

# VOSTOK



KARLANDUS & LANDGREN

## SAMMANFATTNING

*Vostok* är ett skräckscenario som utspelar sig i Vostok-sjön, fyra kilometer under den antarktiska isen. Spelarna tar på sig rollen av en grupp forskare som är de första människorna att företa en resa ner i miniubåt till sjön, som legat isolerad från resten av planeten i 20 miljoner år.

Scenariot börjar då miniubåten när sjöns yta, med en snabb flashback till expeditionens syfte och bakgrund. Sedan skall rollpersonerna utforska sjön, och presenteras för olika intressanta fenomen som de får prioritera mellan. Efter hand kommer de att stöta på livsformer såsom mindre fiskar och skaldjur, samt intressanta stenformationer. Till slut finner de en sänka fylld med omisskännliga byggnadsruiner – resterna av en civilisation som måste ha funnits på jorden långt innan det existerade några människor. Medan de utforskar ruinerna stöter de på Härskaren – en stor, bisarr varelse med tre ansikten. Sammanstötten slutar i att ubåten havererar, och Härskaren räddar livet på rollpersonerna genom att släpa med ubåten in i ett komplex som fortfarande är fylld med luft. Den lämnar sedan rollpersonerna att klara sig själva.

Då rollpersonerna börjar utforska komplexet finner de spår och ledtrådar till den urgamla civilisationens historia. Bland annat fanns där en ras av slavar, som tycks ha gjort uppror mot Härskarna. Slavarna lever fortfarande kvar inuti komplexet, efter miljoner år av degenerering, i ett tillstånd av primitivt barbari. De är blodtörstiga och aggressiva, och kommer att utgöra ett hot mot rollpersonerna. Rollpersonerna finner även tecken på att andra människor har varit här, rätt nyligen. De finner kropparna av kosmonauter, och dokument som tyder på att de varit kolonister på Mars. Snart finner de även de två sista överlevande kolonisterna, en ung flicka och en gammal, döende kvinna.

Kolonisterna kom till komplexet genom en portal de fann på Mars. Slavarna kom ut ur portalen och förstörde stora delar av deras koloni, vilket tvingade dem att söka skydd inuti komplexet. De vet inte om att de befinner sig på jorden, och har överlevt i komplexet under många år. Den gamla kvinnan kan berätta att om man kan ta en portalnyckel från Slavarna och återvända till Mars, så finns där ett räddningsskepp som kan transportera dem tillbaka till jorden.

Spelarna måste nu välja hur de skall lösa situationen. Den enda uppenbara räddningen är genom portalen, men då måste de först stjäla en portalnyckel, ordna skydd och syre så att de klarar färden över Mars-ytan fram till skeppet, och sedan ta den långa resan hem från en främmande planet...

## INNEHÅLL

Sammanfattning.....	2
Innan Spelet Börjar.....	4
Vostok-sjön.....	4
Perry-expeditionen.....	4
Den förhistoriska civilisationen .....	5
De marsianska kolonistörerna.....	5
Pusslet .....	6
Scenariot.....	7
Del 1 – Den Förhistoriska Sjön.....	7
Del 2 – Överlevande Bland Ruinerna.....	8
Del 3 – Den Långa Vägen Hem .....	10

## INNAN SPELET BÖRJAR

Spelledaren bör ha:

- Läst igenom scenariot noggrant.
- Tagit isär sidorna av pusslet.
- Övriga handouts lätt tillgängliga

Spelarna bör ha:

- Varsin tärning, lämpligen en T20.
- Valt en av de tillgängliga rollpersonerna.

Rollformulären har rollpersonens namn och bild på två sidor. Tanken är att rollformuläret ska vikas på ett sånt sätt att både spelaren och de andra runt bordet kan se namn och bild.



### Vostok-sjön

Vostok-sjön ligger begravnad 4 kilometer under den antarktiska isen, och en halv kilometer under havsytan. Den täcker en yta på 12500 kvadratkilometer och är 800 meter djup på sin djupaste punkt. Dess vatten har varit orört och isolerat från omvärlden i åtminstone 20 miljoner år, då isen först började täcka Antarktis. Temperaturen nere i sjön är  $-3^{\circ}\text{C}$ , men vattnet hålls flytande på grund av det enorma trycket under isen – 345 atmosfärers tryck. Trycket gör även att vattnet är supermättat av syre och kväve, nära 50 gånger högre än vanligt sjövattnet. Sjön är grovt indelat i två delar – en grundare nordlig del och en djupare sydlig del, avskilda av en grund tröskel. I sjöns östra ände finns en magnetisk anomali som täcker 7500 kvadratkilometer, antagligen resultatet av ansamlingar av metall under sjöbotten. Man har funnit termofila bakterier i vattenprover från sjön, vilket tyder på att det finns aktiva källor i sjön där det strömmar upp värme från planetens inre.

Sjön är döpt efter den närbelägna Vostok-stationen, i sin tur döpt efter den ryska upptäcksresanden Fabian von Bellingshausens skepp "Vostok", vilket betyder "Öst" på ryska. Sovjetiska polarforskare teoriserade om att det skulle kunna finnas en sjö under polarisen redan i mitten av 1900-talet, och brittiska radarexperiment under 70-talet visade att det fanns ihåligheter under isen. Först 1991 kunde dock Vostok-sjöns existens fastställas, med hjälp av satellitobservationer. 2012 lyckades ryska forskare borra sig ner genom isen och ta upp prover från sjön.

### Perry-expeditionen

2014 påbörjade man ett projekt för att utvidga borrhålet ner till sjön, med syfte att kunna sänka ner en bemannad miniubåt. Expeditionsmedlemmarna har valts ut från sökande från hela världen. Expeditionen är långt ifrån okontroversiell, då många befarar att ubåten kommer att kontaminera vattnet i Vostok-sjön med fara för eventuellt liv som existerar där. Ubåten, kallad Vostok 1, har plats för fyra besättningsmedlemmar och är utrustad med kameror, armar, provtagningssonder och ett minilabb. Expeditionen är döpt efter dess ledare, australiensiskan Jennifer Perry. Ubåten och expeditionsmedlemmarna har flugits in till Vostok-stationen från den amerikanska McMurdo-basen. Efter en veckas förberedelser skall de föras ut till Vostok-sjön, och påbörja den första av två tänkta utforskningar av sjön. En trycksatt kupol har rests över borrhålet, för att hindra sjöns vatten från att rusa upp mot ytan. Ubåten firas ner i en vajer med aktern först, vilket innebär att besättningen måste

ligga på rygg i sina stolar under hela vägen ner. Nedstigningen genom isen tar två timmar. Under nerstigningen skyddas ubåtens propeller och roder av en kåpa, som måste sprängas loss med explosiva bultar när man når vattnet. Radiosignaler kan inte penetrera istäcket, så samband med ytan hålls via en sändare i slutet av vajern. Väl i vattnet så skall man i första hand leta efter mikroorganismer, ta vatten- och bottenprover, samt kartlägga sjöns geografi. Den första utforskningen är tänkt att hålla sig till den norra delen av sjön och ta ungefär 6 timmar, även om ubåten har en operationstid på minst 10 timmar. För återuppstigningen måste ubåten docka med en krok i änden av vajern, en manöver som ubåtens pilot har fått öva sig på åtskilliga gånger.

Skulle något gå fel så finns det ingen hjälp att få – ingen extra ubåt, inga räddningskapslar, inget. Det fruktansvärda trycket nere i sjön innebär att minsta lilla spricka eller läcka medför ubåtens fullständiga kollaps och besättningens ögonblickliga död.

## Den förhistoriska civilisationen

Nere på sjöbotten i Vostok-sjön finns de sista resterna av en uråldrig civilisation som anlände på jorden långt innan isen täckte Antarktis. Åtminstone ett av deras byggnadskomplex har överlevt, och håller kölden och vattnet ute. Civilisationen kom hit från Mars, via en serie rymdportaler. De består av två distinkta raser, Härskarna och Slavarna.

Härskarna är stora, nästan fem meter höga och cylinderformade, med en fot av tentakler i botten som de använder både för förflyttning och som armar. Runt cylinderns mitt finns tre vagt människolika ansikten, med små munnar och näsor, och stora, svarta ögon med vita pupiller. De är oerhört starka och tåliga, och kan leva utan problem i Vostok-sjöns mättade vatten och oerhörda tryck. Slavarna är mindre, ungefär tre meter höga. De har päronformade kroppar med fyra tentakelarmar, och bärs upp av fyra elefantliknande ben. Högst upp på kroppen finns ett stjärnformat huvud med fyra ögonstjälkar.

Någon gång efter att de anlände till jorden så gjorde Slavarna uppror mot Härskarna, och dödade de flesta av dem. De var dock inte skapade med de intellektuella förmågorna att upprätthålla en teknologisk civilisation, och under de långa årmiljonerna har de degenerat till vildar. I det kvarvarande komplexet lever de på en stenåldersnivå, svartsjukt vaktande ett fåtal teknologiska artefakter. Ibland genomför de räder genom portalen till Mars, eller in i den avlägsna framtid som civilisationen övergav för att kolonisera jorden. En ensam Härskare lever också kvar nere i Vostok-sjön. Den kommer och går genom komplexet, på sina egna outgrundliga ärenden.

Denna sorgliga rest är de avlägsna ättlingarna till mänskligheten. De är avkomman till de första mänskliga kolonistörerna på Mars, följden av 20 miljoner års styrd evolution och genmodifiering. Långt in i framtiden så tvingas de att fly undan ett namnlöst hot, och de tar sin tillflykt till det förgångna. De bygger två portaler – den första tar dem tillbaka mer än en miljard år i tiden till ett förflutet Mars, och den andra tar dem från Mars till den förhistoriska jorden.

## De marsianska kolonistörerna

Inuti komplexet finns kvarlevorna av mänskliga kolonistörer på Mars – de första anfäderna till Härskarna och Slavarna. Vid en utgrävning för att expandera basen fann de de två portaler som

Härskarna lät bygga för att färdas mellan sin egen tid och det forntida jorden. Portalen på Mars och den på jorden är inte i samma universum – kolonisterna kommer från en parallell verklighet. I deras värld vann Sovjetunionen både rymdkapplöpningen och det Kalla Kriget. Kolonisterna är sovjetmedborgare som anlände till Mars år 2004. Portalen fann de vid en utgrävning för att expandera kolonin. Inte långt efter att man grävt fram portalerna så gjorde Slavarna en räd från jorden där de förstörde stora delar av kolonin och dödade många människor. En handfull kolonister flydde undan förödelserna genom att ta sig genom portalen till komplexet under Vostok-sjön. Där har de nu levt i snart tio år, undagömda i skrymslen som Slavarna inte kan ta sig in i. De har levt på filtrerat vatten, alger och det sparsamma djurliv som finns inuti komplexet. De tror att de befinner sig på en främmande planet, och har ingen aning om var eller när de faktiskt är. När scenariot börjar finns endast två av kolonisterna kvar i livet – en döende gammal kvinna, och en flicka på 12 år som inte har några minnen av ett liv utanför komplexet.

## Pusslet

Under scenariots gång kommer rollpersonerna att hitta bilder, symboler och ristningar som den uråldriga civilisationen en gång dekorerade sina byggnader med. När så sker kommer spelarna att tilldelas en del av det pussel som finns i handoutsen längst bak. De är sorterade i den ordning de ska delas ut. Du som spelare får känna av situationen, och avgöra när det är lämpligt/rimligt att de hittar något. Beskriv vad de hittar, och dela ut en lämplig pusselbit. Det är helt okej att dela ut två eller fler pusselbitar samtidigt. Den första bör delas ut strax innan eller precis när de kommit in i komplexet, och den sista strax innan de ska lämna komplexet.

Detta låter dem sakta pussla samman civilisationens ursprung och historia. Tanken är inte att rollpersonerna faktiskt släpar med sig delarna av en gammal krossad stentavla, utan pusslet är en representation av de slutsatser som rollpersonerna drar allt eftersom de tyder ut de gamla symbolerna och bilderna de finner inne i komplexet. Detta ger spelarna något handfast att fundera över utan att spelaren behöver mata dem med vilka slutsatser deras rollpersoner drar.

## SCENARIOT

### Del 1 – Den Förhistoriska Sjön

Scenariot börjar med miniubåten Vostok 1 hängande i änden på en fyra kilometer lång vajer. Förutom det svaga ljuset från diverse instrumentpaneler så är det kolsvart. Rollpersonerna har legat på rygg i sina stolar i över två timmar och långsamt sett den lilla pricken av dagsljus vid toppen av borrhålet krympa och försvinna. Om bara någon minut når de Vostok-sjöns vatten, och skall sedan sänkas ytterligare några hundra meter innan de kommer igenom istäcket och är redo att koppla sig fria.

Gör här en tillbakablick, och ge spelarna bakgrunden om Vostok-sjön och Perry-expeditionen som anges ovan. Låt gärna spelarna även presentera sina rollpersoner för varandra – det skall trots allt föreställa att de tränat och bott ihop i flera veckor, dels på McMurdo och på Vostok-stationen.

Väl i sjön står det rollpersonerna fritt att utforska sjön på eget bevåg. De har sex timmar på sig innan de ska vara tillbaka för att firas upp. I kolmörkret nere i Vostok-sjön så har expeditionen i huvudsak bara två instrument för att se saker på håll – IR-kamera för att se värmekällor, och sonar för att avgöra sjöbottnens utseende. På nära håll kan piloten observera med hjälp av strålkastare. För att spelarna skall känna att de inte bara följer en förutbestämd bana utan kan påverka händelseförloppet, så presentera dem för olika intressanta fenomen som de måste prioritera mellan. Nedan följer några exempel:

- De befinner sig inte långt från den magnetiska anomalin på östra sjöbotten, men längre bort i väster kan de läsa av en ökning av vattentemperaturen – kanske tecken på möjliga varma källor.
- De observerar grupper av runda avtryck på botten – kanske orsakade av någon sorts organiskt liv – men om de går nära nog för att ta detaljerade bilder och prover så riskerar de att förstöra avtrycken på grund av sand och slam som rörs upp av ubåten propellrar.
- Sonarn visar på ansamlingar av märkliga formationer på botten någon kilometer längre fram, men en ström av varmare vatten från sidan bär med sig organiska partiklar från en okänd källa.

De har hela tiden radiokontakt med uppdragskontrollen vid Vostok-stationen. Efter hand kommer de att stöta på mer intressanta och oväntade saker. Det börjar med att de hittar märkliga stenformationer – långa raka åsar, pelformationer och stora block som ligger kringspridda på botten. De är uppenbarligen mycket gamla, och nötta av tidens tand. De är i verkligheten svårt förfallna rester efter byggnader, men förutom en viss symmetri i deras placering så kan rollpersonerna omöjligtvis avgöra om de är konstgjorda eller ej.

Snart därefter finner de makroskopiskt liv – en sorts räk-liknande varelse med fyra ögon och två kraftiga käkar som påminner om den sedan hundratals årmiljoner utdöda *Anomalcaris*. Det lilla skaldjuret är ungefär tjugo centimeter långt, och dyker upp ur ingenstans.

Då expeditionen har varit ute i ungefär 4 timmar för de märkliga utslag på sonarn – framför sig har de en smal remsa på sjöbotten som är perfekt platt. Snart visar det sig att de har funnit vad som inte kan

vara annat än en väg. Den är ungefär tio meter bred, upphöjd en meter över sjöbotten, och löper i nord-sydlig riktning så långt rollpersonerna kan avgöra. Vägen är uppbyggd av hexagonala plattor, och springorna där de möts är fortfarande tydligt synlig genom sedimentansamlingen som täcker dem.

Följer de vägen så dyker långsamt en värmekälla upp framför dem – något väldigt stort på ett par kilometers avstånd är åtminstone tio grader varmare än det omgivande vattnet. Detta är komplexet, men på det här avståndet kan rollpersonerna inte urskilja några detaljer. Runt vägen återkommer nu de märkliga stenformationerna. De löper i huvudsak parallellt med vägen, och det blir allt mer uppenbart att de är resterna efter väggar och byggnadsfundament – de är högre, mer välbevarade, och uppvisar mer räta vinklar och släta ytor. Snart passerar expeditionen en vägg med tydliga inskriptioner på.

En bit bortanför detta finner expeditionen en serie med höga, runda pelare som löper parallellt med vägen. En av dem tycks vara skulpterad med tre ansikten, och står på ett tjockt rotsystem. Detta är i verkligheten Härskaren, som har stannat till för att observera människorna. Den ger inga utslag på värmekameran, och kommer inte att röra sig förrän rollpersonerna börjar undersöka den. Då börjar den följa dem med blicken.

Nu får du som spelledare läsa av spelarna och deras handlingar. Tanken är att det skall uppstå en situation där ubåten blir utslagen, och att det åtminstone delvis går att spåra tillbaka till rollpersonernas handlingar. Härskaren är intresserad av ubåten och dess besättning, men bara ungefär på samma sätt som en människa skulle vara intresserad av myror som kilar runt på en skogsstig. Blir människorna för närgångna – exempelvis om de försöker greppa Härskaren med ubåtens griparmar, eller lyser på den med de starka strålkastarna – så kan det hända att Härskaren lappar till ubåten, vilket sänder den tumlande tills den kraschar mot botten. Härskaren kan greppa tag i ubåten och börja vrida och vända på den för att undersöka den närmare. Försöker besättningen på något sätt göra motstånd så kan Härskaren reagera med ilska, och drämma ubåten mot botten. Försöker de fly så kan Härskaren hindra dem, eller simma ikapp dem.

I slutänden bör ubåten ligga utslagen på botten, och det börjar uppstå sprickor i det yttre pansarglasat. Det är inte många minuter innan skrovet kollapsar och samtliga ombord dör en ögonblicklig död. Härskaren stannar till, och verkar för första gången lägga märke till människorna inuti ubåten. Den plockar upp ubåten, och bär med sig den tillbaka till komplexet. Rollpersonerna märker bara hur de skakas och kastas runt, innan de slutligen dumpas utan fanfar på ett hårt stengolv.

## Del 2 – Överlevande Bland Ruinerna

Rollpersonerna finner sig avlämnade inuti en stor korridor. Ubåten ligger sönderslagen i en vattenpöl på golvet. Någonstans på vägen har de blivit tagna genom en luftsluss, för de är ur vattnet och omgivna av kylig, men fult andningsbar luft. Korridoren är runt tio meter bred, med lika högt i tak. Väggar, tak och golv är gjort av en mörk, nästan blå sten. Golvet består av hexagonala plattor. Längs väggarna löper grå band på en höjd av 5 meter, dekorerade med tecken och bilder liknande dem på pusslet.


Härskaren står en bit bort och observerar människorna. Efter en stund så går den iväg och försvinner ner genom korridoren. Försök från rollpersonernas sida att kommunicera eller interagera med den kommer inte att leda någonstans. Just nu har den tappat intresset, eller har viktigare saker för sig.



Rollpersonerna får nu utforska komplexet på egen hand. Det är kyligt, men inte till någon farlig grad – kanske 10-12 grader. Vill spelarna kanibalisera delar av ubåten för att göra lyktor, förstärkningsplagg eller annat så får detta gärna lyckas. Ta lite löst på vad som skulle vara rent tekniskt möjligt eller vilka saker som rimligen skulle kunna finnas ombord på ubåten så länge spelarna inte försöker göra något helt utflippat. Ombord finns bland annat lite vatten och nödmat, en liten uppsättning verktyg samt fyra stycken plasthuvor med tillhörande lufttuber, vardera med ungefär 45 minuters luft.

Referera till kartan i handouts för en grov uppskattning av hur komplexet ser ut, men tveka inte att ändra layouten om det skulle passa bättre. I huvudsak är den invändiga arkitekturen samma som i den korridor där rollpersonerna börjar, med ständigt återkommande geometriska mönster och dekorationer i ljusare sten. I de större kamrarna är takhöjden lätt 20-30 meter, och gångbroar, rör och tunnlar sträcker sig genom luften. På ställen så mynnar den korridor rollpersonerna går på ut i en bro som löper högt över kammaren nedanför. Många av dessa kammare är översvämmade av ett kallt, klart vatten, och rollpersonerna kan ibland se stora skaldjur simmandes omkring långt därnere, inte helt olika den lille rackaren de fann nere i Vostok-sjön. Det finns inga trappor, utan istället breda ramper som löper längs väggarna.

Det finns egentligen ingenting i komplexet som tyder på avancerad teknologi, men här och var förekommer ”maskiner” i form av stora kuber, hexagoner och andra symmetriska former, med tunna band av blått ljus löpande längs med sidorna. Överlag är komplexet mycket välbevarat, men på vissa ställen har det uppstått översvämningar eller ras.

Det finns två viktiga platser som rollpersonerna bör besöka innan scenariot fortsätter till nästa del. Den första är portalkammaren. Det är en stor kammare i komplexets mitt, med otaliga korridorer och gångbroar som löper kors och tvärs genom den. Mitt i kammaren står själva portalen. Den är ungefär sex meter hög, och består av två valvbågar som korsar varandra ovanpå en halvmeterhög bas. Längs valvbågarnas utsida löper tunna, lysande band i blått. Högst upp på valven är inristad den triangelformade symbolen för Mars (). I basen finns ett sexkantigt hål i vilket man kan placera en portalnyckel. Längs väggarna ligger en handfull döda människor undanskuffade – detta är de sovjetiska kolonistörer som dödades av Slavarna strax efter att de lyckades fly från Mars genom portalen, och har lämnats liggande. De är samtliga klädda i tunna, silverfärgade rymddräkter med vita hjälmar, märkta med CCCP. På ett av liken kan rollpersonerna finna ett rekryteringsblad för koloniseringsprojektet (se handouts).

Den andra viktiga platsen är Slavbyn. I en stor kammare fylld med enorma, hexagonala pelare har Slavarna byggt upp sin huvudsakliga boning. Av sten de brutit från väggarna och annan bråte har de byggt små hyddor, med precis nog med plats för en hukande slav att komma in. Intilliggande kammare eller avspärrade korridorer har konverterats till större samlingslokaler. Här och var har de byggt eldstäder, och luften i kammaren är tung av brandrök. Rep är uppspända mellan pelarna, och där hänger sjögräs och skaldjur på torkning. Ovanför den stora ingången till kammaren är skallen av en Härskare upphängd. Slavarna i byn brukar antingen sova eller vara upptagna med någon sorts hantverk, så det borde inte vara omöjligt för rollpersonerna att smyga omkring osedda. Då salen är så pass dåligt upplyst och Slavarna är rätt utspridda så är det dock troligt att rollpersonerna hinner en bit in innan de inser att de vandrat in i Slavarnas näste.

Slavarna tenderar att röra sig i komplexet åtminstone två och två, och gärna i större grupper. De ser dåligt i mörkret, och bär med sig knippen av torkat, brinnande sjögräs som de använder som facklor.

Ibland bär de med sig stora kristaller som lyser med ett skarpt, blått ljus. Detta är portalnycklar, av vilka Slavarna har en handfull. De är mycket bättre lampor än sjögräsfacklorna, och Slavarna hanterar dem med en närmast religiös vördnad. I byn förvaras de i en särskild sidokammare.

Upptäcker Slavarna rollpersonerna så reagerar de med direkt aggression, och kommer att jaga dem med påkar och spjut.

Här och var i komplexet finns spår efter både Slavarna och de mänskliga kolonistörerna – döda kroppar, tappade verktyg etc. Där Slavarna rör sig regelbundet i stora grupper är dammet på golvet upptrampat. På många ställen har slavarna målat över dekorationerna på väggarna med sina egna primitiva konstverk som visar deras uppror mot Härskarna och deras räder mot människorna (exempel finns i handoutsen och kan delas ut till spelarna).

Ibland kan rollpersonerna få syn på Härskaren, som antingen står och observerar dem på avstånd, eller rör sig genom komplexet på sina egna märkliga ärenden.

Efter ett tag så finner rollpersonerna att det finns överlevande människor inuti komplexet. Från en sidotunnel hör de plötsligt ett oljud, som om en hjord av stora djur är på väg mot dem. Ut ur tunnelöppningen kommer sedan en ung flicka springande. Hon är klädd i en alldeles för stor overall, och bär ett skaldjur nästan lika stort som henne själv i famnen. Hon springer tvärs över korridoren, och ner i en annan sidotunnel. Efter henne kommer en grupp Slavar, viftande med spjut och klubbor. En av dem bär en portalnyckel höjd över huvudet. Flickan har stulit mat från Slavarna.

Oavsett om rollpersonerna ingriper eller inte så kommer flickan att försöka fly tillbaka till kolonisternas kvarter. Hon är uppgjagad och rädd, och har aldrig tidigare sett några främmande människor. Hon kommer att ta sig in mellan maskiner eller ner i trånga ventilationsschakt och småtunnlar för att komma undan både Slavarna och rollpersonerna.

Följer rollpersonerna efter så går det att spåra henne tillbaka till kolonisternas boning, men hon kommer att stanna till på vägen för att skrika åt dem och kasta stenar efter dem.

Följer de inte efter med en gång, eller väljer att gå någon annan väg för att undvika Slavarna, så kommer de att stöta ihop med flickan senare, kikande fram ur en tunnelöppning eller mellan ett par maskiner för att spana på dem. Tanken är att de förr eller senare ska följa efter henne tillbaka till boningen.

### Del 3 – Den Långa Vägen Hem

Kolonistörerna har bosatt sig inuti ett utrymme som Slavarna inte kan komma åt. Det är en central, rektangulär kammare på ca 10x30 meter, omgiven av mindre kammare med förhållandevis lågt i tak – endast 2,5-3 meter. Från sidokammrarna löper många små tunnlar, trånga för en människa och helt omöjliga för en Slav (eller Härskaren) att komma in i. En större tunnel leder ut ur boningen, och den är avspärrad av uppstaplade stenmassor med en liten öppning igenom. Huvudkammaren har delats av med hjälp av stenblock, metall- och plastskivor och tygstycken för att skapa åtskilda utrymmen och sovammare. I några av sidorummen ligger de döda upplagda på låga plattformar, iklädda sina rymddräkter eller täckta av rött tyg. En gång levde här femton människor, men nu finns bara två kvar.

Dessa är Alexandra Mirova, kallad Sasha, tolv år gammal och född på Mars, samt Ulyana Razina, 58 år och döende av en kombination av sjukdom och vitaminbrist. Bägge talar ryska (Ulyana är sovjetisk medborgare, Sashas status är mer oklar). Ulyana talar en gnutta engelska med stark brytning, medan

Sasha bara kan enstaka ord. Ulyana är sängbunden, oroväckande smal och ser mycket äldre ut än hon är. Hon och Sasha har varit ensamma i komplexet i snart två år.

Sasha har aldrig sett några andra människor än kolonisterna, och möter rollpersonerna med ett hemmagjort spjut då de först kommer in i boningen. Hon har tagit på sig att skydda Ulyana, en uppgift hon tar på största alvar. Ulyana får lugna henne, och förklara att rollpersonerna inte är farliga, innan hon sänker vapnet.

Ulyana kan berätta för rollpersonerna om kolonisatörernas bakgrund (se ovan), och hur de har levt i komplexet sedan dess. Hon refererar till Slavarna som "de fyrbenta", och till Härskaren som "den store med ansiktena". Kolonisatörerna har under åren gjort ett par resor då de smugit efter Slavarna genom portalen tillbaka till Mars, och fört med sig förnödenheter, verktyg och material tillbaka. Det är så de vet att räddningsraketen fortfarande finns kvar, även om tunnlarna dit är punkterade och förstörda. För ett par år sedan gjorde de ett försök att ta sig igenom portalen och nå fram till raketen, men de blev upptäckta av Slavarna och många dog. Ulyana vet att Slavarna använder portalnycklar för att öppna portalen.



Hon tar först rollpersonerna för en räddningsexpedition från jorden, som också kommit genom portalen. Ulyana tror att de befinner sig på en annan planet, och har svårt att förstå att de skulle vara på jorden – än mindre att Sovjet har gått under och USA vunnit Kalla Kriget. Sasha är fortsatt misstänksam mot rollpersonerna, och klättrar gärna upp ovanpå en plattform för att sitta och hålla koll på dem från avstånd.

Det är nu upp till spelarna hur de väljer att fortsätta. Räddningsraketen på Mars är en uppenbar utväg, men för att nå dit är det ett antal problem som måste övervinnas. Först måste de ha tag på en portalnyckel. De kan till exempel försöka smyga sig in i Slavbyn för att stjäla en, eller lägga sig i bakhåll för en liten grupp Slavar. Sedan behöver de kunna överleva på Marsytan länge nog för att ta sig fram till raketen. Det är en promenad på ungefär två kilometer i -50 grader, i en atmosfär som är så tunn att oskyddade kroppsdelar svullnar upp och får bristningar (notera dock att det inte sker några explosioner eller annat trams á la Total Recall), och som inte går att andas. Resan hem tar sedan 8 månader, tillbaka till en värld som inte är den rollpersonerna lämnade.

Räddningsraketen är gjord för att flygas med ett minimum av utbildning (det finns tydliga manualer ombord), är fulltankad, och utrustad på ett sådant sätt att 10 personer kan överleva resan med ett minimum av komfort. Kolonisterna har kvar många av sina rymddräkter, och de flesta är fortfarande täta. Dock är batterier och lufttankar sedan länge tomma. Ulyana har en grov karta över komplexet som kolonisatörerna har skissat, ifall spelarna skulle behöva en sådan (se handouts).

Kolonisterna har en liten arbetshörna med de vanligaste verktygen, och även en liten svets som fortfarande fungerar. Rollpersonerna kan kanibalisera ubåten på reservdelar och försöka fixa kolonisatörernas dräkter, eller bygga ihop någon Frankenstein-lösning av ubåtens lufttankar, batterier och nödhuvorna. Så länge spelarna har bra idéer så kan du ta lite lätt på vad som är praktiskt möjligt.

Ulyana har ställt in sig på att dö inuti komplexet, och tycker att hon bara skulle bli en black om foten på rollpersonerna och Sasha om de försöker fly. Bestämmer de sig ändå för att ta med henne så måste de tillverka en bår, då hon inte kan gå själv.

Portalen aktiveras genom att en portalnyckel placeras i öppningen i basen. När så sker så uppstår ett "hål" mellan valven, en tredimensionell sfär genom vilken man kan se vad som ligger på andra sidan. På Mars-sidan av portalen så finns en stor grotta, upplyst av det blå ljuset från portalen och det svaga dagsljuset som lyser in genom en öppning i grottväggen. Bortanför öppningen finns de sönderslagna resterna av kolonin. Från den här sidan är portalens valv markerade med symbolen för jorden(  ). I grottan finns även en andra portal, markerad med Mars-symbolen (  ). Denna kräver också en portalnyckel, och leder miljontals år in i framtiden, till ett terraformat men döende Mars fyllt av ruiner som Härskarna och Slaverna har lämnat för länge sedan.

Det är möjligt att spelarna försöker lösa situationen på något annat sätt – exempelvis reparera ubåten, ta sig till det framtida Mars, försöka få hjälp av Härskaren etc. Så länge deras idéer inte är helt befängda så bör du som spelledare uppmuntra dem och spela med. Spelet är över när rollpersonerna har lämnat komplexet (eller bestämt sig för att stanna kvar och bli kungar över Slaverna motsv).