ATRF

Gubben i Lådan

Ett råbarkat äventyr i MegaTraveller
För Borås Spelkonvent Circum Diem 8

Text&Idé — Carl Sundblad
Konst&Kartor — Jesper Moberg
Speltestat av — R. Steiber
Ola Eriksson

INTRODUKTION - LÄSES FÖR SPELARNA

Aphelion IV är en liten ogästvänlig planet i sektorns mittersta utkanter. Den ägs av Rossi-Diirurg LIC, ett företag mest känt för handel i mineral och petrokemiska extrakt (oljebaser). Företaget driver en utvinningscentral på planetens södra halvklot och en utskeppningshamn i de norra regionerna. Utanför företagets baser är planeten helt obebodd, och största delen av landytorna täcks av träsk och djungelområden, med ett växt- och djurliv som är mycket ogästvänligt, vilt och fientligt. De små landytorna skiljs åt av stora hav, ännu mer outforskade än träsken och djunglerna.

Utdrag ur sektorns officiella planetkatalog:

> "Aphelion IV, Gul Zon, 768314-9
> ...planetens avskräckande och outforskade
> flora och fauna gör tillvaron osäker för både
> invånare och besökare.
> Landning, nödlandning eller
> vattentankning avstyrks bestämt."

Ni tillhör bolagets säkerhetsstyrka på planeten, inhyrda var för sig på korta kontrakt för att skydda installationer och anställda från attacker främst från planetens djurliv. Arbetet är hårt och farligt men välbetalt, och ni är för det mesta ute på patruller för att förinta bestarna innan de når fram till företagets baser.
Ert uppdrag idag är ovanligt. För två dagar sedan förlorade man kontakten med bolagets raffinaderitanker Neila Omortson, som stävar mellan de södra baserna och utskeppningshamnen i norr med petro-extrakt som raffineras på vägen. Ni skall ta reda på orsaken till avbrottet, som förmodligen bara är ett radiofel, och hämta en låda, som finns ombord på skeppet.
Ni har flugit ner till tankerns beräknade position i ett av företagets propellerplan, fullt beväpnade och i sällskap med tre andra ur säkerhetsstyrkan.
Ni har siktat skeppet, och lagt er i väntläge ovanför. Bryggan svarar inte på anrop, men navigeringssignalen är på och landningsbanan är fri, så ni går in för landning. När ni landar, ser ni att skeppet inte är i bra skick. En stor flygrocka, som besättningen skall skjuta ner om de kommer för nära, har kolliderat med skeppet och krossat flyghangaren. Den stora rockan ligger och ruttnar halvt i, halvt utanför spillrorna av hangaren. Ingen syntes till på bryggan, och däcket ligger öde, piskat av regnet och röken från de stora skorstenarna. Lastluckorna ligger öppna, och dörren till besättningens avdelning står och slår.

UPPDRAGET

Spelarnas uppdrag är att ta reda på vad som hänt med skeppet, avrätta eventuella pirater eller inkräktare och hitta en vit låda märkt "303 L4" samt föra den tillbaka till norra centrat i den låda som tillhandahålls för ändamålet.

MÅL

Spelarna har lyckats, när de hittat lådan, krossat MekKaptenen och kommit på att det inte fanns några monster.

OM SCENARIOT OCH DESS SPELANDE

"Gubben i Lådan" började som en kul idé efter att ha sett The Abyss. Sedan har flera lager av intriger lagts på och tagits bort, men jag tror att det nu kan vara spelbart och mycket roligt.
Scenariot går helt ut på rollspel och stämningar, med en viss del problemlösning. Du har total frihet att styra strider o. dyl. så länge du gör det rättvist och roligt. Jag har utelämnat vapeneffekter och sådant, eftersom alla ändå kör olika regler.
Tveka inte att avbryta striderna om spelarna fått nog, eller när någon hittar på en bra eller hjältemodig plan som fungerar.
Tänk på stämningen i skeppet!
Däckets hala hopplöshet, sovrummens tomhet, korridorernas ångest med monster bakom varje hörn och raffinaderiets rykande industrihelvete - allt bör samverka så spelarna känner sig jagade och förföljda av den mystiska best som mördade besättningen, tills de blir jagade och förföljda av MekKaptenen.
Försök skilja på dem och tveka inte att sätta dem i roliga situationer:
"Du känner något som droppar på din axel"
"Det börjar bubbla under inspektionsbryggans galler..."
"Plötsligt fylls hela korridoren med kall dimma. Du ser inget, men det skrapar i rören ovanför..."

Rollspelandet är viktigt, och om de lyckas hålla ihop en sådan grupp av enstöringar och egotrippare på ett trovärdigt sätt och lösa problemen så skall de ha extra poäng. Viktigast är ändå att ni har roligt - om de eldar upp båten, sänker den och störtar med flygplanet efteråt men får dig att skratta i fyra timmar så förtjänar de nog att vinna.

Låt spelarna ställa frågor om utrustning etc. innan ni börjar, så sparar de tid. Det blir också enklast om du slår alla gruppens stridsslag (kanske alla slag?) och dessutom lättare att ordna striderna som du vill.

SKEPPSBESKRIVNING

Neila Omortson är planetens i särklass största farkost. Hon är en kombination av tankbåt och flytande raffinaderi, helt automatiserad och avsedd att fungera med minimal besättning. Hon har gått efter samma rutt de senaste femtiofem åren, med samma kapten de sista tolv, och är alltså inte helt modern även om hon byggts om i flera omgångar.
Fusionskraftverket som driver det jättelika raffinaderiets pumpar och processer är snart uttjänt, och man kan känna dess vibrationer genom hela skeppet.
Förutom raffinaderiet består skeppet mest av fyra enorma tankar, ett utrymme för kraftverk och motorer som är helt förseglat förutom kraftkablarna som leder ut, några mindre utrymmen för övrig last och personal och en mängd trånga gångar för rörledningar och ventilation.
Att röra sig ombord är som en mardröm för den ovane. De trånga gångarna är tysta men ändå fulla av skeppets ljud - raffinaderiets dunkanden, forsandet i rören som kommer och går, pysandet av ånga och kylvätskor från utloppsventilerna och givetvis prasslandet från råttorna på skeppet. Alltsammans är dunkelt upplyst av servicelamporna som sitter med ojämna mellanrum på väggarna.
Däcket är ständigt halt av regn och vågstänk, och den rytande vinden blåser ofta ned röken från skorstenarna så att sikten bara blir några meter. Normala samtal är omöjliga på däck och i raffinaderiet - man måste vråla för att göra sig hörd.
I tankarna, om man skulle ta sig för att gå ut på en av de smala inspektionsbryggorna, är det tvärtom. Där bryts tystnaden bara av kondensens stilla droppande mot oljans eller extraktets tröga, nattsvarta yta.

AKTIVITET PÅ BÅTEN

Neila O är inget roligt ställe att vara på, och speciellt inte om man börjar skjuta eller elda runt omkring sig.
Båtens maskineri är mycket komplext, med ett otal system för kylning, värmning och transport av raffinaderiprodukter. Därför går det rör, slangar och ledningar överallt, med varierande innehåll, tryck och temperatur. Följande händer om man börjar skjuta. (Restriktioner gäller givetvis inte MekKaptenen.)

Ett skott krossar alltid en lampa, och ger obehagliga men ofarliga rikoschetter. Krossade lampor ger mörka områden som känns otrevliga och osäkra.

Flera skott krossar en eller flera lampor och punkterar rör så att sikten skyms av dimma där skottet tog. Mörkt, dimmigt och fuktigt, med andra ord.

Magasin eller granater krossar 3-5 lampor, punkterar rör och demolerar ventiler så att området ej kan passeras utan 2 i skada på något kroppsvärde (het ånga, frätande kylmedel...), ger risk (2-4 på 2D6) att ge farliga rikoschetter mot någon annan än den som skjuter (skada som normal attack) och kan starta en brand (2-5 på 2D6). Kraftig eldgivning i raffinaderiet innebär alltid brand.

Upprepade granatsprängningar (3 el. fler) på samma ställe eller sprängmedel i halvkilossatser bryter hål i tank- eller ytterväggar, beroende på placering och skjutvinkel. En tankläcka är dramatisk - svart olja forsar ur väggen, larmet tjuter och korridorslussarna stängs sakta. Den som inte springer blir instängd, och man kan bara hålla fast slussarna ett kort tag. Enda vägen ut blir då genom ytterväggen, och om man är under vattenlinjen då är det kört.
I tank 3 förvaras raffinaderiets slutprodukter, och de är brandfarliga. Om man eldar eller spränger där får man snabbt brand i hela tanken, och båten måste överges inom någon halvtimme.

Vid brand ombord:
Börjar det brinna någonstans, så kommer det att sprida sig. I raffinaderiet sprider det sig lika fort som spelarna går (åt alla håll), och när hela raffinaderiet är övertänt sprider det sig till tank 3 (se ovan). I korridorerna sprider sig elden med halva spelarnas hastighet, och när en halv korridorsektion är i lågor eller elden är närmare en sluss än två meter stängs nödslussarna som ovan. Bränder i korridorer sprider sig inte till tankarna.
En brand utvecklar tjock, kvävande rök som skymmer sikten i lika stora områden runt omkring som själva brandens storlek. Man kan inte gå genom en brandhärd, och spelarna kan bara släcka bränder om de kväver dem omedelbart efter antändningen.

FÖLJESLAGARNA

Dessa tre är gruppens följeslagare. Ice fungerar som ledtrådsmatare, medan Beast och Runner går runt i korridorerna, rapporterar över radion när de upptäcker kroppar och dör efter en stund om inte spelarna är väldigt duktiga. Håll reda på deras positioner hela tiden - de är aldrig stilla. När de dör, skall de vara i närheten av Tank 1.

Bob "Ice" Nedso, smal, ljus, flak jacket och assault rifle.

Ice är gruppens hacker. Han kommer omedelbart efter landningen att ta sig till bryggan, där han sätter sig vid terminalerna och börjar mata ut informationer till spelarna. Se vidare under avsnittet om ledtrådar.

Robert "Beast" Tong, muskulös, mörkt hår, flak jacket och autoshotgun

Beast talar genast om att alla bör sprida sig och snabbt söka igenom skeppet, och att han tänker gå själv men hela tiden ha sin radio påslagen. Han vill inte gå i grupp, och om någon är dum nog att insistera så backar inte Beast för ett slagsmål.
Beast som person är dominerande, självsäker och lättretad när något stör honom.
Han går framåt, efter vänstra sidan.

Samuel "Runner" Mugabe, kort, senig, rött krulligt hår, assault rifle

Runner sticker iväg strax efter Beast, åt andra hållet. Han håller med Beast om det blir bråk men är annars neutral.
Han är snabb och impulsiv, och orkar sällan vänta på att andra skall hinna bestämma sig, men han är inte otrevlig.
Han går längst ner och framåt efter högra sidan.

LÅDAN

Vid södra halvklotets utvinningscentral finns en avdelning för forskning och utveckling. Strax innan Neila O:s avfärd slutförde avdelningschefen Rylo Mutt ett experiment med ett hyperraffinerat extrakt av den vanligaste oljebasen och en vanlig bakterieodling. Resultatet blev en odling med helt oväntade egenskaper, och av ren slöhet beslutade han sig för att skicka lådan med Neila O till norra halvklotet eftersom utrustningen där var mer avancerad än hans egen.
Lådan lastades på, och några timmar efter båtens avfärd hittades Mutt död och förvriden i sitt labb. Ingen kopplade samman dödsfallet med hans experiment, men man fann hans anteckningar om experimenten så fascinerande att man skickade en begäran till utskeppningshamnen om att lådan skulle hämtas med flyg från båten till laboratoriet i norr så att man kunde få den undersökt fortare.
Båtens kapten, Bob DiPuts, förvarade lådan på bryggan till den första besättningsmedlemmen dog. Han var inte säker, men lät för säkerhets skull sänka ned lådan i Tank Ett, som då var full. Ett par timmar senare hade alla utom kaptenen dött, och eftersom han då hade glömt bort lådan (se avsnittet om kaptenen) så var han övertygad om att skeppet invaderats av fiender och gav datorn kommando att aktivera alla de säkerhetssystem han byggt (se avsnittet om datorn). Strax efteråt dog även kaptenen, och lådan står nu och droppar på den översta inspektionsbryggan i Tank Ett, strax under taket, med oljenivån två våningar lägre. Om spelarna går under lådan, så tala om att de ser två klara droppar falla precis framför ansiktet. Struntar de i det, så låt någon dö som Beast och Runner.

Bakterierna ur odlingen har en udda och otrevlig effekt på människor, inte olik vissa nervgaser. Offret får känslor av ångest och skräck, som blir värre och värre under några minuter, och får sedan allvarliga muskelkramper och lungblödningar som snabbt leder till döden. Offret ligger sedan förvridet och dränkt i blod, med ett ansiktsuttryck som av vansinnig skräck och smärta.

PLATSER PÅ SKEPPET

Däcket är stort, regnpiskat och fullt av mystiska maskiner och anordningar. Sikten är ofta så dålig som 25m när vinden sveper ned röken från de stora skorstenarna över däcket. Lastluckorna ovanför lastrummen står vidöppna men kan stängas från en tydlig kontrollpanel på trettio sekunder.
Den enda raka väg som finns på däck är landningsbanan.
Stegarna ned till korridorerna är trånga men skyddade från vind och regn av små "skjul" med vanliga dörrar över varje nedgång.

Korridorerna är trånga, skuggiga och fulla av mystiska rör och slangar. Varje korridorsegment är 50m långt, och avdelat med runda öppningar (slussdörrar) som endast kan stängas vid brand eller läckage. Lampor finns var 5:e meter.
Dörrarna in till tankarna är små och styrs av en panel bredvid. De kan givetvis bara öppnas ovanför oljenivån.
Ingångar från korridorerna till lastrum och raffinaderi finns på nedersta våningen (som f.ö. ligger under vattenlinjen) och är större, fyrkantiga och manuellt styrda.

Lastrummen är höga och mörka, med stora högar av lådor och lastpallar, förtöjda med rep och nät. Tar man bort näten, så tar det bara en timme i spelet innan alltihop rasar. Kom ihåg att datorn har projektorer även här.

Raffinaderiet är ett rykande, dånande industrigolv med manshöga rör som går på olika nivåer, över stora tankar och ugnar. Sikten är dålig, dels för att maskinerierna, upplysta av ugnarnas flimrande ljus skymmer sikten hela tiden och dels för att luften är full av rök. Här finns inga projektorer.

Tankarna är stora, tysta och helt mörka. En oljedimma ligger överallt i luften och skär ned sikten till c:a 15m. Det enda som hörs är oljekondensens droppande från tak och bryggor. Inspektionsbryggorna går mellan öppningarna till korridorerna på båda sidor, är smala (1m) och utan räcken. Det finns en nivå med bryggor för varje korridornivå, och en till ovanför, strax under taket, som spelarna bara kan nå genom att klättra från en lägre nivå. Det är på en sådan brygga, längst fram i Tank 1, som den otäcka lådan står och droppar.

Kanonen på däck är en 4cm automatisk granatkastare. Den kan inte riktas mot någon del av båten.

Sovrummen är stökiga och ödsliga, med ett fåtal personliga saker från besättningsmännen (kläder, foton, dåliga böcker). Det enda som är intressant är kaptenens loggbok, som ligger i en låda i hans sovrum.

Bryggan är stor och ren, med konstiga intrument och displayer överallt. Den är helt ljudisolerad och det enda som hörs är surrandet från terminalerna. Radion är trasig.

KAPTENEN OCH HANS HOBBIES

Bob DiPuts var en framstående forskare inom roboteknik och cyber-teknologi, och levde lycklig och välbetald ända tills han misslyckades kapitalt med ett dyrt och viktigt projekt för Rossi-Diirurg.
Han blev snabbt omflyttad till posten som tankerkapten på Aphelion IV, och efter bara något år i Neila O:s trånga korridorer började han bli paranoid och vansinnig. Han inbillade sig att hans "fiender" var efter honom hela tiden, och började inreda skeppet för att slå tillbaks deras attack när den slutligen kom - han byggde in störmekanismer i datorn, köpte in holoprojektorer som han satte i korridorerna, och arbetade med manisk energi på sitt slutliga vapen, projektet som skulle krossa hans fiender och bevisa hans geni för alla som tvivlat och glömt - MekZombien.
Det vansinniga projektet gick ut på att använda döda kroppars leder och hjärnor som basen för ett pansrat och bestyckat robotskal. DiPuts gjorde först experiment med insekter och djur i sitt trånga labb, som han gömt bakom en vägg i en gammal ventilationsgång (som spelarna inte har någon möjlighet att hitta), och efterhand började hans groteska skapelser fungera. När han fått sina MekDjur så bra han kunde få dem började han sakta bygga sin slutliga skapelse - MekMannen.
Robotskalet har väntat i ett år på en lämplig kropp, och DiPuts hade mot slutet allvarliga planer på att mörda en besättningsman för att slutföra sina experiment. På grund av hans eget frånfälle finns nu ett lämpligt objekt.
Hur ser då en Mek-grej ut?
Hemsk och äcklig. Kroppen som ligger i har synliga skador, är täckt av en brunaktig gegga (som ljus gélé) och hjärnan ligger delvis synlig med hundratals elektroder inkopplade. Största delen är täckt av plåtar, ribbor och slangar, fläckade av gegga och pulserande med mystiska processer. Den pyser då och då, droppar slem hela tiden och gnisslar när plåtarna gnids mot varandra. Skalet är mycket flexibelt och ändrar hela tiden form - den kan tränga och klämma sig igenom osannolikt trånga passager, och kroppen inuti kan skadas så länge den inte krossas fullständigt. Den rör sig som den levande varelsen, hjälpt av några kraftiga robotarmar med klor och magneter på. Mek-grejorna tar sig fram praktiskt taget var som helst på båten, utom i tankarna under oljeytan.

Strax innan spelarna anländer till båten har datorn långsamt bearbetat kaptenens sista kommandon om maximal säkerhet och slutligen startat alla gömda system. Den börjar först röra ihop de synliga programmen och minnena, så att en betraktare bara ser en hopplös gröt av gamla porrfilmer, förstörda program och felplacerade filer. Sedan startar den alla holoprojektorer, i korridorerna och raffinaderiet, så att de (när sensorerna ger utslag på varelser närmare än trettio meter) visar ett par, tre sekunder långa sekvenser ur gamla skräckfilmer -

skuggiga, omänskliga gestalter som försvinner när någon öppnar eld eller kommer närmare. Det finns en projektor i var tredje korridorsektion, och en spelare kan bara upptäcka att de finns om han tittar på fem olika ställen där han sett bilder. Samtidigt börjar den förbereda robotskalet så att kaptenens kropp kan kopplas in, och en stund efter det att spelarna hittat kaptenen kommer kroppen att försvinna, med bara korta, suddiga släpspår som slutar efter några meter.
När spelarna hittat lådan, eller när de gett upp och beslutat sig för att sticka från båten, kommer MekKaptenen att vara färdig att gå igång.
Det hela börjar med att spelarna attackeras av en liten MekRåtta, som kommer plötsligt och hoppar på ex.vis Sarah R, eller någon annan spelare utan kroppsskydd. Den är lätt att slå sönder men ger några små bett, 2 i skada på något kropps-värde. Sedan hör de ett äckligt väsande från en ventilationstrumma och ser en skepnad, stor som en schäferhund, hoppa mot den spelare som förtjänar det (fritt val för referee'n).
MekDoggen klöser sig fast i kroppsskydd eller köttiga delar, och biter och sliter i spelaren så länge den kan. Den gör 3-5 i skada med varje bett, och är svårslagen och knepig att sikta på eftersom den är väl inkapslad och hela tiden rör sig. Vid spelarnas attacker kan det mesta studsa, några skott eller slag träffa på olika ställen så doggen börjar pysa och gegga ner, och när den till slut gjort tillräckligt med skada skall den lägga av med ett gurglande.
VIKTIGT: den attackerade spelaren skall inte bli medvetslös eller dö av MekDoggens attacker, utan bara få sina värden reducerade betydligt (till 4 eller 5, ungefär). Om spelarna gör något ultradumt för att döda doggen, t.ex. skjuter granater på den, så skall man givetvis inte tveka att spränga även den attackerade spelaren i flisor.
Låt spelarna få någon minut att hämta andan, och släpp sedan MekKaptenen på dem.

IIIII

När spelarna börjat undra om det var det sista otäcka som fanns på båten, börjar de höra konstiga ljud. Dova ljud, pysanden och väsanden, gnisslet av plågad metall och tunga, tunga steg - ovanför dem. Låt dem svettas ett litet tag, och när de svettats så låt dem se MekKaptenen för första gången. Bob DiPuts' blodiga kropp ligger inkapslad med huvudet öppnat i ett kraftigt pansar av härdat stål och plexiplast. Han är omgiven av sensorer och vapen, kraftenheter, motorer, slangar och ventiler, och låter som en Robocop med bronkitis. Han har två extra mekaniska armar, som slutar i elaka magnetiserade klor, dödliga i närstrid. Hans ammunitionsförråd är väl skyddat, och näst intill outtömligt.

Sensorer:
IR
Ultraljud
Alla skeppets kameror
Vikt:
C:a 300 kg
Hastighet:
Något mindre än spelarnas
Beväpning:
1 5.5mm Gatling gun-7
2 Carbines
1 Shotgun (monterad rakt fram)
1 4cm grenade launcher-7

MK rör sig långsammare än spelarna, men tar i gengäld genvägar så att han kan dyka upp nästan hur som helst på olika nivåer. Dessutom ser den med datorns hjälp hela tiden var spelarna finns. Spelarna bör inte höra honom förrän han är inom skotthåll, och då strax innan han öppnar eld.
Under den första striden bör spelarna snart inse (själva eller med små vinkar från referee'n) att MK är har en överlägsen eldkraft och att de hela tiden måste retirera. Deras skott gör endast liten skada (fem av sex studsar, det sjätte tar för det mesta i något oviktigt (kroppsdel, slang, exttra sensor) och gör kanske, ibland, synlig skada), mer om de eldar på med tyngre vapen, men ändå så att de får hålla på ett tag, på olika ställen och i flera omgångar för att slutligen stoppa den. Smarta planer, fällor och hjältemodiga handlingar skall belönas med att MK stoppas eller skadas allvarligt (t.ex. att sensorerna slutar fungera eller att den blir oförmögen att röra sig). MK siktar inte så bra, men gruppen bör ta skada varje omgång (stridsrunda), om än bara lite grann. Gör de dumma saker, så elda på. Det skall smälla som tusan runt omkring dem, så fort MK hittar dem.
Kom ihåg att MK är ointelligent - den vet skillnaden mellan en öppen och en stängd lastlucka, men vet inte vad en fälla är.
Slå tärningar för MK och spelarna under striderna, men tveka inte att ändra resultaten om det blir en för snabb eller orättvis avslutning på striden.

LEDTRÅDAR

Dessa skall släppas till spelarna med ungefär tio minuters mellanrum, realtid.
Om de ber att få något som inte ligger alltför långt ned på listan, så kan de få det efter det skäliga tidsintervall (fem min.) som krävs för Ice att hitta det.
Beast och Runner rör sig hela tiden ensamma.

•••

"...tjena, Ice här. Jag är på bryggan nu, men datorn är helt konstig. Som om de struntade i att lagra saker efter varann, utan bara lade allt ovanpå det gamla. Så det här kan nog ta tid."

•••

"Tjena Ice här - det här är en lista över besättningen." Dela ut lista 1.

•••

"Tjena, sista filmen de såg var helt asgammal, ni vet platt och den hette "Den åttonde passageraren" eller nånting sånt"

•••

"[Skott] Beast här - jag såg någonting men det försvann. Jag fortsätter"

•••

"Ice här, visste ni att skutan är över femtio år gammal?"

•••

"Det är Ice - gissa vad? Jag har hittat fraktlistan." Dela ut lista 2.

•••

"Ice här, det här "petrobas" är tydligen något slags olja..."

•••

"Runner här [3 skott] dom gömmer sig, de asen..."

•••

"Bobby Ice här, jag har fått upp en satellitbild och vädret verkar snart bli sämre. Mycket sämre"

•••

"Beast här. Nu har jag varit genom hela vänstra sidan på första nivån, och jag gick genom tank 1 och sedan ner på nivå två. Bara så ni vet. Det verkar ju vara saker överallt här. [Skott]"

•••

"Det är Beast - jag känner dom alldeles nära [andas tungt] de måste ligga här någonstans nu nej...aargh...gurgel [skottsalva]" Beast dör nära Tank 1.
"Runner här - jag kommer." Runner rör sig till Beast.

•••

"Ice här. Kolla det här radiomeddelandet." Dela ut ledtråd 3.

•••

"Runner här. Jag ser inget av det som dödade Beast. Jag går genom Tank 1 nu. [störning] usch [störning] ute igen, det är halt därinne."

•••

"Runner här - jag är rädd nu, de är överallt [skottsalva]"
"Kom fort nu då, snälla, neej aaargh gurgel [skottsalva]" Runner dör nära Tank 1.

•••

"Ice här, jag har hittat en fil som är ganska ny" Dela ut ledtråd 4.

1. PERSONALLISTA

Bob Diputs	Kapten
Leo Snard	Styrman
Orn Kemman	Mekaniker
Red Kemman	Mekaniker
Sarre Mud	Lastare
Philip Reerd	Lastare
Vig Shariird	Lastare
Lumumba Mokrach	Lastare

2. LASTLISTA

Typ	Mängd	Lastad	Sign.
Petrobas III	2004 enheter	Pump 1	PR
Petrobas III	2000 enheter	Pump 2	VS
Petrobas IIß	1587 enheter	Pump 3	VS
Verktyg 1	4 Boxar/200 kg	Kran, Lastrum 1	LM
Verktyg 2	18 Boxar/150 kg	Kran, Lastrum 2	LM
Rör	513 st/30 kg	Kran, Lastrum 1	PR
Analysmalm	20 boxar/80 kg	Kran, Lastrum 2	PR
Låda 25 kg	Handlastad	BDP	
Scooter, trasig	650 kg	Kran lastrum 1	SM
Väte, reaktor	Full tank	Pump 18	SM

3. RADIOMEDDELANDE NEDTECKNAT EFTER START

Rylo Mutt, chef forskningsavd. 4, a-nr. 1013-A rapporteras avliden.
Kroppen hittad av labass. Clattuc. i lab 4b.
Prel. med. utl. kroppen förvriden, svåra blödningar, dödsorsak okänd.
Ansökan lämnas härmed om omedelbar assistans från Chefen Säkavd.
Wan Choi Mann
Ställf. chef
Södra Centrat

4. FIL I DATORN

Till Kapten. DiPuts
Neila Omortson
Ang Frakt

Not om lådan:
Innehållet är av stor vikt för vår forskning. Ämnena är känsliga, och deras eventuellt toxiska effekt på människan är inte känd. Min rekommendation är att förvara lådan utan stötar eller åverkan på ett ställe utan tillträde för övrig besättning.

Rylo B. Mutt
Chef forskningsavd. Biokemi/bakteriologi

KAPTENENS LOGGBOK FÖR RESAN

Dag 1
Lastade med mina lata besättningsmän, och tog lådan till bryggan. Ha! de är minsann inga forskare, de där - jag vet nnog vad en riktig forskare är...
Men snart står stjärnorna rätt och då -
Dag 2
Sov dåligt under natten - jag hatar båten men den är mitt liv och min kraft, de ljuvliga ångorna och de kalla rören, de kalla, kalla rören
Och Lumumba har tillräckliga muskler, så han duger för mig.
Snart
Dag 3
Styrman har dött. Jag har väntat, och har de kommit nu? Alla är rädda. Jag har flyttat lådan, så den inte skall skadas. Inga idioter kan hitta den, för den står högt och djupt ner

UTRUSTNING MED TILL BÅTEN
8 ficklampor
rep 50 m
repstege, 5 m
signalpistol, 4 signalskott
7 st komradio, modell hörsnäcka/mick framför munnen
videokamera
liten verktygslåda (tänger, hammare, skruvmejslar)
sprängmedel, 5kg
mellanstor låda, tät, med handtag och lock

ATT TÄNKA PÅ FÖR REFEREE'N

Ingen radiokommunikation med företaget - störningar.

Alla bär komradio.

Alla skott träffar *något*.

Korridorerna är trånga - långa vapen fastnarnågon sekund om man vänder sig utan att tala om att man håller upp vapnet.

Om man pratar på däck eller i raffinaderiet får man vråla.

Snubblar man med osäkrat vapen får man vådaskott.

Om man springer snubblar man.

Båtar rör sig - det är svårt att sikta perfekt.

Sikten är kort på båten - regn, stänk och rök döljer föremål och varelser.

Om man försöker klättra på båtens utsida, halkar man omkring hjälplöst tills man blir uppdragen eller faller i.

Faller man i vattnet sjunker man.

Båten har en gummiflotte bakom besättningens avdelning.

Man kan inte förstöra datorn, reaktorn eller motorerna annat än genom att tända på hela lasten.

Tankarna kan öppnas *ovanför* oljenivån.

Lådan står inte på någon brygga som kan nås från korridorerna. För att se den måste man tala om att man lyser uppåt, och för att ta ner den måste man klättra upp och försiktigt fira ned lådan till någon nedanför.