg. Jina kommer då att försöka detonera bomben manuellt.

- » **KARAKTÄR:** Taktiska och snabbtänkta
- » **VÄRDEN (JINA):** Manöver 13 (16), Närstrid 13 (15), Spaning 10 (13), Rörlighet 13 (15), Skjutvapen 15 (18), Kastvapen 12 (14), Ledarskap 7 (15), Medicin 15 (-).
- » **VAPEN** **ATT** **PAR** **INIT** **SKADA**
- » **VULKANKARBIN** 15(18) 13(15) 16(19) 3/3*

- » **SPLITTERGRANAT** 12(14) - 12(14) 4**

- » **DURAKNIV** 13(15) 11(13) 14(16) 4

- » **RUSTNING:** Lätt rustning (skydd 5)***.

- » **UTRUSTNING:** Tre magasin med vanlig ammunition och två magasin med målsökande ammunition till vulkankarbinen, 3 splittergranater, 2 chockgranater, personlig kommunikator, Traumakit med 15 traumadoser (endast en soldat), multikompass (Jina), en medeltung bräschladdning (endast en soldat), datatagg med vital information (Jina).

*ZON,

**MEDIUM RADIE,

***HJÄLMAR MED PASSIVA SENSORER OCH SKYDD MOT CHOCKVERKAN (-2 NIVÅER I CHOCKVERKAN, SE REGELBOKEN TABELL 5.11, SID 88).

SL-TIPS, SCEN 6

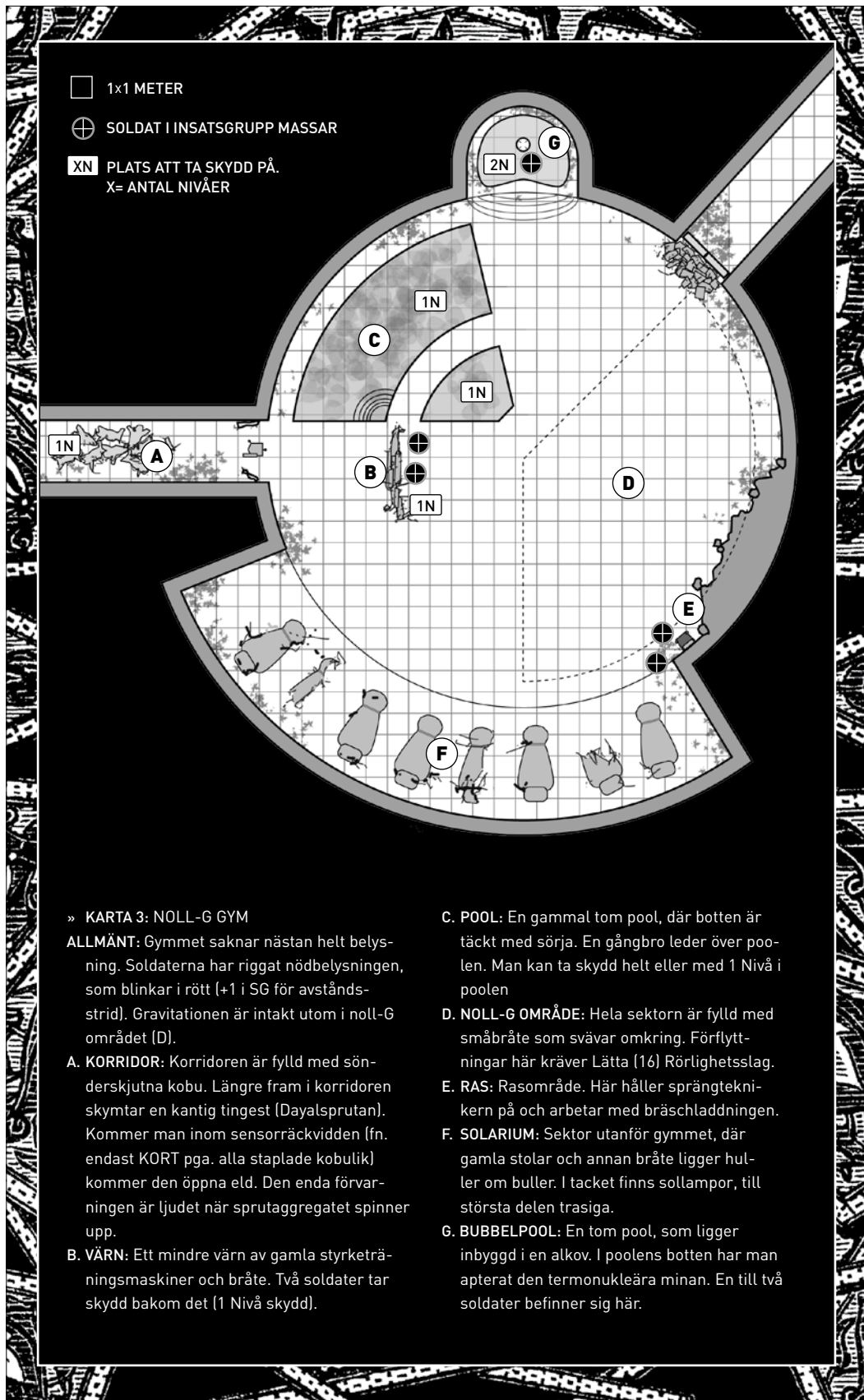
Här är det viktigt att bygga på de två valen, som båda är tragiska, det vill säga att låta Wahina sona sina brott men döma alla hennes skapelser och arken till döden eller att hon kommer undan massmordet på SS-18: s besättning, men ger en gåva till Gränsrymden. Är Hjältarna i behov av mer vapen inför en slutstrid? Wahina kan ge dem koder till ett service- och vapenförråd på vägen dit de ska.

SL-TIPS, SCEN 7

I den här scenen är det viktigt att spelledaren tänker igenom och anpassar soldaternas FV och vapen så de inte blir Hjältarna övermäktiga. Ovanstående är ett förslag till motstånd för en välbeväpnad grupp Hjältar. Eventuellt kan Hjältarna också få hjälp av kobu om de desarmerar Dayalsprutan.

personminor. Soldaterna har apterat bomben, men inte lyckats lämna rekreationsanläggningen och planerar att göra en explosiv utbrytning genom golvet mot arean under rekreationsområdet, med en bräschladdning, för att sen nå sin stridskyttel.

För att deaktivera den termionukleära minan bör spelledaren kräva ett slag för Säkerhetssystem. Svårighetsgrad sätts fritt. Det viktiga är att det blir svettigt för Hjältarna.



» KARTA 3: NOLL-G GYM

ALLMÄNT: Gymmet saknar nästan helt belysning. Soldaterna har riggat nödbelysningen, som blinkar i rött (+1 i SG för avståndsstrid). Gravitationen är intakt utom i noll-G området (D).

A. KORRIDOR: Korridoren är fylld med sönderskjutna kobu. Längre fram i korridoren skymtar en kantig tingest (Dayalsprutan). Kommer man inom sensorräckvidden (fn, endast KORT pga. alla staplade kobulik) kommer den öppna eld. Den enda förvarningen är ljudet när sprutaggregatet spinner upp.

B. VÄRN: Ett mindre värn av gamla styrketräningsmaskiner och bråte. Två soldater tar skydd bakom det (1 Nivå skydd).

C. POOL: En gammal tom pool, där botten är täckt med sörja. En gångbro leder över poolen. Man kan ta skydd helt eller med 1 Nivå i poolen

D. NOLL-G OMRÅDE: Hela sektorn är fylld med småbråte som svävar omkring. Förflyttningar här kräver Lätta (16) Rörlighetsslag.

E. RAS: Rasområde. Här håller sprängteknikern på och arbetar med bräschladdningen.

F. SOLARIUM: Sektor utanför gymmet, där gamla stolar och annan bråte ligger huller om buller. I tacket finns sollampor, till största delen trasiga.

G. BUBBELPOOL: En tom pool, som ligger inbyggd i en alkov. I poolens botten har man apterat den termionukleära minan. En till två soldater befinner sig här.

EFTERSPEL

NÄR HJÄLTARNA HAR RÄDDAT WAHINA från undergång kommer hon tacka dem och be dem lämna stationen snabbt då hon förbereder sig för avfärd. Hon berättar att hennes gåva håller på att aktiveras. Hon varnar också för att det finns ett annat skepp precis utanför SS-18, som hon försöker blockera med vakuumblomster. Om det lyckas är upp till spelledaren.

STRIDSSKYTTELN

Endast piloten är kvar på skytteln. När han inser att något gått fel kommer han försöka ge sig av från SS-18 för att rapportera. Han kommer om möjligt försöka ta reda på vilket det andra skeppet i området är. Stridsskytteln har samma prestanda som en torpedbåt men utan torped (Regelboken sid. 138).

WAHINAS AVFÄRD

Precis när ni lämnat stationen bakom er, börjar närsensorer att pipa. Från bryggans fönster kan ni se hur station SS-18 börjar brytas sönder. De övre delarna kring biodomen verkar lösgöra sig från stationens tunga bulk och i en majestätisk dans roterar den uppåt.

I nästa stund börjar de otaliga kokonger, som pryder skrovet som små pärlor, att spricka upp. Ut vecklas spindeltunna strängar som vrids och öppnas upp till svartgyllene blad, solsegel.

Sakta, sakta börjar stationen glida upp mot



gravgö-larnas labyrint. Ni tänker, "hur ska hon ta sig igenom det här?". I samma sekund skakas ert skepp av en gravitationsvåg. Skyddsmekanismen i bryggans fönster vitnar dem. När sikten är återställd ser ni hur det öppnats en passage förbi gravgö-larna. Samtidigt lossnar det som är beskrivet som en makrosensor från SS-18: s nya skrov.

Wahinas skepp accelererar iväg ut, upp mot galaktiska norr.

Med sina vakuumorganismer har Wahina skapat flera solsegel SS-18, och samtidigt brutit sönder stationen. Hon ger sig nu av från Gränsrymden mot okänd destination. Med en sista puls från makrosensorn trycks en passage upp genom gravgö-larna.

GÅVAN

När Hjältarna kommer ut ur molnet av gravgö-lar kan de se hur ett flertal asteroider runt området börjat skimra och närmare sensoravsökning visar att ett flertal massdrivenheter tänts på dem. Alla asteroider verkar ha samma kurs, ut ur asteroidklustret mot det inre systemet.

Några dagar senare kommer de att snappa upp en radiosändning, där en kvinnoröst berättar att asteroiderna är en gåva till Gränsrymdens fria folk. Boningar där man kan bosätta sig inom kort.

Över några veckors tid börjar rykten florera i Gränsrymden om att asteroiderna verkligen är beboeliga. Det går rykten om att svärmarna ska ta dem i besittning. Hur Gränsrymdens olika fraktioner reagerar på detta är upp till spelledaren.

LEGIONEN LÄGGER SIG I

Möjlighet finns att Legionen kommer skicka spaningsskepp till området. Om det finns på plats vid avfärden kan det eventuellt bli en jakt efter SS-18. Kommer Hjältarna att fortsätta skydda stationen?

OFFICER MED RÄTT ATT HÄMNAS

Överlever Jina Aud Massar eller någon soldat kommer hon säkert söka hämnd efter att ha misslyckats med sitt uppdrag.

BELÖNINGAR

Här är några förslag på hur Hjältarna kan belönas i scenariot, förutom

det som de nu ska få av sina uppdragsgivare.

✱ TEKNOLOGI

Hjältarna har med stor sannolikhet möjlighet att få med sig visst vrakgods från stationen, liksom en del teknologi, exempelvis de trasiga ackanonerna, Dayalsprutan etc. Möjligen kan Wahina också belöna dem med prover som är värdefulla för bioniker och skulle kunna säljas på Ahalimm för grova birr.

✱ FÖRDEL/NACKDEL

Möjligheten att få tillgång till någon bioskulpt som sakta växer in i en Hjälte via Wahinas försorg är inte omöjlig. Den kan fungera som vilken bionisk fördel som helst men också vara ett hemligt spelledarverktyg när Hjälten sakta börjar få konstiga svarta silikonutväxter. Nackdelar Hjältarna kan få och växla mot erfarenhet är naturligtvis Efterlyst, Hemsökt, Mörk Hemlighet, Märkt av Legionen och möjligen Ärkefiende i form av Jina Aud Massar. Fördelar efter scenariot skulle kunna vara Flygaress, Favoritvapen, Allierad (Falska Wahina) etc.

UTRUSTNING

Här beskrivs den utrustning som förekommer i scenariot. Den portablaslussen räknas som ordinär teknologi medan Dayalsprutan räknas som fraktionsteknologi. Den går alltså inte att köpa på marknaden.

✱ PORTABEL SLUSS

En portabel sluss används för att ta sig in igenom skrov med atmosfär i, där slussar skadats eller inte fungerar. Av naturliga skäl är denna enhet välanvänd av korsarer och olika fria kompanier. Slussen ser ut som en avsågad kon med en yttre irissluss som även fungerar som en docka, och en inre sluss dörr. Utrymmet där emellan är såpass stort att två män kan arbeta där. Många portabla slussar har inbyggda skär- eller termalbrännare för att öppna upp skrovet. Slussen fästs med magnetiska gripskor.

» KOSTNAD: 10 000 birr.

✱ DAYALSPRUTA

Dayalsprutan är ett automatiserat vapensystem uppkallad efter Legionens legend Durma Dayal. Det bygger på en vanlig vulkanspruta som kopplats till ett sensorpaket och en datadjinn. Detta är fraktionsteknologi för Konsortiet och Legionen och har inbyggs självförstörelsemekanism.

» VÄRDEN: Aktiva och Passiva sensorer, Inbyggd spränggranat, Spaning 5-15, Skjutvapen 5-15, se Vulkanspruta Regelboken sid 108.

> STIFTELSENS INFOTEK <

SCHEMATISK RITNING AV SS-18

A. MAKROSENSOR: Sensorenhet som används för gravitonisk och spektrometrisk mätning av Kandahmolnets struktur. På grund av den kraftiga strålning som avges vid mätningar är den externt placerad.

B. RYMDHAMN: Extern dockningsstation inklusive hangar som kan hantera chassi-III skrov.

C. BIODOM: Stationens livsuppehållande system. Även en del av rekreationsmiljön på stationen.

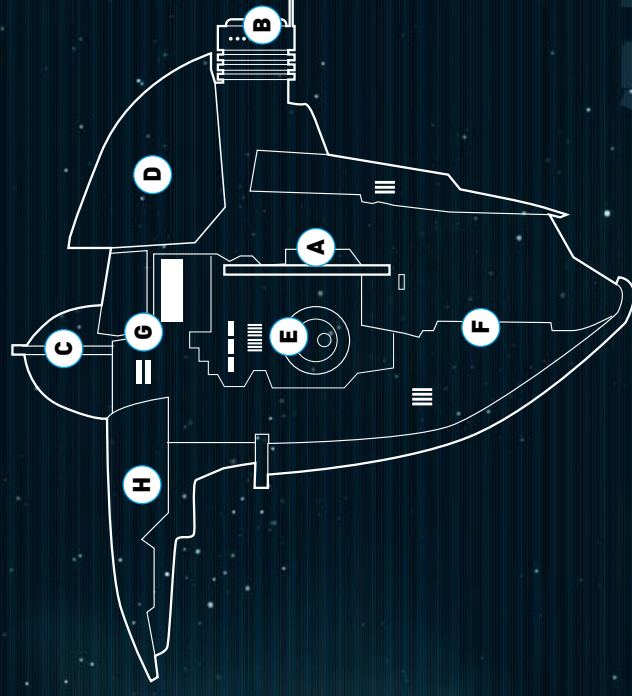
D. REAKTOR: Kraftfull reaktorenhet som specialbyggts av Exeter. Innehåller tio separata reaktoraggregat.

E. FÖRSVARSSYSTEM: Länkade ack-kanoner och motmedelskastare.

F. KVARTER: Besättningsmoduler och gästkvarter. Kvartaren är uppförda som en mindre stad med enskilda kvarter i en ringstruktur för att påminna om Coriolis.

G. REKREATION: I anslutning till biodomen finns en mindre rekreationenhet med badhus och noll-G gym.

H. LABORATORIER: En omfattande laboratoriesektion för analys av sensordata med flera dedikerade semintelligenser. Separat avdelning för analys av fysiska prover.



> SENSORAVSÖKNING <

Spektrosensor utslag sektor theta 21.71:

Spektrosensor: Asteroid, % okänd.

Körsreferens med prospektions- och inmutningsdatabas Djachroum v 7.1.

VARNING! Förbjuden sektor designator SS-18 VARNING!

STRÅLNINGSSSEKTOR: 3 MD, sektorer epsilon 1.1.1 till iota 33.9.9

FULL SENSORAVSÖKNING DESIGNATOR SS-18

Masssensor: hålligheter i designator

Gravsensor: multipla gravitationsanomalier typ 1 till X9, instabila banor

Spektrosensor: metallrik, 80 %. Kisel-kolanalager 10 %.

Biosensor: multipla utslag

Strålningsensor: nivå.-1 (låg)

soningel klar, info uppkomnad 12.41 b24

eskoria system 12.34 x/131

