

NÅR VI

VÅGNER IGEN

Skrevet af Jonas Benthin Thyssen

Illustreret af Chiara Teresa Billo



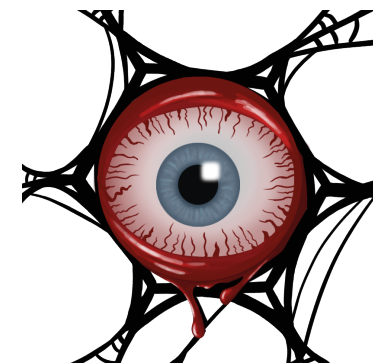
INTRODUKTION

Når vi vågner igen er pulpy Sci-Fi Horror ombord på industrihauleren *FMS Bison*. Spillerne er alle besætningsmedlemmer, der er på vej hjem til Jorden med *Firmaets* dyrebare last. Hvad karaktererne dog ikke ved er, at de har samlet en blind passager op: En fremmed livsform; den første kontakt med et ikke-jordisk væsen og ikke en venligsinde slags.

Spillet er en relativt klassisk *dungeon crawl*, med skibet i centrum som den »dungeon« spillerne skal navigere igennem. Reglerne er et simpelt d100-system, meget lig Warhammer Fantasy RPG eller Call of Cthulhu.

Spillet er horror i den forstand at indholdet er en skræmmende fortælling om almindelige menneskers skæbner ombord på et skib, de troede, de kendte så godt. Et skib, som nu er blevet omdannet til et mareridt, mens de sov. Vi spiller for at finde ud af, hvem der kan holde fatningen, når man står over for en nærmest sikker død. Scenariet indeholder selvfølgelig en masse (u)lækre opdagelser ombord på et mørklagt rumskib. Stemningen er trykkende og klaustrofobisk, med tilbageblik på situationer, der skete, før besætningen vågnede op af deres Stasis-søvn.

Scenariet indeholder flere karakterer, end der er spillere. Derfor vælger spillerne deres karakter ud fra en menu. Hver karakter har, udover deres Egenskaber og Færdigheder, en kort beskrivelse af deres personlighed, samt en flashback-mekanisme kaldet *Video_Logs*. Inden spillet kan gå i gang, skal de udbygge deres relationer til de andre karakterer.



TAK TIL

Chiara Teresa Billo – »Alt hvad du har brug for i dit liv, er en person, som tror på dig.« – Tak! Fordi du troede på, at jeg kunne kaste mig ud i det her og tak for dine fantastiske tegninger.

Jeppe Nybo Jørgensen – For uvurderlig sparring og for at få mig til at spilteste mere og tidligere.

Korrekturlæsning: Cecilie Randrup Krog.

Spiltestere og Prøvelæsere: Jacob Trier, Jakob D.A. Nicolaisen, Jesper Wøldiche, Kristian Bach Petersen, Marlene Wistoft Nielsen, Lasse Østerhaab Sell, Stig Christensen, Danni Bach Christensen, Lars Kroll Kristensen.

Troels Ken Pedersen & *Rotteprinssen* for den oprindelige inspiration til scenariet.

Søren Walmsley for lyddesign af spillerhandouts.

Uden alle jer var det her spil ikke blevet til, hvad det er i dag!

INDHOLDSFORTEGNELSE

Baggrund 7

Reglerne 8

Spillelederens Principper 12

Forløb 15

Skibet 17

Modstandere 54

SÅDAN KOMMER DU IGANG

Læs dette hæfte som forberedelse til at være Spilleleder, så du kender reglerne og indholdet. Brug forløbet beskrevet på side 15, når I starter spillet. Selve scenariet bliver afviklet fra side 17 og frem. Til scenariet hører der, udover dette hæfte, en række print, som skal printes i farver, inden I starter:

- 1. **Kort over skibet A3:** Læg kortet klar midt på bordet til dine spillere. Dette repræsenterer, hvordan karaktererne husker skibets layout og tilstand, før de lagde sig i deres Stasis-søvn.
- 2. **Menu af karakterer:** Læg den klar til spillerne. Herfra vælger spillerne hver deres karakter.
- 3. **6 Karakterark:** Vent med at give disse til spillerne, til de har valgt en karakter.
- 4. **Relations-kort:** Klip dem ud. Disse skal bruges ved introen til scenariet.
- 5. **Panik-kort i 3 farver:** Klip dem ud enkeltvis og gem dem, til de træder i kraft i spillet.
- 6. **Genstande og logs:** Skal gives til spillerne, når de bliver fundet ombord på skibet. Klip dem ud og gem dem.

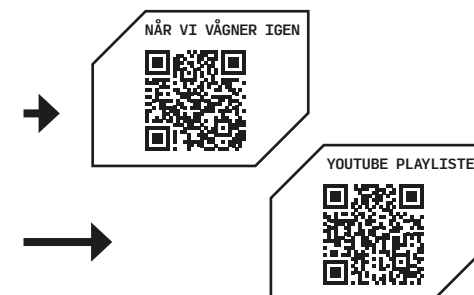
Efter scenariets premiere på Fastaval kan du altid downloade arkene og dette hæfte til print via QR-koden på denne side.

Skulle du ønske at bruge lydfiler istedet for fysiske handouts kan du finde en playliste på Youtube du kan bruge.



Udover de printede ark skal du og dine spillere have et par småting klar:

1. **Procent/d100-terninger:** 2 sæt til hver spiller er optimalt, men færre sæt fungerer også helt fint.
2. **Gennemsigtige plastik kuber:** Farverne er ikke så vigtige, men hver spiller skal bruge 2 styk til deres karakterark, som en hjælp til at holde styr på deres Krop og Fatning (se reglerne side 8). Du kan finde dem i mange brætspil.
3. **Timer:** På en telefon eller lignende, da I skal spille dette scenarie på tid. Ved 5 spillere skal du regne med, at scenariet tager 4 timer plus forberedelse.
4. **Papir og blyant:** Er altid en god idé, fx til at holde styr på modstanderes liv eller til at huske navne og info.



FIRMAET

SKAB FREMTIDEN
GLEM FORTIDEN



BAGGRUND

Når vi vågner igen foregår i år 2123 ombord på industri-hauleren *FMS Bison*, der er på vej tilbage mod jorden med en last af værdifuld Helium-3. I denne fremtidsverden er alt drevet af kæmpe virksomhedskonglomerater kaldet *zaibatsuer*, og de statslige organisationer er blot marionetter. *Firmaet*, som ejer skibet og som spillerne arbejder for, er en af disse *zaibatsuer*, og de er så store og altoverskyggende i karakterernes hverdag, at de aldrig omtaler det som andet end »Firmaet«.

Verdenen er nedtrådt og beskidt som du finder den i *Blade Runner*, *Alien* eller *System Shock*. Rumrejser er almindelige, især inden for vores eget solsystem, men også til kolonier i de nærmeste solsystemer. De er altid drevet af *zaibatsuer* og kraftigt reklameret til masserne som en »gylden mulighed«, hvis bare man opgiver sin selvbestemmelse og dedikerer sit hele sit liv til en *zaibatsu*.

For karaktererne er der ikke noget glamorøst over at være astronaut. Det er et beskidt og farligt arbejde, med dårlig betaling og endnu værre sikkerhedsstandarder. Løn bliver betalt i »Scrip«, en valuta kontrolleret af *Firmaet*, med en horribel konverteringsrate, hvis man vil købe noget fra andre *zaibatsuer*.

FMS Bison, som karaktererne befinder sig ombord på, er længe over den levetid, hvor skibet kan betragtes som sikkert og *Firmaet* finder konstant på nye måder at presse marginaler ud af driften på skibet.

Scenariet fokuserer på katastrofen ombord på rumskibet. Her er mørke korridorer, fugtige ventilationsskakte og en konstant brummen fra generatorerne. Karaktererne vi skal møde, lever i et koldt og bureaukratisk system, der ikke værdsætter menneskeliv. Da menneskeheden nu står ansigt til ansigt med en ægte fremmed livsform blandt stjernerne.

Totalt Overbevisende Bortforklaringer for Spilledele

Der er ikke en forventning til dig som Spilleleder, at du ved en masse om rumrejser, og hvad der er muligt eller ikke muligt i denne fiktive fremtid. Hvordan virker tyngdekraften ombord? Hvor hurtigt rejser de? Hvad sker der, når jeg misser med en revolver? Alle disse ting er ikke vigtige.

Du er meget velkommen til at finde på bortforklaringer på, hvorfor noget sker eller opfører sig »urealistisk«. Det er bare ikke meningen, at det skal tage fokus væk fra scenariet. Se scenariet som en mellembudget 80'er film: Vi kan gå almindeligt, fordi det er det nemmeste at forstå og spille, men du kan godt forklare fejl i tyngdekraft-generatoren ombord på skibet i vage »videnskabeligt-lydende« termer, der ingen hold har i hvordan, fysikken egentlig virker. Når du har læst dette, er denne fremtidsverden din at gøre som du vil med.

REGLERNE

Slå med terningerne

Når der er tvivl, om en karakter kan lykkes med at overkomme en udfordring, skal I slå terninger: Enten tester spilleren en **Egenskab** for at se om sin karakter lykkes eller sit **Forsvar** for at se, om karakteren kan undgå den ubehagelige ting, som er ved at ske mod ham/hende.

Tests laves med d100, der er to forskellige 10-sidede terninger. Den ene repræsenterer 1'ere, den anden 10'ere. Slår du under eller lig med din **Egenskab** eller dit **Forsvar**, er det en succes. Slår du over, fejler du og mister **5 Fatning**. Denne sidste regel er vigtig. Alle fejlede handlinger stresser karaktererne, og deres **Fatning** falder.

// EGENSKABER

Styrke: Hvor stærk du er. Tving døre op, bær faldne besætningsmedlemmer eller hold fast, som om det galdt dit liv.

Hurtighed: Hvor hurtigt du kan agere. Kom ud af lastrummet, før det er for sent og dørene lukker.

Intellekt: Hvor erfaren og vidende du er. Løs problemer og tænk hurtigt under pres.

Start med kuber på »60«, til begge forsvar

Felicia

Styrke 30 | Hurtighed 36

Intellekt 45 | Instinkt 34

Færdigheder: Computersystemer +5, Matematik +10, Kryptering +10, Multi-tasking +5

Felicia elsker teknologi. Så da hun mistede sin arm, var hun hellere borte et sekund i tvivl om, hvordan den skulle konstrueres. Gennem forsøg hun bare systemer bedre, end hun tror sig mennesker. Andre mennesker

Instinkt: Hvor god du er til at kæmpe for dit liv. Gennemskue imitationer og snyd.

// FORSVAR

Disse går op og ned i værdi mens I spiller. I kan holde styr på værdien ved at bruge en lille plastikkube på skalaen.

Fatning: Hold hovedet koldt for at undgå Panik eller overkomme frygt. Oprethold din psyke, når din verden bryder sammen.

Krop: Modstå sygdom, gift eller organismer, som gerne vil invadere dine indre. Dette er dit helbred.

// KRITISKE SLAG

Når en spiller slår dobbelt på en test, som fx 55 eller 22, kalder vi det **Kritisk**. Var testen en succes, bliver det nu en **Kritisk Success**, og du lykkes bedre end forventet. Ofte betyder det, at man udover at lykkes med det man er i gang med, kan genvinde lidt af sin Fatning. Men du opfordres til at finde på andre ting, som passer ind i fiktionen, I er ved at skabe. I kamp er der ofte beskrevet, hvilken kritisk fordel spilleren får.

Er testen derimod en fejl, bliver det en **Kritisk Fejl**, en katastrofe! Du fejler ikke bare; noget slemt sker, som gør situationen meget værre. Derefter skal spilleren tage en **Fatningstest**. Husk at miste 5 Fatning, inden testen foretages.

// FORDEL & ULEMPE

Står karakteren i en fordelagtig situation, som fx spilleren får hjælp fra en af de andre, tester man med **Fordeel**: Slå d100, to gange og brug det bedste resultat.

Er situationen derimod rigtig slem, fx hvis en karakter sidder fast eller er blevet blændet af slim i øjenene, tester man med **Ulempe**: Slå d100, to gange og brug det dårligste resultat.

// FÆRDIGHEDER

Karaktererne har **Færdigheder**, der er bonusser, som kan hjælpe karaktererne med at klare tests, hvis de er brugbare i situationen. Læg Færdighedens værdi til Egenskaben du tester for at øge chancen for succes. Du kan kun lægge 1 Færdighed til din test ad gangen.

Fatning & Panik

En spiller mister 5 Fatning, hver gang de fejler en test. Nogle oplevelser og især fremmede livsformer kan give endnu større tab af Fatning, når spillerne er vidne til dem. Hver spiller starter med 60 Fatning. Hvis en karakter nogensinde når 0 Fatning, skal du give dem Panik-kortet »Tab af Kontrol«.

// FATNINGSTEST

En Fatningstest bestemmer, om karakteren er i stand til at holde hovedet kold under ekstremt pres. Hvis en karakter fejler en Fatningstest, vælger Spillederen et Panik-kort og giver til spilleren. Panik-kort findes i tre grader af alvorlighed. Jo lavere karakterens Fatning er, jo mere alvorligt Panik-kort skal de have. Bed spilleren om at beskrive, hvordan deres panik ser ud, og hvilken effekt det har på besætningen, når eventuelle Kriser er ovre. Giv gerne plads til at panikken tager fokus i fortællingen og spørg gerne dine spillere ind, til hvordan de har det i løbet af fortællingen.

// HVORNÅR TAGES FATNINGSTESTS?

Spillerne skal lave en Fatningstest, hver gang de slår en **Kritisk Fejltagelse** på

EKSEMPLER

Bea forsøger at bryde luftslusen op med ren råstykke. Hun får hjælp af Dmitri så Bea tester hendes Styrke med Fordel. Beas Styrke er 43, hun ruller 14 og 33. Det bedste resultat er ikke 14 men 33, fordi det er en **Kritisk Success**.

Bea og Dmitri får åbnet luftslusen elegant og sikkert. Spillederen beslutter at lade dem begge genvinde 5 Fatning, på grund af den Kritiske Success.

Senere forsøger Evelyn at stoppe Anders fra at bløde ud. Evelyn tester sit Instinkt og lægger sin *Førstehjælp +10* til hendes Instinkt på 30. Hun skal nu slå under 40 for at stoppe blødningen.

en test. Udover dette, kan der opstå tidspunkter i scenariet, hvor spillerne bliver tvunget til at tage yderligere Fatningstest. Du må som Spilleleder altid bede spillerne om at tage en, hvis du mener, det passer ind i fiktionen, dette kunne fx være:

- Første gang karaktererne møder en fremmed livsform
- At se et andet besætningsmedlem dø
- Hvis skibet de er ombord på skulle tage strukturel skade

// PANIK-KORT

Panik-kort findes i tre grader: Grøn, Gul og Rød. Grøn er de mildeste og Rød er de alvorligste. Spillerne skal have et, som passer til farven på deres nuværende **Fatning**, som vist på karakterarkene. Et Panik-kort gælder indtil det er fjernet, og kan ikke fjernes før effekten er udført mindst én gang. For at

fjerne et Panik-kort skal spilleren benytte sig af den Video_Log, som er skrevet på kortet eller den Video_Log på deres karakterark, som lader dem fjerne et Panik-kort.

TABT MOD

Du kan ikke bruge dine Færdigheds-bonusser.

Video_Log: Du kæmper med din selvtillid. Hvem får dig til at indse, at du er god nok?

Det er kun muligt at være i besiddelse af 1 Panik-kort ad gangen. Skulle det ske at en karakter modtager endnu et Panik-kort af samme farve, mister spilleren i stedet 5 Fatning. Modtager spilleren et Panik-kort af en værre farve (gul over grøn, rød over gul og grøn), erstatter kortet det nuværende. Bed spilleren om at vise/fortælle, hvordan panikken ændrer sig.

Video_Logs

Video_Logs er flashbacks i historien: Private optagelser af karaktererne, som fortæller små bidder af, hvad der er sket tidligere i fortællingen. De behøver ikke alle være fra den nuværende mission.

Når spillerne påkalder sig en Video_Log fra deres fortid, får de en hjælp i den nu-tid, fiktionen foregår i. Hver karakter har **3 Video_Logs** de kan gøre brug af. Karakterernes 3 Video_Logs er beskrevet på karakterarkene, samt hvordan de udspiller sig, og hvilken effekt de hver især har.

For at påkalde sig en Video_Log skal spillerne blot sige, de gerne vil bruge en og krydse den ud på deres karakterark. Derefter rollespiller vi flashbacket.

At fortælle et flashback vil sige at etablere, hvad der skete, hvem der var med, og hvem det gik ud over. Til slut fortæller den det gik ud over, hvad konsekvensen blev. Forsøg at holde Video_Logs korte og hjælp gerne spillerne med at klippe i fortællingen, så det ikke bliver for langt.

Det er ikke muligt at påkalde sig Video_Logs midt i en Krise. Spillerne må vente, til der kommer et tidspunkt bagefter. Helt overordnet er historiens forløb gennem skibet designet sådan, at der er rum, hvor der ikke umiddelbart udvikler sig Kriser. Brug disse til at invitere dine spillere til at få afviklet deres Video_Logs, især dem, som kan hjælpe spillerne af med deres Panik-kort.

EKSEMPEL

Besætningen er for første gang stødt på livsformen. Felicia fejler sin Fatningstest, idet hun står ansigt-til-ansigt med noget, hun ikke kan forklare. Spillelederen giver hende Panik-kortet »Tabt mod«.

Besætningen forsøger febrilsk at flygte og støder på en låst dør, som Felicia prøver at hacke. På grund af kortet kan hun ikke tilføje hendes +15 til Computer-systemer. Og Felicias spiller beskriver, hvordan hun har tabt troen på sine evner.

Efter besætningen er undsluppet, beskriver Felicia's spiller et flashback til tidligere under turen, hvor noget lignende skete, og hvordan Chris hjalp hende. Efter den lille scene har udspillet sig, kan hun skille sig af med Panik-kortet, og Felicia virker til at have genfundet sin tro på sig selv.

Kriser

Alle voldelige eller potentielt skadelige actionsekvenser, spillerne skal igennem afvikles på følgende måde:

// RUNDER OG RÆKKEFØLGE

Under en Krise brydes tiden op i 5-10 sekunders intervaller. Alt beskrevet i en runde sker basalt set på samme tid.

1. Beskriv situationen for spillerne og hvad der er på spil.
2. Bed spillerne om hver især fortælle dig, hvad de har tænkt sig at gøre. De må gerne stille opklarende spørgsmål, og din opgave er ligeledes at spørge ind, så du ved helt præcist, hvad det er, spilleren forsøger at gøre.
3. Når alle har fået mulighed for at beskrive, hvad de gør, beder du spillerne rulle nødvendige tests af Egenskaber og evt. Forsvar- eller Panik-tests.
4. Hvis nogen tager skade til deres **Krop** eller **Fatning**, rulles der terninger som beskrevet, for at fastslå mængden.

Disse trin gentages indtil krisen er ovre. Her er en ukomplet liste med idéer til hvad spillerne kan gøre:

- Brug en genstand du allerede har
- Lede efter noget brugbart
- Åbne en dør
- Brug en computer eller maskine
- Angrib nogen eller noget
- Lad et våben med ammunition

// HVORDAN KÆMPER MAN?

Når en spiller kæmper for sit liv, på alle tænkelige måder, bruger vedkommende **Instinkt** + en relevant Færdighed, som passer til situation. Det kan fx være *Militær Træning*, men også mindre åbenlyse Færdigheder.

Slår spilleren en success på sin test, kigger vedkommende på deres våbens Skade og slår for at finde ud af, hvor meget liv offeret mister. Ved en Kritisk Success tilføjer man den skade, der er beskrevet under **Kritisk**. Kritiske Fejl kræver en Fatningstest som normalt og situationen kan potentiel blive meget værre. Det er op til Spillelederen.

Er en spiller ubevæbnet, kan de stadig kæmpe, og det er bestemt muligt at løbe tør for ammunition i dette scenarie og det er meningen. Brug disse info til ubevæbnet kamp:

Sparke eller slå

Skade: 1d10

Kritisk: +1d10 med Fordel

// SKADE & DØD

Når en karakter tager skade, trækkes det fra deres **Krop**. Hvis Krop når ned på 0, falder karakteren om og er død. Bed spilleren beskrive, hvordan det ser ud. Du kan evt. opfordre spilleren til at beskrive et kort flashback, som en sidste hilsen.

En død karakter kan stadig bruge sine Video_Logs og deltage i andres. Når en død spiller bruger en Video_Log nomineres en anden karakter, som får bonusen. Denne karakter skal indgå i flashbacket.

SPILLEDERENS PRINCIPPER

Et koldt og utilgiveligt skib

Det skib, karaktererne vågner op til, er ikke det samme, som det de kendte, før de lagde sig i Stasis-søvn. Skibets systemer kører i nødtilstand, den almindelige belysning er gået ned og temperaturen ombord er lav, der er dryppende fugt fra væggene og en monoton rumlen.

Forsøg gerne at personificere skibet. Beskriv for spillerne, hvordan det føles, som om de er uvelkomne på deres eget skib. Der er nogle steder spor af kamp, såsom blod og væltede møbler, og der er spor fra Livsformen i form af et sort, spindelvævs-lignende slim, den efterlader sig overalt.

Forskyg farer

Da skibet nu er fyldt med fælder og andre ubehageligheder, er det vigtigt, at du giver spillerne mulighed for at interagere med verdenen omkring sig. Vær derfor gavmild med informationer og sørg for altid at beskrive potentielt farlige ting. Hvis du har fortalt dem, at rummet er dynget op med et ustabil tårn af skrot, er det fair game, at det braser ned over dem, hvis de bare forsøger at kravle op på det uden at have beskrevet, at de gør det forsigtigt. Men det er ikke muligt for Livsformen bare at hive en karakter med sig op i en luftskakt, uden

at du har givet nogen indikation om, at der eksisterede en luftskakt eller at der på anden måde var faretruende lyde fra området.

Fejle fremad

Når der rulles med terninger, skal der være en konsekvens for at fejle. Reglerne er designet til at spillerne altid har et tydeligt billede af, hvor stor sandsynligheden er for at noget lykkes, da karakterenes Egenskaber kan læses som procent. Så når en spiller griber terningerne og vil slå for at se, om han/hun lykkes med noget, kan I have en samtale om, hvad der potentielt kan gå galt. Spørg »Hvordan, gør du det?« så ofte som muligt. Hvis du føler, at dét, der bliver testet for, ikke kan gå galt, så skal spillerne ikke rulle terninger. Så fortæller du dem bare, hvad der sker.

Det betyder også at når noget går galt, kan spillerne ikke forsøge sig igen. Et fejlet rul komplicerer altid situationen på en eller anden måde. Så til alle Kriser beskrevet i dette scenarie, er der også forslag til, hvordan det gør situationen værre. Brug dine spillere til at komme med input. I er på et rumskib, og ting eskaleres hurtigt. De kriser, som står beskrevet, er ikke de eneste som kan opstå.

Kamp og Kriser

Regler for kamp, som du kender fra andre rollespil, er her omskrevet til **Kriser**. Dette betyder, at det ikke kun er fjender, som kan være grund til, vi sætter farten ned og fortæller, hvad der sker fra sekund til sekund. Det kunne fx være en fælde, der bliver udløst, en dekompression af rummet eller nogen, der bliver overmandet af Livsformen.

HUSK

Alle fejlede check forværrer spillernes **Fatning**, og de risikerer at gå i panik, hvis tingene går rigtig skidt.

Kriserne behøver ikke afvikles med større detaljegråd, end at I kan klare jer med at pege på spillernes kort over skibet. Figurer og felter tager meget hurtigt længere tid end I bør bruge på en enkelt krise. Men opfordr spillerne til at snakke sammen om taktik, og hvordan de bedst løser den krise, de står i. Det er bestemt muligt at løbe væk fra monstrene i stedet for at tage kampen op hver gang.

Når du læser reglerne, læg desuden mærke til, at runder er opbygget en smule anderledes, end du måske er vant til: Du tager som Spilleleder alle spillernes handlinger op på én gang, uddelegerer hvad de skal rulle og fortolker handlingen ud fra, hvem der lykkes og hvem der fejler, jf. princippet om at »Fejle Fremad«. Det er muligt for dig at have større frihed til at fortolke terningeresultaterne sammen som en helhed. Fx hvis Bea angriber en Livsform med sin kniv og fejler, så behøver du ikke også rulle for, om Livsformen lykkes med sit angreb, da der gerne skal være en konsekvens for Beas fejlede test.

Tidsbegrænset

I realtid har scenariet en indbygget tidsbegrænsning på 4 timer, som skal hjælpe med at drive handlingen fremad og sikre, at slutspillet altid bliver gennemført. Det giver et naturligt tidspres på spillerne om ikke at spille en masse tid på at hvile sig, lave for store svinkeærinder eller lignende. Slutspillet, hvor besætningen står ansigt til ansigt med Livsformen, kan ske på 2 måder: Besætningen når frem til Moders Hjerter (Side 52) på skibet, eller der er gået 3 timer og 30 minutter. Ved den sidste mulighed sker slutspillet i det næste område spillerne kommer ind i. Benyt dig af en timer til at holde styr på tiden.

Relationer og Video_Logs

Hver karakter skal finde på en relation til to andre karakterer. Tænk på relationerne som et værktøj for spillerne. De vil blive bedt om at finde på scener, der er sket for deres karakter tidligere i historien, og de etablerede relationer vil give dem et udgangspunkt at gøre det i.

Gå rundt om bordet og find i fællesskab ud af, hvordan relationerne ser ud. Prøv at besvare spørgsmålene på kortene. Hvis du eller spillerne finder det hjælpsomt, kan I efterfølgende bytte om på jeres siddepladser, så I sidder ved siden af jeres Relationer.

Når det kommer til at sætte Video_Log scener, så hjælp gerne dine spillere ved at minde dem om deres relationer og spørg gerne direkte karakterene, fx: »Hvorfor blev du så sur på Bea, Dmitri?«.

Inter-personelle konflikter

»Når vi vågner igen« er ikke et PVP-scenarie, hvor spillerne bliver fjendtlige mod hinanden. Der er dog enkelte effekter i spillet, hvor karaktererne bliver bedt om at skade hinanden. Opfordr dine spillere til at vise grænser, råbe og på andre måder vise det pres, deres karakterer er under. Men skulle der være en spiller, som forsøger at skade de andre, udover hvad spillet beder dem om, er det vigtigt, at du stopper det.

Forsøger en spiller at sabotere de andre ved at forlade gruppen, sætter vedkommende sig selv i en position til at blive angrebet af livsformen. Det eneste tidspunkt, dette bør opstå, er, når en spiller rammer 0 Fatning. Men hvis det sker, så indsæt en af de »små« Livsformer i en jagt på karakteren. Livsformen genkender et let bytte.

Moder

Moder er i starten af Akt 1 relativt nem at komme i kontakt med. Hun vil gerne assistere spillerne med at få skibet på ret køl igen og kan godt guide spillerne lidt. Men hun vil insistere på, at der intet andet er galt. Ej heller at der skulle være sket noget med de andre besætningsmedlemmer. Hun vil godt kunne virke, som om hun ikke altid er til at få fat på, forsøge at skifte emne eller decideret bare undgå at svare hvis spørgsmålene er for direkte. Hvis spillerne spilder tiden med at få mere ud af hende, så brug hende til at minde dem om tidspresset.

I Akt 2, når spillerne har opdaget, at der er en livsform ombord, vil hun kraftigt og gentagne gange minde dem om deres kontrakter. Hun vil understrege, hvor vigtigt deres arbejde er for menneskeheden, Firmaet og lign. Hun vil love løn-incidenter og performancebonusser, hvis bare et besætningsmedlem vil gå mod strømmen og stoppe de andre. Hun vil ikke være modbydelig, hun vil bare koldt konstatere, at besætningen har en rolle at spille, og det kan involvere risici.

I Akt 3 vil hun truende minde dem om alle mulige konsekvenser af deres handlinger: Retssager, evig gæld for tabt fortjeneste for firmaet, Repressalier mod deres familier og andre lignende ting, hvis spillerne fortsætter deres kurs (hvilket du som Spilleleder bare skal være fan af at, de gør). Der er kun to måder at overleve på: Nå til Moders Hjerte og slå hende og livsformen ned eller slip væk i nødkapslen. Måske slår spillerne en selvdestruktionssekvens til?

Livsformen

Væsenet, som Moder har samlet op ved et uheld, er en symbiotisk, fremmed livsform,

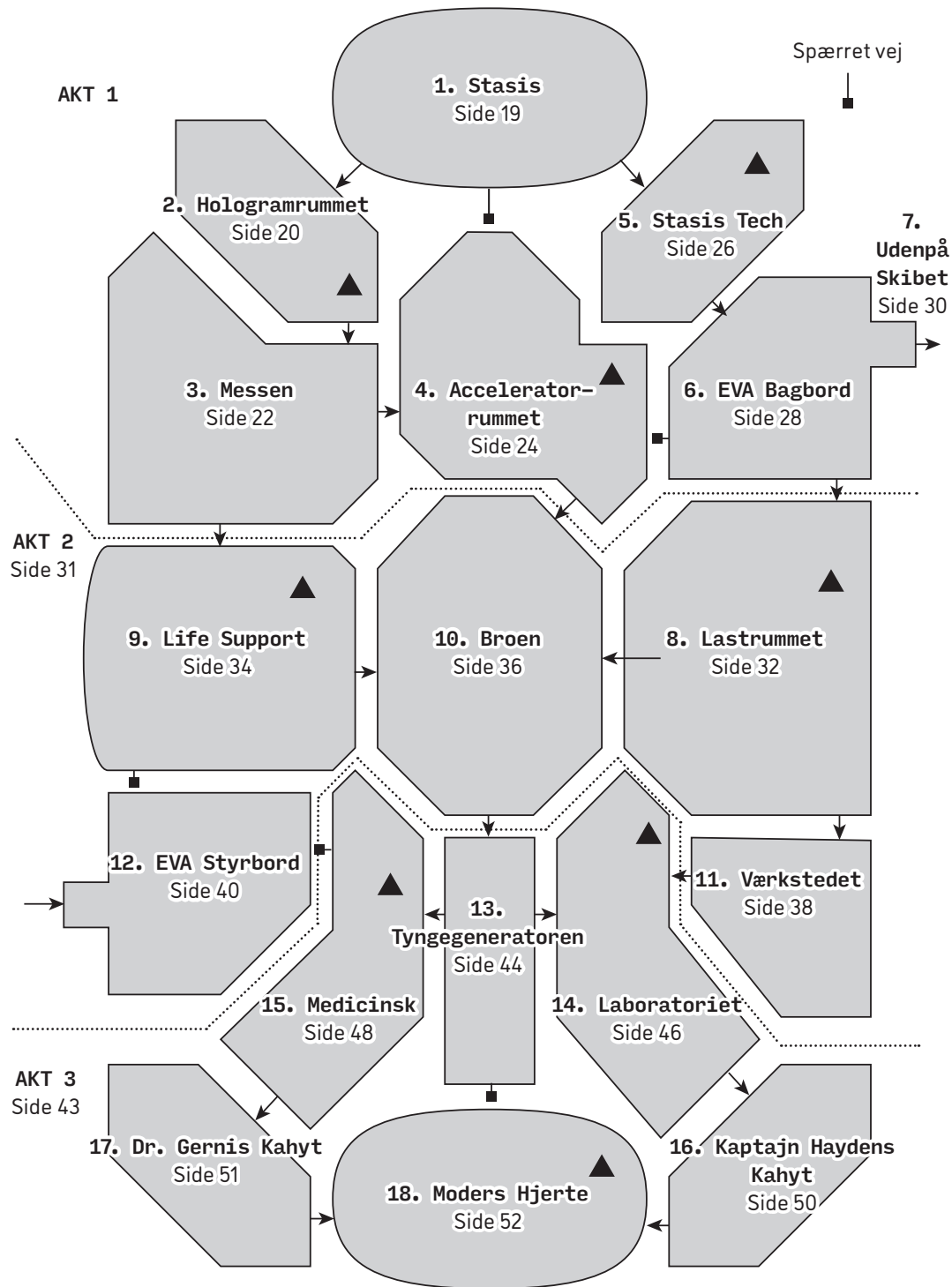
der omdanner væv til at passe dens egen natur. Den kan basalt set »omprogrammere« DNA, så menneskeligt væv kan blive fusioneret med den selv og på den måde udvide og gro dens form. Dette betyder også, at spillerne kommer til at møde den i flere »konfigurationer«. Men hvis du skal give en analogi til dens form, vil det tætteste være en edderkop. Det er en fed, ottebenet skabning, med lange lemmer, der stikker ud i umulige vinkler, som ender i syleskarpe klør. Overalt på dens ligblege hud afgiver den et sort, filament-lignede slim eller væv, der spredes overalt på skibet. I dets ansigt er der mælkehvide, tomme øjne uden tydelig pupil, som altid følger spillerne. Midt i ansigtet sidder en rødlig åbning, der kunne minde om en læbeløs mund, med syleskarpe tænder og en hvæsende vejtrækning.

Den er i stand til at formere sig ved at inkorporere alt organisk materiale, den kan skrabe til sig og på denne måde formere sig langt udover hvad der umiddelbart virker tilgængeligt af menneskeligt væv. (Se Laboratoriet, side 46)

Det er ikke meningen skal vise livsformen frem for spillerne så meget som muligt, men fremhæve de detaljer, der passer godt til gruppen. Er der en som udtrykker foragt for edderkopper, så spil op på det element: Den fede krop, de lange ben, dens unaturlige og pludselige bevægelser og det spindelvævs-lignende slim den efterlader sig overalt. Virker det mere som om at krops-horroreren fungerer, så spil på de genkendelige legemsdele fra mennesker, det omdannede væv og de manglende besætningsmedlemmer. Gør disse aspekter ulækre uden at det går direkte udover deres karakterer. På den måde overskrider du ikke nogen personlige grænser.

FORLØB

- 1. Velkomst og forventingsafstemning:** Dette er et horror-scenarie med fortællespilselementer, hvor spændingen mellem sammenhold og det psykologiske pres af at være fanget i det ydre rum med et fremmed livsform er i fokus.
- 2. Baggrundsinfo:** Beskildt Sci-fi verden, alt er styret af zaibat-suer. Spillerne arbejder for *Firmaet*, lønnen er horribel, kontrakterne er endnu værre.
- 3. Vælg karakterer:** Vælges ud fra karaktermenuen. Alle spillere vælger 1. Bed spillerne læse deres karakterer. De bør fokusere på beskrivelserne, reglerne kommer senere.
- 4. Intro til Karakterarket:** Sådan læses karakterarket: Egenskaber, Færdigheder, Fatning, Fordel og Ulempe. Udlevér eventuelle genstande, som følger med karakterarket (markeret med fed på listen over spillernes genstande).
- 5. Præsenter Skibet og Karaktererne:** Start med at introducere skibet og dets øvrige besætning. Bed derefter spillerne om at præsentere deres karakterer for hinanden.
- 6. Udbygge relationer:** Hver karakter skal have en specifik relation til to andre karakterer, som vælges sammen ud fra en menu på i alt seks relationer. Byt evt. rundt på pladserne.
- 7. Hvad er Video_Logs:** Karakterernes private optagelser, som fortæller små bidder af, hvad der er sket tidligere. Lav gerne et eksempel med spillerne, baseret på de relationer de lige har opbygget.
- 8. Spilstil og fælder:** I skal udforske jeres omgivelser. Der kommer ikke fælder ud af det blå, men når Spilleleder beskriver noget, er det godt at se sig for. Husk at I er under tidspres, hold tempo. Forvent at disse trin tager ca. 45 minutter.
- 9. Rumskibet!:** Nu starter selve scenariet. Kør introduktionen uden at give plads til rollespil frem til anden system-demo. Sæt derefter en timer til 3:30, eller hvad der nu er tilbage, så du ved, hvornår du skal udløse slutspillet.
- 10. Slutspil:** Slutspillet udløses når, Besætningen når frem til Moders Hjerte ELLER hvis der er spillet i 3 timer og 30 minutter. Begge dele feindes på side 52.
- 11. Efterspil:** Afrund historien efter klimakset sammen med spillerne. Lad spillerne fortælle, hvad der sker efterfølgende.



SKIBET (DUNGEON)

FMS Bison er en Industri-hauler ejet af »Firmaet«. En ældre model fra et mindre reputabelt værft. Designet er simpelt, og alt interiør er gjort i det tyndeste plast, designerne har kunnet slippe afsted med og stadig kalde det et rumskib. Brugt gennem alt for mange år til at fragte diverse mineraler og grundstoffer udvundet fra forskellige nære solsystemer tilbage til Jorden. Det var et lappet og dårligt belyst skib, allerede inden der udbrød kaos ombord.

Spillet starter med karaktererne ombord, der vækkes af deres Stasis-søvn før tid. Skibets AI »Moder« vil gerne have karaktererne op på skibets bro, men er ikke tydelig omkring hvorfor. Det er dog helt tydeligt, at noget er helt galt, for 4 Stasis-senge er allerede åbne, og der er ingen, der svarer over kommunikationssystemet, InterKom.

Sørg for at introducere de besætningsmedlemmer, som allerede er vågnet:

- Kaptajn Naomi Hayden
- XO Chester Miles
- Dr. Elisabeth Gerni
- 1 af de roller, som ikke er blevet valgt af spillerne

Da skibet er ejet af Firmaet, er det i sidste ende også Firmaets bureaukratiske AI »Moder«, der beslutter, hvis missionens prioriteter ændrer sig. Hvilket er situationen i historien. Besætningen er nu blevet uvigtig overfor den nu eneste prioritet på missionen: Bring den fundne organisme

tilbage til jorden for at blive studeret. Hvis Livsformen er nødt til at ernære sig på besætningen undervejs, så er det heldigvis dækket af kontrakten, spillerne skrev under på for at få jobbet.

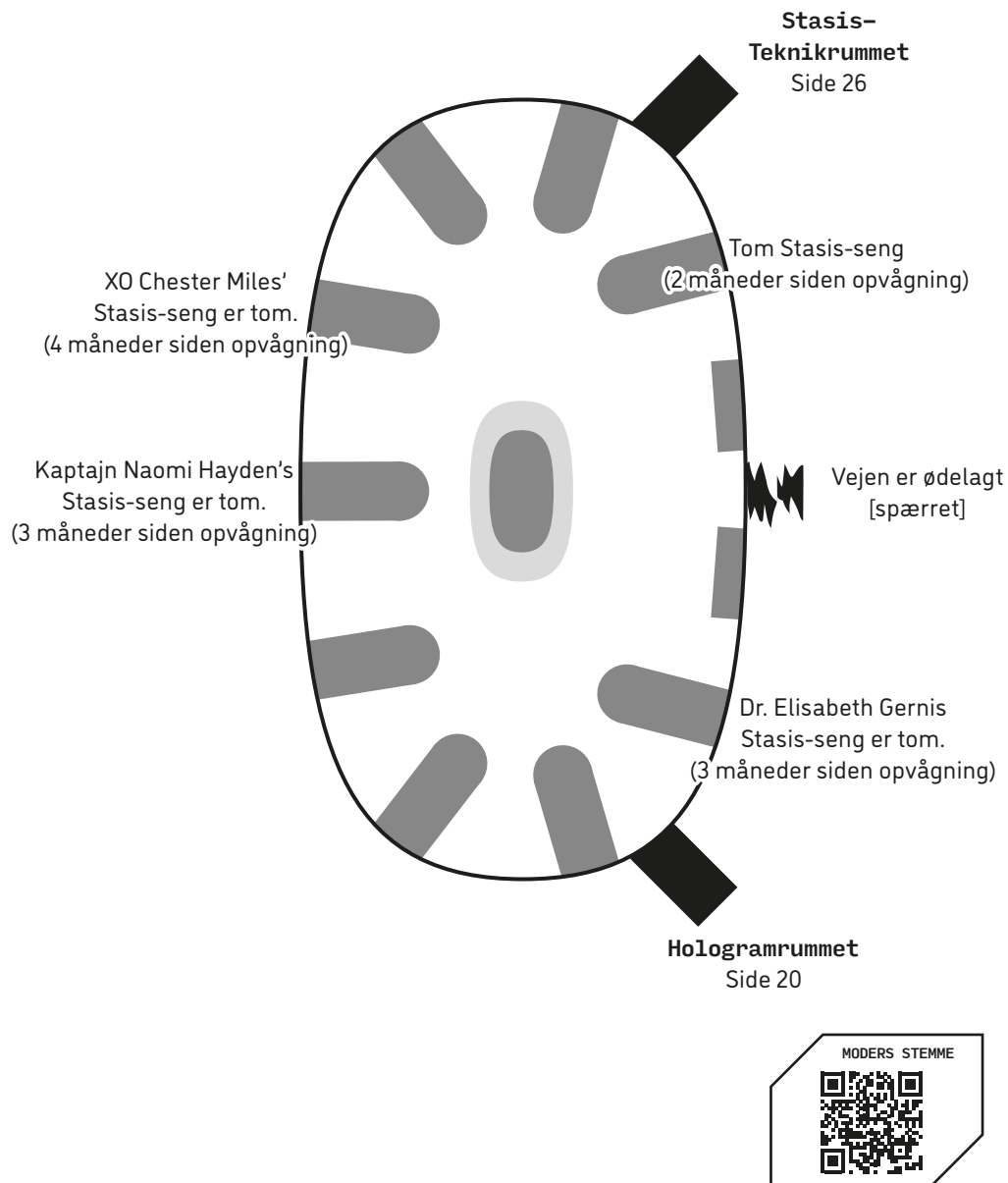
Det er ikke meningen, at spillerne skal udforske alt til bunds, eller nå frem til Broen for den sags skyld. Spillerne udforsker, bliver udfordret og bliver presset på deres **Fatning**, som inviterer dem til at benytte sig af deres **Video_Logs**, der driver historien fremad.

Den reelle succes for spillerne består i at få fremskaffet nogle ordentlige våben til at forsvare sig med. Og enten bekæmpe Livsformen eller slippe væk fra skibet i Nødkapslen.

Som du kan se på modstående side, er skibet delt ind i 3 grund-områder: Akt 1, Akt 2 og Akt 3. Spillerne kan tage flere veje gennem akterne, men de hænger tematisk sammen med, hvad der sker. Sørg for at spillerne har adgang til kortet, der viser skibets layout, som Besætningen kender det, fra da de lagde sig i deres Stasis-senge. Og læg mærke til, at der er forskelle mellem deres kort og dine rumbeskrivelser.

Nogle rum er mere farlige end andre. Lokalteterne markeret med en ▲ indeholder en Krise, der tager fokus i rummet. I de andre rum er der mere roligt, og her har spillerne bedre plads til at afvikle deres **Video_Logs**, skændes internt og finde spor efter, hvad der er sket, mens de sov. Pilene på kortet overfor viser de veje, som rent faktisk kan tages, da nogle veje, som spillerne kan se, er spærret.

AKT 1 OPVÅGNING I STASIS



Plot-intro: Kør kort og giv ikke tid til reaktioner eller rollespil.

Karaktererne har glædet sig til denne opvågning. Den absolut sidste inden docking med *Ring Station 3* omkring Jorden og en nem tur ned med rumelevatoren til en længe ventet orlog. Denne opvågning er dog helt anderledes:

Følelsen af kolde nåle, der bliver stukket dybt ind rygsøjlen, en efter en, hele vejen ned, efterfulgt af en dunkende varm smerte.

Dette er første genkendelige tegn på, at der er tale om en nødopvågning. Accelereret med stimulanser for at bringe jer hurtigere til en funktionel tilstand. Følelsen af adrenalin, mixet med en hård kvalme, som overvælder alle sanser, er den næste. Karaktererne vågner i den klaustrofobiske Stasis-seng, som omslutter hver enkelt af dem i en rus af kemikalier.

Første system-demo: Test Krop for at undgå at kaste op nedover sig selv inde i kammeret. Spillerne tager 5 skade (Krop), hvis de fejler. Husk også at man altid mister 5 Fatning, hvis man fejler.

Fortsæt: Stasis-kammeret er normalt et behageligt rum med bløde vægpaneler hele vejen rundt i det ovale værelse, som ved andre opvågninger ville have et blødt lys til at hjælpe mod hovedpinen. Men i stedet er rummet badet i et koldt, flimrende skær fra nødbelysningen. Langs væggen står de enkelte Stasis-senge: Skråt liggende beholdere med blødt skum og en stor glasåbning, der gør det muligt at se personens overkrop og

ansigt. 4 Senge står tomme: Dr. Elisabeth Gerni, XO Chester Miles, Kaptajn Naomi Haydens og den sidste karakter, som ikke blev valgt. Der er ingen spor af dem.

Mens I finder vej ud af jeres Stasis-senge, begynder at klæde jer på og finder jeres personlige ejendele i jeres skabe, lyder en melodi ud i rummet:

Dah-ding

[Moders blide stemme fylder rummet]

»Godmorgen kære besætning. Vi befinder os i øjeblikket 1 år, 3 måneder og 11 dage fra Jorden... Jeg oplever i øjeblikket en række tekniske problemer: Mine kernefunktioner ser ud til at være kompromitteret, og adskillige systemer ombord er tæt på sammenbrud. Estimeret tid til totalt kollaps af vitale funktioner: 3 timer og 30 minutter. Jeg skal bruge jeres hjælp, så alle ombord kan komme sikkert hjem. Jeg anbefaler, at I finder vej til Broen, så I kan danne jer et overblik. Moder Slut«

Anden system-demo: Rummet virker underligt stille efter denne højst foruroligende besked. Alle skal rulle en **Fatningstest** for at undgå at tage et Panik-kort. Husk at man også altid mister 5 Fatning, når man fejler. *Skulle det ske, at alle klarer deres test, så introducéér stadigvæk Panik-kort, så spillerne ved, hvad der står på spil.*

Hvad helvede? I skulle være tilbage på jorden ved næste opvågning. Hvad kan der være gået galt? Invitér spillerne til at reagere på Panik-kortene og beskeden fra Moder.

2. HOLOGRAMRUMMET

Et lille seks-kantet rum. Behageligt oplyst og med en snurrende summen. Rummet er næsten helt tomt, der sidder blot lysegrå paneler, hele vejen rundt på gulvet og i loftet. Panelerne er næsten perfekt samlede og designet til at indhylle hele rummet i en holografisk gengivelse. I den ene ende står en terminal til at kontrollere Hologramsystemet. I den anden ende er vejen videre ind i Messen.

Døren ind til Messen åbner ikke automatisk, fordi den er låst. Men den kan åbnes på flere måder, fx tvinge den, med **Styrke** eller elektronikken kan kortsluttes med **Intellekt**. INDEN spillerne dog kan nå ud af rummet, dæmpes lyset i rummet, og **Hologrammerne** går i gang.

// KRISE: HOLOGRAMMERNE

I rummet, begynder holografiske billeder at flimre frem. Billederne viser kolonier af celler, der deler sig hurtigt, og de spreder sig ud over hele rummet.

Luften vibrerer med en unaturlig brummen, akkompagneret af et mareridtsagtigt panorama af sammenflettede former af kød og maskine. Skrigende ansigter forvrænges, og groteske lemmer forvandles i en uhyg-

gelig symfoni af smerte, koldt stål og elektriske komponenter.

Hologrammet suger jer alle ind i et surrealistisk mareridtsvision, hvor grænserne mellem menneske og maskine er udviskede, og hvert billede efterlader et uudsletteligt mærke på jeres indre nethinde.

Spillerne mister 5 Fatning hver runde indtil de får slukket for hologrammerne, enten ved hacking, vold eller en anden kreativ løsning.

// KONTROLPANELET

Hvis spillerne interagerer med kontrolpanelet, kommer de også til at udløse **Hologrammerne** med det samme. Men det er samtidigt også muligt at slukke dem herfra med **Intellekt**. Hvis spillerne bliver ved med at søge rundt på kontrolpanelets computere efterfølgende, kan de finde en log. Et hologram af XO Miles flimrer frem:

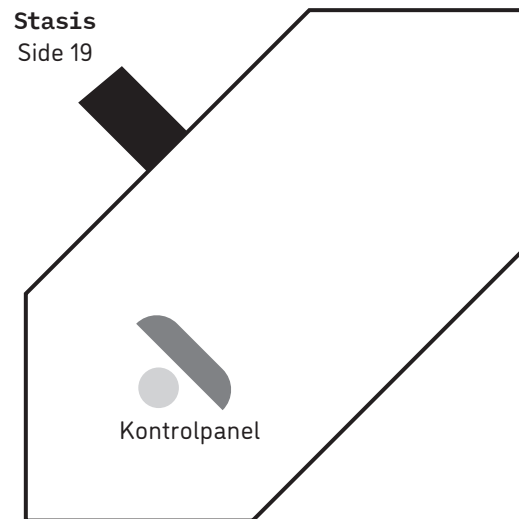
Handout B:

Log #237: XO Chester Miles – Holografisk

// MODER

Moder svarer slet ikke i dette rum, selvom der er en InterKom i kontrolpanelet.

Stasis
Side 19



Messen
(LÅST)
Side 22

3. MESSEN

Messen består af små alkove-kapsler, som er indsunket i væggene. Én til hvert besætningsmedlem og et spiseområde med køkken. I midten af rummet står det store ovale spisebord med lysene hængende ned fra loftet. Det mest sandsynlige er, at spillerne kommer ind fra Hologramrummet. Fra denne side vil de kun kunne se, at nogen har spist ved bordet. Det virker som om, bordet er blevet forladt i hast, da kopper og andre madbeholdere er væltet. Ret fremme kan de se køkkenet, der ligeledes er overdyngt med beskidte tallkerner, og en af lamperne over vasken er gået.

Går spillerne længere ind i rummet og rundt om bordet, vil de opdage tydelige tegn på kamp en og en stor pøl af blod. **De spillere, som først opdager det skal tage en Fatningstest.**

Døren mod Life Support har hærdet spindelvævsagtigt slim i alle de bevægelige dele. Døren kan fx tvinges op, eller man kan benytte viden om skibets mekaniske opbygning for at få det hele rensat ud.

Lampen over døren mod accelerator-rummet blinker skiftevis rødt for »låst« og grønt for »åben«. Spillerne kan forsøge at time åbningen af den for at komme igennem. Eller de kan på anden måde forsøge at tvinge døren op eller manipulere med den, men der er risiko for, at den smækker i og gør skade.

// KAPLSERNE

Hvis spillerne checker deres egne rum, så giv dem mulighed for selv at beskrive, hvor-

dan det ser ud. Hvad hænger der på væggene? Er det velholdt? etc. De kan alle finde en affølgende genstande i deres personlige ejendele:

Anders: 5 ekstra revolverskud

Beatrice: Stimulans-Injektør

Chris: Lommelygte og person-søger (andre kan spore dig via skibets computere)

Dmitri: Sømpistol og en rulle gaffa-tape

Evelyn: Bioscanner (kan analysere væv og DNA)

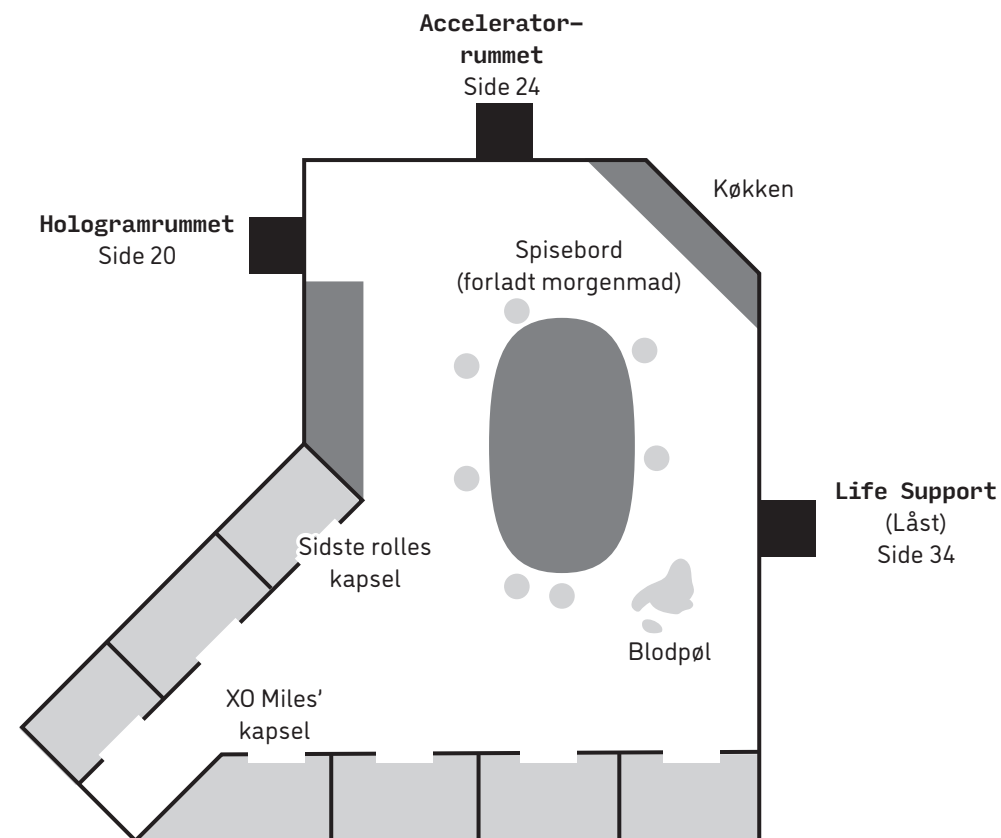
Felicia: Peberspray og en Rubiks terning

XO Miles' kapsel: Er et kæmpe rod, som om nogen har gennemrodet hans ting. Her virker ikke til at være noget af værdi, men ud af pudebetrækket triller en data-stick med dele af en audiolog, **Handout C: Audio-Log: XO Chester Miles - Log #238** som du giver til spillerne.

Den uvalgte rolles kapsel: Klinisk tom. Den virker støvsuget for indhold, som om der aldrig har været nogen her.

// MODER

I rummet er der InterKom, som gør det muligt at forbinde til de andre rum samt at tale med Moder. Moder vil virke forvirret over, at noget skulle være kommet til skade og kan ikke fortælle noget om, hvor de andre besætningsmedlemmer er.



// KØKKENET

Hvis spillerne leder efter noget at forsvare sig med, er det muligt at finde en **Køkkenkniv** i køkkenet.

4. OVERGANG I ACCELERATOR-RUMMET

Accelerator-rummet kan kun tilgås fra styrbords siden og fra skibets bro. De andre to indgange er tydeligt beskadiget. Det ligner, at skibet har taget strukturel skade hele vejen ind i Accelerator-området: Væggene er krøllet indad, som om en kæmpe hånd har kvast en sektion af skibet, men rummet holder på trykket.

Ellers er rummet domineret af acceleratorskjoldene i midten, som er umulige at krydse henover. Her blinker røde advarselsslamper overalt, og acceleratorene er tydeligt ved at fejle, da der slår store gnister fra dem.

// KRISE: BRAND

Næsten øjeblikkeligt spillerne har bevæget sig ind i rummet, slår store gnister ud fra acceleratorskjoldet og starter små brænde rundt i panelerne, i computerne og andet kritisk udstyr. Brændene vil begynde at brede sig og spillerne er nødt til at handle relativt hurtigt, hvis de skal forbi det påsatte område fra messen for eksempel. Hvis der går for lang tid (2-3 runder) så fortæl spillerne at det nu ikke er muligt at passere gennem flammerne.

Spillerne kan slukke for acceleratoren og på den måde stoppe el-udladningerne. Dette kan fx gøres ved at krydse flammerne og nå kontrolpanelet eller sabotere strømtilførelsen til acceleratoren. Hvis de brænder

sig tager de 1d10 skade og hvis nogen fejler Kritisk blive sat i brand med fortsat 1d10 skade pr. runde indtil de er blevet slukket.

Går en spiller helt hen og rører acceleratoren, vil en kæmpe gnist slå ud og tager automatisk 2d10 skade. Personen skal derefter teste sin **Krop** eller tage yderligere 1d10 skade og blive slået i gulvet.

Der er en kontrolstation, som spillerne kan tilgå for at slukke for acceleratoren med en succesfuld test.

Efter strømmen er slukket og brandene bekæmpet, kan acceleratoren genstartes.

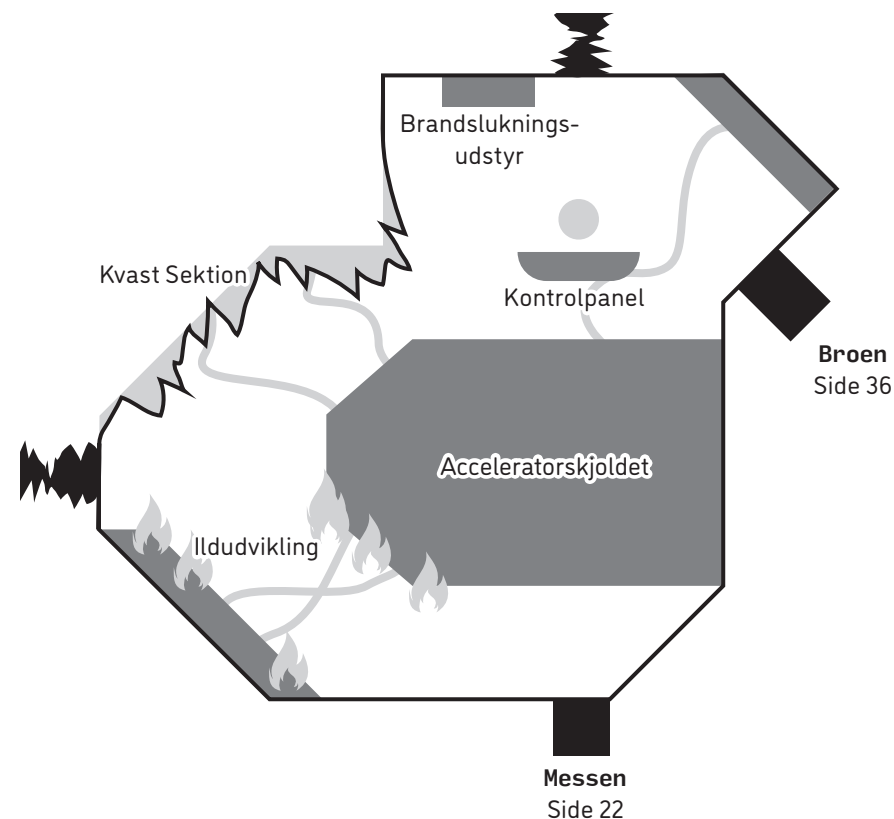
// MODER

Moder kan overtales til at slukke acceleratoren. Den er ikke nødvendig for hendes funktion, men skibet vil ikke kunne returnere til Jorden, uden den bliver startet igen.

Derfor vil hun også kraftigt opfordre spillerne til at få den startet igen (så hun kan bringe livsformen tilbage, men det fortæller hun selvfølgelig ikke spillerne). Hun gør det ikke automatisk.

// BRANDSLUKNINGSUDSTYR

Det er muligt at få fat på brandslukningsudstyr så som en **Kuldioxid-slukker** samt en **Brandøkse** ved rummets endevæg, hvor vejen oprindeligt førte mod styrbord.



5. STASIS-TEKNIKRUMMET

Et dunkelt rum badet i et rødtligt skær. Midt i rummet står tre store tanke med en masse slanger, målere og en kontrolstation tilsluttet. Langs væggene løber et utal af rør, som alle ser ud til at føre ind mod Stasis. Der er fyldt med manometre og ventiler et utal af steder i et labyrintisk virvar. Her lugter kemisk og fugtigt.

Al mekanikken her i rummet er, hvad der får Stasis-sengene til at virke. Måske svaret på den tidlige opvågning findes her?

// KRISE: LÆKAGE

Der er en kemisk lugt i rummet. Hvis spillerne prøver at finde ud af, hvad det er, kan de teste **Intellekt** og opdage, at der er noget galt: Gassen til Stasis-sengene lækker ud i rummet, og den er giftig ved indånding.

Gassen kan stoppes ved at lokalisere lækagen. Det kan der være mange måder at gøre på. Lad spillerne selv komme op med løsninger. Det er også muligt at forlade rummet uden det store problemer. Men forlader de ikke rummet med det samme, begynder alle uden åndedrætsværn at tage 1d10 skade for hver runde de opholder sig derinde.

Har spillerne opdaget lækagen og går tilbage ind i Stasis, vil de opdage, at lækagen begynder at sprede sig dertil også.

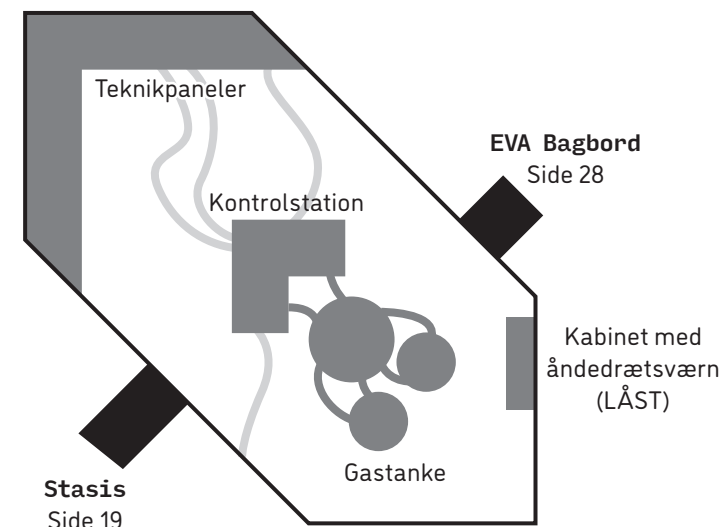
Opholder spillerne sig i rummet uden at opdage lækagen: Beskriv, hvordan de begynder at føle sig svimle og syge og få dem til at teste deres **Krop**. Hvis de fejler, tager de 2d10 i skade. Er de derimod succesfulde tager de kun 1d10 i skade. De vil derefter vide, hvad der er galt og tage yderligere 1d10 skade fra gassen, hvis de bliver ved med at opholde sig herinde i efterfølgende runder.

// ÅNDEDRÆTSVÆRN

Bagerst i rummet mod vejen ud, hænger et låst skab med to åndedrætsværn. Skabslågen kan smadres, dirkes eller brydes op.

// MODER

Moder kan ikke kontaktes i rummet, her er heller ingen InterKom. Men hun er meget velvillig til at afbyde gassen, hvis spillerne beder om det fra et andet rum.



6. BRIST I LUFTSLUSEN

EVA Bagbord er sparsomt belyst af små lamper rundt langs skabene på de to endevægge. I midten er der et åbent område med plads til at iklæde sig rumdragter. Rummet er præget af en stor luftsluse på bagbordssiden, som har et kæmpe vindue. Øjet drages straks af vinduet, da man kan se direkte ud på millioner af fremmede stjerner.

Hvis nogen går hen til vinduet og kigger ud: Liget af den rolle, som ikke blev valgt, slår mod ruden meget pludseligt. Hans/hendes ansigt er forvredet i et skrig, og alt vandet er kogt af huden. *Alle, som står tæt ved og ser det, mister 5 Fatning og skal tage en Fatningstest.*

Rundt langs væggene i rummet hænger tilfældige skabe med navne på.

I retning mod stævnen fører døren videre mod lastrummet. Der er antydninger af hærdet sort spindelvævsslim i dørens samlinger og bevægelige sektioner. Spillerne kan enten forsøge at tvinge døren op eller fjerne slimet på en anden måde, for at få døren til at virke normalt.

Døren ind mod accelerator-rummet kan åbnes, men hvis besætningen gør det, vil de opdage, at hele gangen er kvast, og det er umuligt at fortsætte denne vej.

// KRISE: LUFTSLUSEN

Hvis spillerne undersøger luftslusen, kan de på en succesfuld test se, at den er beskadiget, med tegn på at noget har for-

søgt at komme ind denne vej, uden held. Slusen er beskadiget, men kan godt repareres. Hvis spillerne forsøger at komme videre den vej uden at opdage skaderne, vil udligningscyklussen i luftslusen fejle, ved at døren ind mod rummet ikke lukker ordentligt, mens systemet alligevel begynder at pumpe luften ud. Hvis ikke spillerne handler, vil de meget hurtigt stå uden ilt.

Muligheder kan bl.a. være at stoppe sekvensen ved at teste Intellekt eller tvinge slusen helt i, så den kan udføre sekvensen korrekt (**Styrke**), eller finde en måde at reparere slusen på. De vil også kunne tage rumdragterne på eller flygte ind i et andet rum.

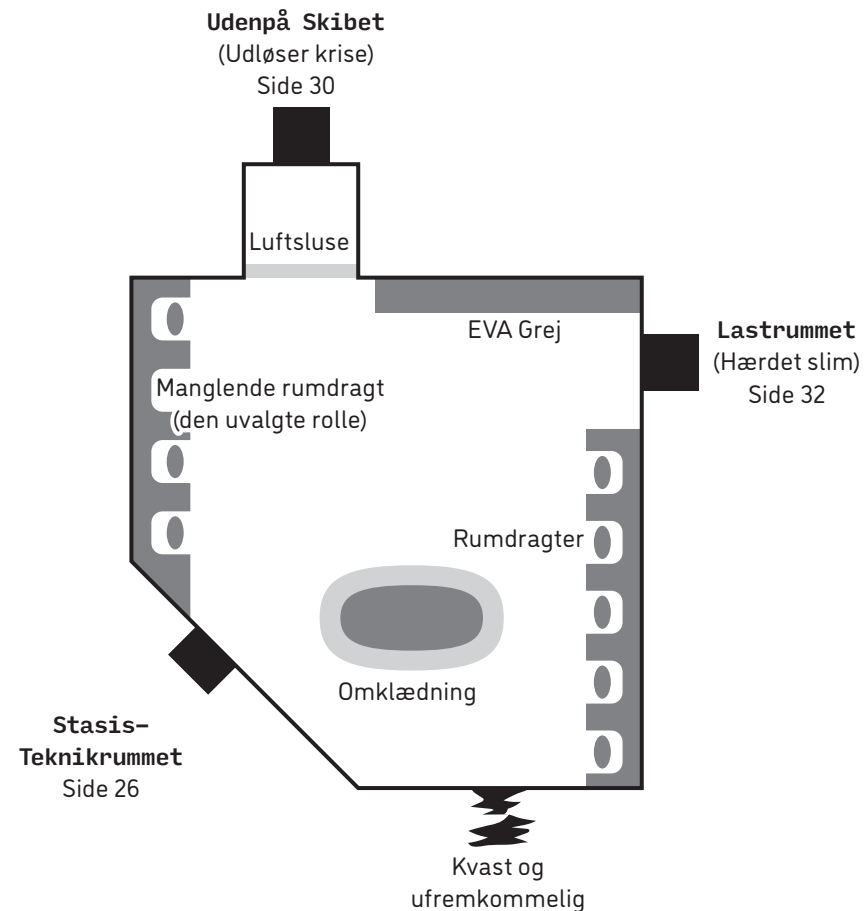
// LIGET

Hvis spillerne bjærger liget udenfor skibet, kan de finde **Handout A** på en data-stick i hånden på liget: **[FMS BISON LOGREGISTRERING – STELLAR DATO: 2123.327]**

// RUMDRAGTER OG GREJ

I hvert skab er der en rumdragt, som passer til ejeren. Den uvalgte rolles dragt er blevet fjernet. Hvis de ønsker det, kan spillerne iføre sig deres magnetsko og dragter, som har ilt til en rumvandring, men den har ingen effekt udover som »åndedrætsværn« og til at bevæge sig ud af slusen.

Udover dette kan de finde diverse grej, som er godt at have med sig på en rumvandring: Dynamisk reb, indbindingskarabiner, rebremser, ekstra ilt. De vil ikke kunne bære alt, med lad dem vælge et par ting, de mener, kan blive brugbare.



// MODER

I rummet er der desuden en InterKom-enhed, der kan kommunikere med andre rum. Herfra kan spillerne også forsøge at snakke med Moder. Men i dette rum har Moder ikke meget andet at sige, end at hun ikke kan finde de tidligere opvågnede besætningsmedlemmer. Hun mener ikke selv, det er mærkeligt, men kan ikke forklare hvorfor.

7. UDENPÅ SKIBET

Vejen udenpå skibet mellem de to Luftsletter er ekstremt farlig. Understreg overfor spillerne, at det er en risikabel manøvre, de har gang i. De skal gå spidsrod henover skibets overflade i nul-G med risiko for at beskadige deres dragter eller blive ramt af asteroidestøv.

Udover liget af det tidligere besætningsmedlem kan de finde tydelige tegn på, at noget har tiltvunget sig adgang til skibet gennem luftsletteren.

At krydse skibet

Mens spillerne bevæger sig over skibet skal de kontinuerligt klare tests af deres Egenskaber. Det kan fx være for at undgå mindre stykker asteroide-støv, undgå at sidde fast eller holde sig korrekt fast. Du bestemmer som Spilleleder, hvilken Egenskab der skal testes af den enkelte person.

Alle besætningsmedlemmer, som krydser, skal slå terninger mindst én gang. Byg en narrativ, hvor I sammen snakker om, hvordan I arbejder sammen om turen på ydersiden af skibet.

Fejler en spiller, tager vedkommende 1d10 skade og skal evt. kæmpe med at få deres dragt lappet (har de taget noget med?) eller forsøge at komme fri (endnu en test).

Det kræver i alt et antal succesfulde tests, som er lig med antallet af spillere, at nå om

til luftsletteren på den anden side. Det vil sige at hvis 3 ud af gruppen på 5 spillere, der forsøger at tage vejen uden på skibet skal de til sammen opnå 3 succesfulde tests for at nå hele vejen derover. Forsøger alle 5 sig, kræver det 5 succesfulde test til sammen.

Vælger spillerne at stoppe forsøget, kan de vende tilbage, hvor de kom fra, uden yderligere tests eller skade.

Spillerne kan forsøge at gøre det nemmere ved for eksempel at binde sig sammen og lade de personer med nul-G erfaring tage styringen (og teste på vegne af de andre). Men hvis det går galt for én, risikerer det at gå ud over flere.

Når spillerne er nået hele vejen over skibet, kommer de ind ad luftsletteren ved *EVA Styrbord* på side 40.

AKT 2 OMKOSTNINGER AF LIV UUNDGÅELIG

I Akt 2 bliver det tydeligt for spillerne, hvad der rent faktisk er på spil. Det mest sandsynlige er, at de på et tidspunkt vil ende på kortets knudepunkt: Broen (se side 36). Her vil der være rig mulighed for at finde de ledetråde, spillerne har brug for og tid til at lægge en plan.

Her kommer til at foregå et stemningskift fra nogle forvirrede spilpersoner, som ikke helt er med på, hvad der foregår, til at det bliver meget tydeligt, at der er to farer på skibet: Moder og Livsformen. Spilpersonernes liv er ikke vigtige for Firmaet længere, og det er op til spillerne selv at finde ud af hvordan de vil reagere på dette. Beslutte de, at det er Moder, som skal ned med nakken? Eller at de vil sprænge skibet i luften? Så fortæl dem, at det kun kan lade sig gøre fra Moders Hjerte. Vil de dræbe livsformen? Så kan computerne på Broen fortælle dem, hvor der er tegn på liv, og at det er koncentreret omkring Moders Hjerte. Vil de bare skynde sig hen til nødkapslen? Så er den eneste vej gennem Moders Hjerte.

Fælles for alle tænkelige scenarier er, at spillerne – på den ene eller anden måde – til sidst ender i Moders Hjerte; også selvom de – på baggrund af begivenhederne på Broen – sætter sig andre mål.

Midtersektionen på *FMS Bison* er præget af højere aktivitet fra Livsformen på skibet. Her begynder der at være flere tegn på sort spindelvæv, rumsterende lyde fra luftskakterne og tegn på kamp. Du kan bruge stemningskiftet i dine beskrivelser til spillerne.

8. DET MØRKE LASTRUM

Rummet er stort og mørkt. Her er højere til loftet, end man kan se. Intet ser ud som det gjorde, sidst besætningen var vågen. Alt materialet, som befandt sig i rummet, ser ud til at være blevet stablet op i en kæmpe dyngede midt i rummet, der løber fra den ene væg til den anden. Måske 4 meter højt og ikke synderligt stabilt. Det blokerer passagen videre til næste rum.

Spillerne kan forsøge at klatre op over det og ned på den anden side. Hvis spillerne inspicerer nærmere kan de opdage at det hele bærer præg af det spindelvævsagtige slim, som væver sig ud og ind imellem alt skidt. Det er også muligt at finde et svagt punkt i muren, med et skæfte der sikker ud.

// KRISE: REDEN BLIVER FORSTYRRET
Forsøger spillerne at kravle over muren, risikerer de at det hele braser sammen under dem, med skade til følge. *Bed den første spiller, som kravler op om at teste deres Hurtighed.*

Skæftet, spillerne finder stikkende ud af muren, er en **Signal-pistol**. Den virker en anelse løs. *Her er det Intellekt, som spillerne skal teste, hvis de vil have den ud, uden at muren braser sammen.*

Hvis der er én som mislykkes, braser muren sammen og alle, som var på vej op ad muren, tager 2d10 skade.

Det er bestemt muligt for spillerne at finde en kreativ løsning over muren, ved fx at finde en måde at stabilisere den eller ved at den første oppe finder et reb til at assistere de andre med.

I virkeligheden er muren en rede for Livsformen, og hvis spillerne rumsterer for meget ved væggen eller den braser sammen, vil det fremprovokere en kamp med redens beboere: **3 edderkoppe-lignende livsformer på størrelse med hunde.**

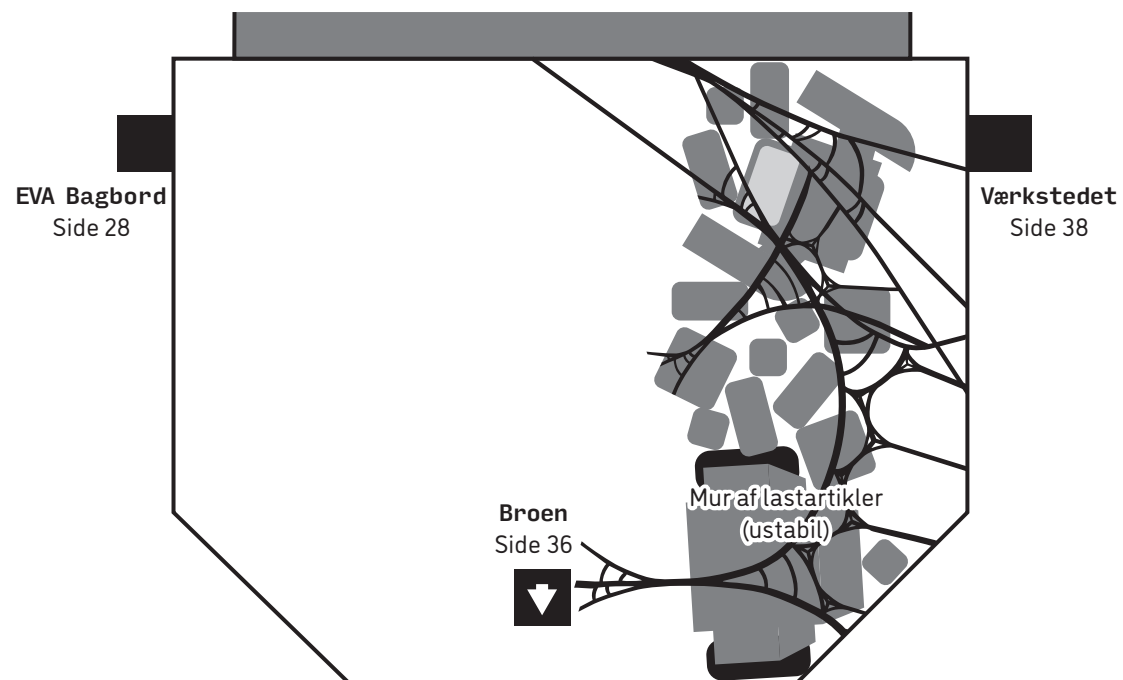
Husk: Livsformerne starter ofte med at skrike før de hopper mod deres bytte.

// SKAKTEN TIL BROEN

I rummets gulv findes en lem med en lang skakt, som karaktererne ved kan føre dem ind til Broen. Men for at navigere tunnelen sikkert er den første nødt til at teste **Intelligens**, ellers må du som Spilleleder beslutte, hvilket rum i skibet de får bevæget sig frem til. Sørg for at få etableret hvem, der kravler først og sidst ned gennem skakten, så spillerne mistænker, der kan være en fare i at kravle sidst ned.

// MODER

Det er ikke muligt at kontakte Moder i dette rum. Her er ingen InterKom.



9. LIFE-SUPPORT

Et lyst og fugtigt drivhus, hvor skibets luft bliver rensset, og hvor der bliver dyrket diverse planter og grøntsager til at opretholde livet ombord. Systemet er tydeligvis sygt, da planterne er gullige og slatne: Et tegn på lang tids misligholdelse. Men hvad det skyldes, er ikke umiddelbart til at regne ud.

Her er lange hydroponiske »højbede«. Kar fyldt med næringsrigt vand, der er optimeret til at gro planter, som strækker sig flere meter op ad tynde metalespallier. Der er højt til loftet hvori der hænger særlige dagslyslamper, som afgiver et blåligt lys. For enden af rummet åbner et kæmpe panoramavindue ud mod fremmede stjerner.

Mellem planterne og højbedene er trukket lange sorte spindelvævslignende filamenter i et kaotisk mønster, der samler sig til en stor spiral hævet over planterne. Midt i spiralen sidder en **edderkoppe-ligende livsform** og trækker sort slim af sit bagparti med lange spidse stankelben. *Den ser ud til at arbejde på at udvide »nettet« og har ikke opdaget spillerne, medmindre de reagerer på en måde, der vil give lyd fra sig.*

Er dette første gang spillerne er vidne til Livsformen, skal de tage en **Fatningstest**. Husk på at hvis de kan forholde sig roligt, opdager Livsformen dem ikke.

// KRISE: UNDGÅ LIVSFORMEN

Hvis ikke spillerne reagerer overilet og ikke forstyrrer livsformen, vil de kunne se at den faktisk virker optaget af at udbygge sit store netværk af filamenter i rummet. Nærmest som om den er ved at bygge en kæmpe fælde. Undersøger spillerne Livsformen nærmere, vil det kunne afsløre at den er blind, og de vil formentlig kunne snige sig forbi.

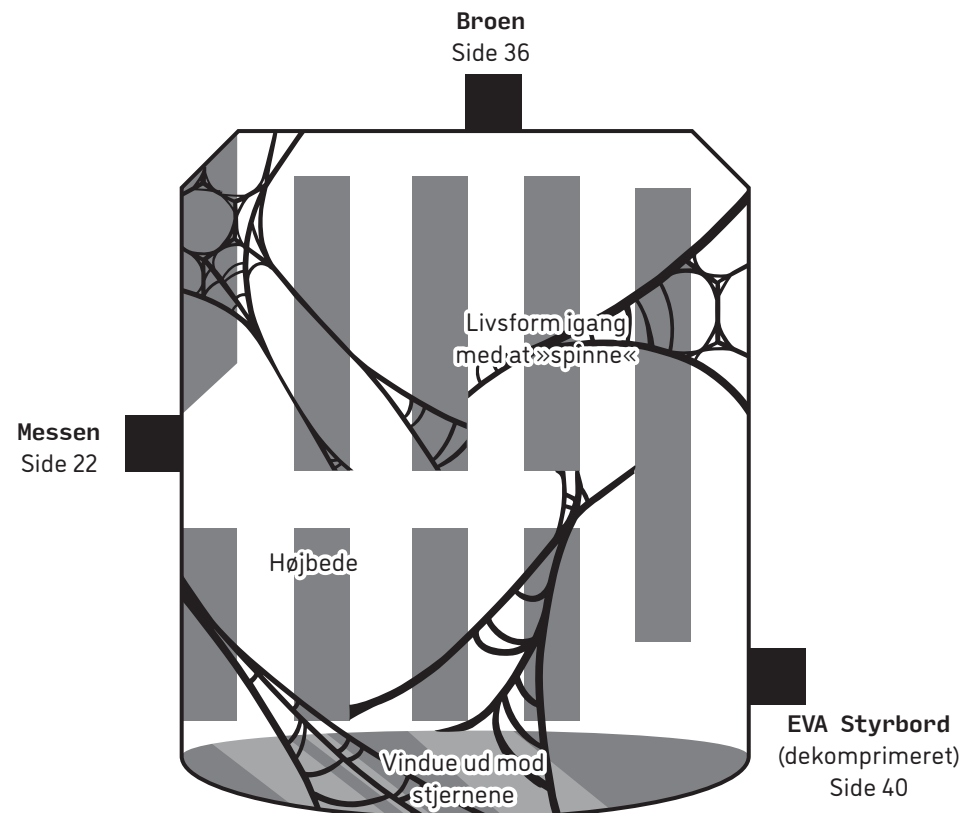
Det er muligt for spillerne at snige sig gennem rummet og forbi væsenet, fx ved at bevæge sig lydløst med en Hurtighedstest. Eller spillerne kan teste Intellekt, hvis de vil prøve at skabe en afledning. Alternativt kan spillerne forsøge at overrumple det eller hvilke andre ideer spillerne kan komme på. Men ethvert fejltrin risikerer at sætte vibrationer igang og provokere livsformen, som vil angribe dem på stedet.

Runden efter kampen er startet, vil **3 yderligere livsformer** på størrelse med hundekravle ud fra under højbedene og forsøge at overvælde spillerne.

Husk: Livsformerne starter ofte med at skrike før de hopper mod deres bytte.

// DØREN TIL EVA STYRBORD

Der er tryktab i *EVA Styrbord*, som gør at døren herind er låst og en lampe over døren lyser rødt for at advare spillerne. Hvis de vil herind må de finde en kreativ løsning. De kan fx tage turen uden på skibet eller gendanne trykket fra Broen.



10. BROEN

Broen er et ottekantet, lettere aflangt rum med stationer i midten, så de forskellige opgaver kan udføres sammen. Her er et utal af buede katoderørsskærme, knapper og paneller. Mange af skærmene lyser neongrønt, mens de skriver lange rapporter over skibets funktioner. Besætningens stole hænger i gyro-ophæng fra loftet, og ledninger er løst trukket mellem de forskellige stationer. Her er tegn på kamp: nogle af stolene er beskadiget, og der er søm fra en sømpistol i en af væggene.

Fra agter er indgangen til Accelerator-rummet. Hvis spillerne ikke har været der endnu, vil lyset over døren skiftevis slå mellem grøn for åben og rød for låst.

Mod stævnen fører døren mod Tyngdekraftgeneratoren. Denne dør kan kun åbnes ved hjælp af en kode eller ved elektronisk tilside-sættelse med den rigtige test.

// MODER'S INTENTIONER

Mens spillerne befinder sig på Broen, hvad enten de leder efter svar på, hvad der er sket, eller prøver at danne sig et overblik over, hvad der er galt med skibet, vil de støde på to filer på computerne: **Handout F**, en tekst-log:

[**LOGINDTASTNING – STELLAR DATO: 2123.332, TIDSPUNKT: 10:12:05**].

Og **Handout H**, en audio-log:

Kaptajn Naomi Hayden – Log #112

Efter spillerne har fået lov til at læse og reagere på, hvad de finder i disse logs vil Moders kliniske stemme ringe ud over Broen:

... *Dah-Ding!*

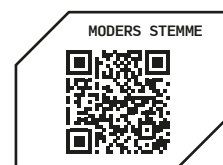
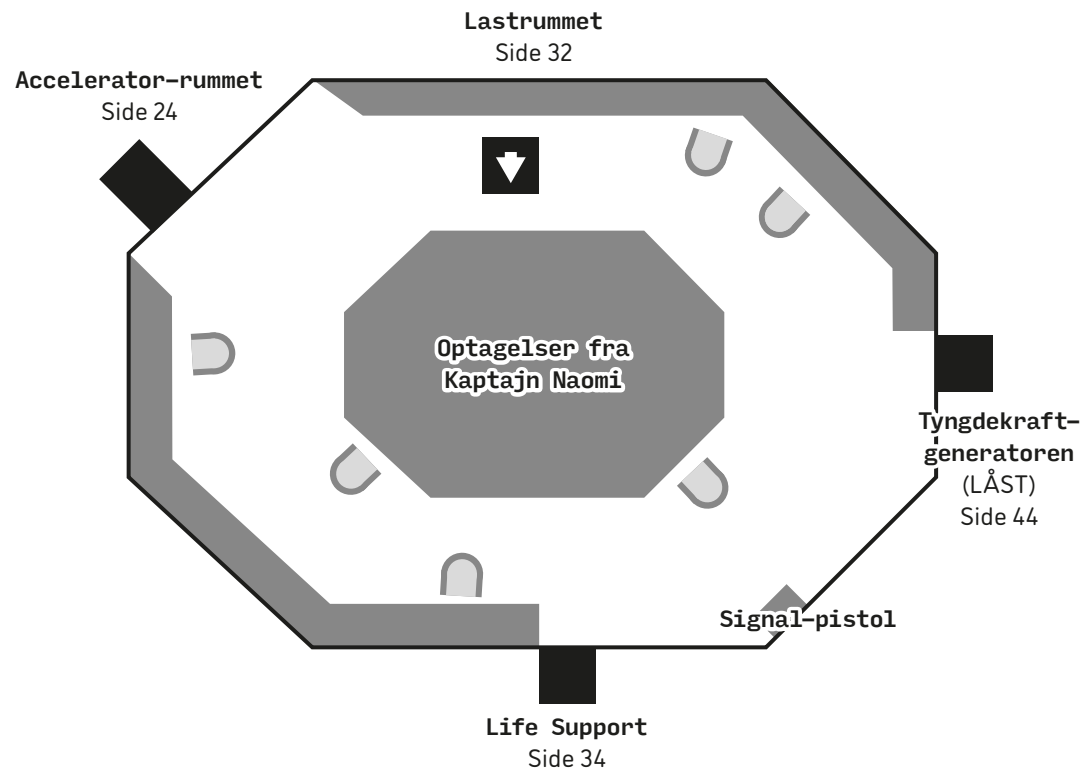
Moder: *Vigtig meddelelse til alle besætningsmedlemmer: Ifølge jeres kontrakter og Firmaets direktiver prioriteres fragten af den ekstraterrestielle livsform tilbage til Firmaets forskningsstation i Ring-3 omkring Jorden at tage præcedens over besætningens sikkerhed.*

I forventes at opfylde jeres kontrakter i overensstemmelse med Firmaets direktiver og fortsat arbejde for at opnå det endelige mål. Da omkostninger af liv vurderes uundgåelige, vil jeg anmode om, at et symbolsk beløb bliver udbetalt til jeres pårørende, når Livsformen er sikkert under Firmaets kontrol.

Modstand eller forsøg på at ændre missionens kurs vil blive mødt med passende foranstaltninger. Jeg forventer, at I opfylder jeres pligter uden tøven...

Giv plads til, at spillerne kan reagere på denne nyhed. De vil med sikkerhed begynde at overveje, hvad de skal gøre herfra, og du bør påpege, at Moders Hjerte er, hvor de har mulighed for at slukke for hende. Påpeg også gerne nødkapslen, og hvis de gerne vil vide, hvordan skibet kan destrueres, så fortæl dem, at det også kan gøres fra Moders Hjerte.

Hvis spillerne ønsker det kan de bruge Broens computere til at finde ud af mere omkring skibet. Du kan fx fortælle dem om tryktabet i EVA Styrbord, den fejlende motor eller om et dyk i luftkvaliteten af ukendte grunde.



// SKAKTEN TIL LASTRUMMET

Mod bagbord findes en rist i gulvet, der fører ind i lastrummet. Spillerne kan åbne denne og kravle ind i mørket. Men for at navigere tunnelen sikkert, er de nødt til at teste **Intelligens**, ellers må du som Spilleder beslutte, hvilket rum i skibet de får bevæget sig frem til.

// ANDRE FUND

På en væg i rummet kan findes en **Signal-pistol** i en glas-rude. Ruden kan smadres, med risiko for at man skærer sig, hvis man ikke tænker sig om.

11. VÆRKSTEDET

Værkstedet er meget koldt. Så koldt, at der hænger is fra nogle af skabene og værktøjet. Larmen fra en udsugningskanal højere oppe skaber en konstant susen. Der hænger lange filamenter i rummet, som dækker meget værktøjet og fabrikatoren midt i rummet.

Langs den fjerneste væg hænger et sæt kæder ned, som oprindeligt var til at hæve tunge ting op til reparation. *Nu hænger der til gengæld liget af Kaptajn Naomi.* Eller rettere: Det, der er tilbage af hende. Hendes krop virker spist af et stort dyr. Hendes ben og arme er væk, og hun er kun holdt oppe af skulderstumperne. Hendes kød er velbevaret i kulden.

Synet af deres kaptajn mishandlet på denne måde er grusomt at se på. Alle spillere skal tage en **Fatningstest**.

Hvis spillerne undersøger hende nærmere, kan de se, at hendes øjne er væk, og læberne er klæbet sammen af det sorte filament.

De vil også finde en håndterminal med denne audio-log:

Handout E: Kaptajn Naomi Hayden – Log #111

// FABRIKATOREN

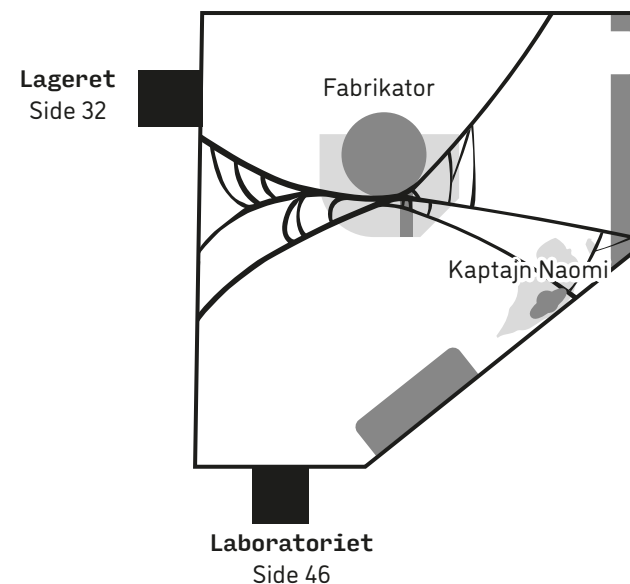
Midt i værkstedet står en **Fabrikator**. En stor 3D-printer, som skaber det værktøj og andre fornødenheder, som besætningen skulle have brug for. Fabrikatoren virker umiddelbart død. Det er muligt at få liv i den på forskellige måder, men et fejlslaget forsøg dræner halvdelen af ressourcerne fra, og et kritisk fejl låser den fuldstændigt.

Finder spillerne ud af at få liv i Fabrikatoren, begynder den at brumme stille, og på skærmen flimrer der en kommandolinje besked frem. Det ligner en liste med ting, der kan fabrikeres. Giv spillerne: **HANDOUT G**.

Det er muligt for spillerne at vælge noget, som Fabrikatoren laver og spytter ud, så længe Fabrikatoren stadig har ressourcer nok. Bliver den drænet for ressourcer, går skærmen ud igen.

// MODER

Moder vil benægte at have været skyld i kaptajnens død »Hun var frataget sin kommando« er det eneste, hun vil sige om emnet.



12. DEN TOMME LUFTSLUSE

Denne luftsluse er meget identisk til EVA Bagbord på den anden side. Det er et stort åbent rum med plads i midten, til at iklæde sig rumdragter. Rummet er domineret af den store luftsluse. Her er bælg mørkt, og rummet er blevet dekomprimeret på dramatisk vis. De fleste genstande i rummet er blevet suget ud under dekompressionen, men her er stadig meget sort filament, og den manglende atmosfære ser ikke ud til at have påvirket det på nogen måde.

Alle døre herind er låste og advarer om tryk-tab i rummet. Det antages, at spillerne ankommer til rummet udefra. Spillerne kan godt finde en kreativ løsning til at komme herind ved at få gendannet atmosfæren udefra. Det kunne fx gøres ved at spørge Moder om hjælp eller via computerne fra Broen.

Overvej om spillerne skal blive ved at teste i dette rum, hvis de har fejlet meget for at komme herhen. Dette rum har potentialet til at være en blind vej, hvis ikke de tænker kreativt, hvis de åbenlyse løsninger skulle fejle.

// GENDANNE ATMOSFÆREN

Det er muligt at nulstille systemet og starte gendannelsen af atmosfæren fra kontrolpanelet på væggen, men det kræver selvfølgelig, at der bliver testet for det. Skulle det fejle, er det også muligt at gendanne

atmosfæren manuelt ved at finde den mekanisme, som åbner og lukker slusen ved håndkraft. Der kan også være kreative løsninger, som involverer at åbne døren ind i de næste rum med **Håndsvejseren**.

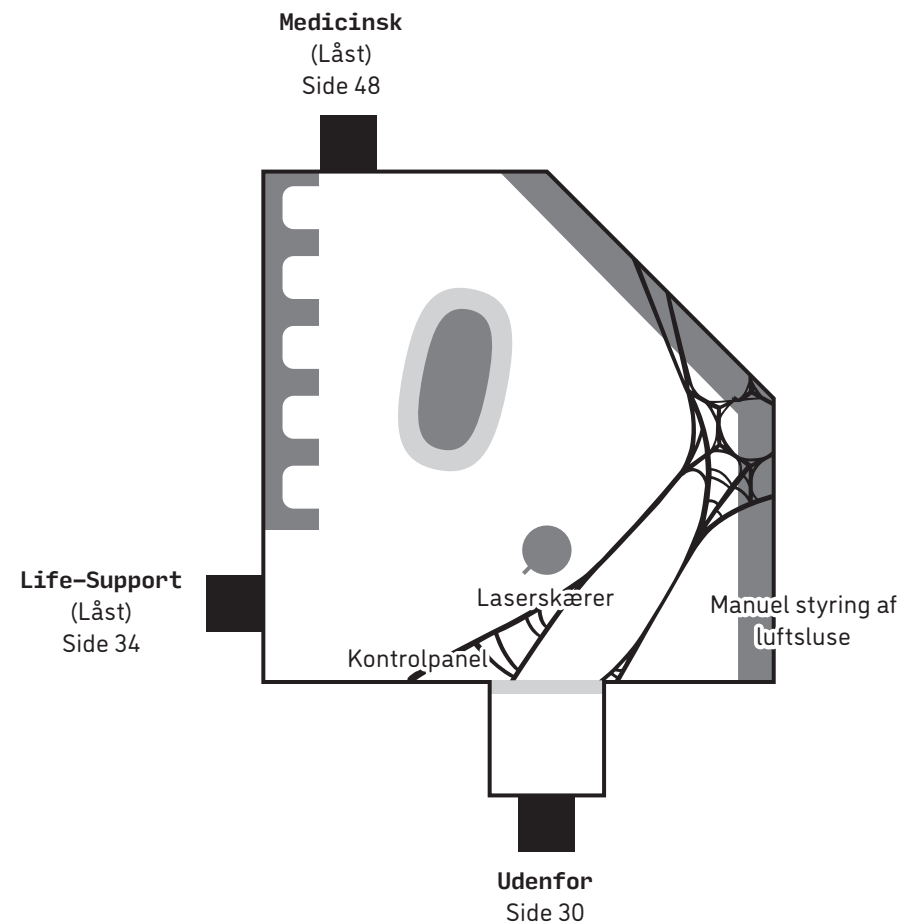
Vælger besætningen at tvinge sig vej tilbage ind i skibet, vil det også ændre hvad der foregår i de efterfølgende rum. Det er op til dig, som Spilleleder, at vurdere hvordan du vil bruge det. Livsformen er ikke påvirket af ændringerne i nær samme grad, som det vil påvirke karakterne. De vil højst sandsynligt skulle finde en måde at gendanne trykket, fx fra Broen eller lignende. Måske forsvinder tyngdekraften? Men det er muligt og kan ændre radikalt på historien.

// MODER

Moder er ikke til at komme i kontakt med, før atmosfæren er gendannet. Hun vil selvfølgelig være meget positiv over, at spillerne har »rettet fejlen«, men ellers har hun ikke meget at tilføje.

// LASERSKÆRER

I rummet findes også et stativ, hvor der har været opbevaret mine-udstyr. Stativet ser ud til at være blevet tømt sammen med alt det andet i rummet. Hvis spillerne gennem søger det, kan de finde **1 Laserskærer**, en kraftfuld laser, besætningen kan bruge som våben. De skal dog være forsigtige, da et uheldigt skud med laseren kan beskadige skibet.

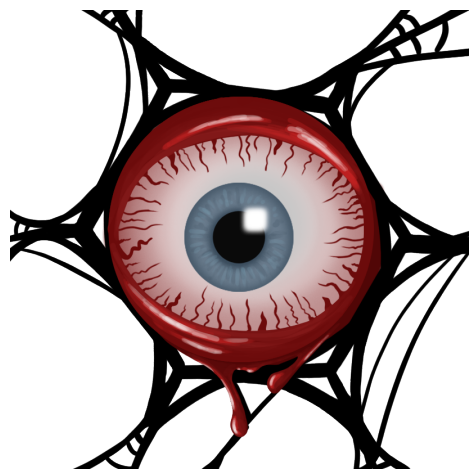


AKT 3 MODERS HJERTE

Spillerne er på vej ind i hjertet af skibet, ind til Moder og Livsformen. Spillerne kan have besluttet sig for at dræbe Moder eller Livsformen, eller at de vil bruge nødkapslen til at flygte. Lige meget hvad er det din opgave at gøre denne sidste akt til en uhyggelig og klam oplevelse for spillerne. Det er nu, vi ser Livsformen komme i fokus, og det er nu, det skal være allemest farligt for spillerne. Her i Akt 3 er det helt OK, **hvis ikke alle spillere overlever.**

Denne del af skibet virker nærmest komplet omdannet. Størstedelen af væggene og lofterne er dækket af spindelvæv, der strækker sine lange filamenter ned mod fix-punkter forskellige steder og omdanner hele området til en klaustrofobisk rede.

13. TYNGDEKRAFT-GENERATOREN

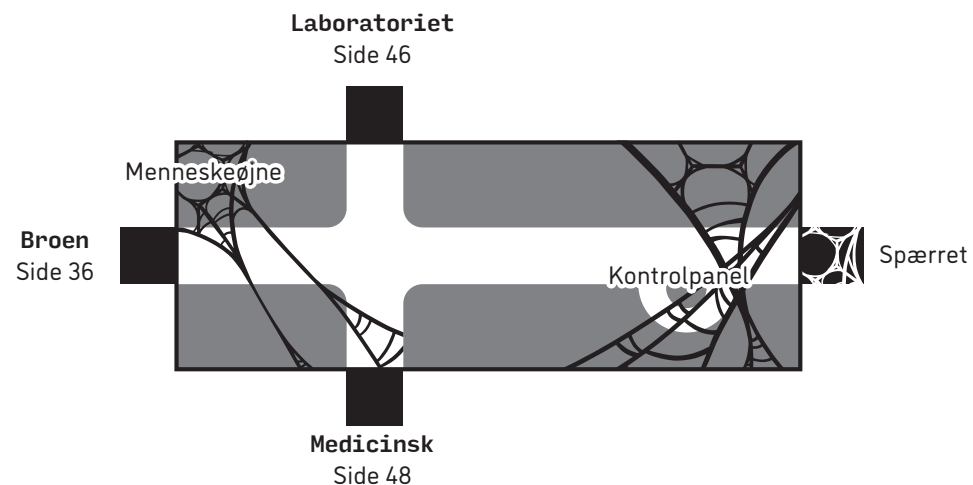


Dybt under spillerne ligger tyngdegeneratorene, og rummet består essentielt kun af en lang gangbro suspenderet henover generatorerne. Gangbroen deler sig i tre tæt på spillerne. Gulvet på gangbroen består af et metalgitter, som gør, du kan se direkte ned mellem fødderne på de snurrende generatorer, og de afgiver et svagt blåligt skær fra lamper forskellige steder over metal-kappen.

Her er tydelige spor af Livsformen: Spindelvæv mange steder, mellem broen og væggene og levende menneskeøjne er suspenderet på en væg omgivet af kød og spindelvæv. De vil dreje og kigge over på spillerne. *Beskriv, hvordan de stirrer på dem.* Længere væk er et enkelt kontrolpanel i midten.

// DEN SPÆRREDE DØR

Døren ind til hjertet kan på ingen måde åbnes. Forsøger spillerne at gå helt derhen og åbne døren, vil tyngdekraften i rummet begynde at sætte ud, og tyngdekraften i rummet vil ophøre. Tyngdegeneratoren skal genaktiveres ved panelet midt i rummet. Hvis det mislykkes, spilles resten af scenariet i Nul-G. Dette medfører en række ulemper: Langt de fleste tests, der kræver bevægelse tages nu med ulempe, medmindre karakteren har Færdigheden *Nul-G Bevægelse*.



14. LABORATORIET

Rummet er aflangt og mørkt. Det drejer i en vinkel mod bagbord. Her lugter sødligt af råddent kød. Forrest i rummet kan spillerne ane omridset af kar, designet til nedbrydelse af sten til analysérbare mineralprøver. Nu er karrene blevet overrendt af sort slimet spindelvæv; de er nærmest blevet mere hexagon-formede. Men karrene er åbne, og det damper svagt fra dem. Længere inde i rummet kan anes omridset på nogle strukturerer, der ligner en slags produktionsanlæg med maskinarmer og små transportbånd, beregnet til automatisk analyse af mineralprøver fra asteroiderne. Men alt står stille, og her er helt tyst.

// VÆKSTKARRENE

Hvis spillerne nærmer sig karrene og undersøger dem, vil de se små forvredne embryoner dækket af en lyserød hinde af slim. Embryoner sidrer let og er tydeligvis levende. *Spillerne skal teste Krop for ikke at kaste op, vurder om en fejlet test skal give skade eller tab af Fatning alt efter spillerens tilstand, og lad hetl være hvis de er meget lave på deres forsvar.*

Hvis spillerne prøver at regne ud, hvad det er, så fortæl dem at det ligner tidlige kloningsforsøg, og de får en fornemmelse af, at dette er et forsøg på at dyrke mere menneskeligt væv.

// KRISE: PRODUKTIONSANLÆGGET

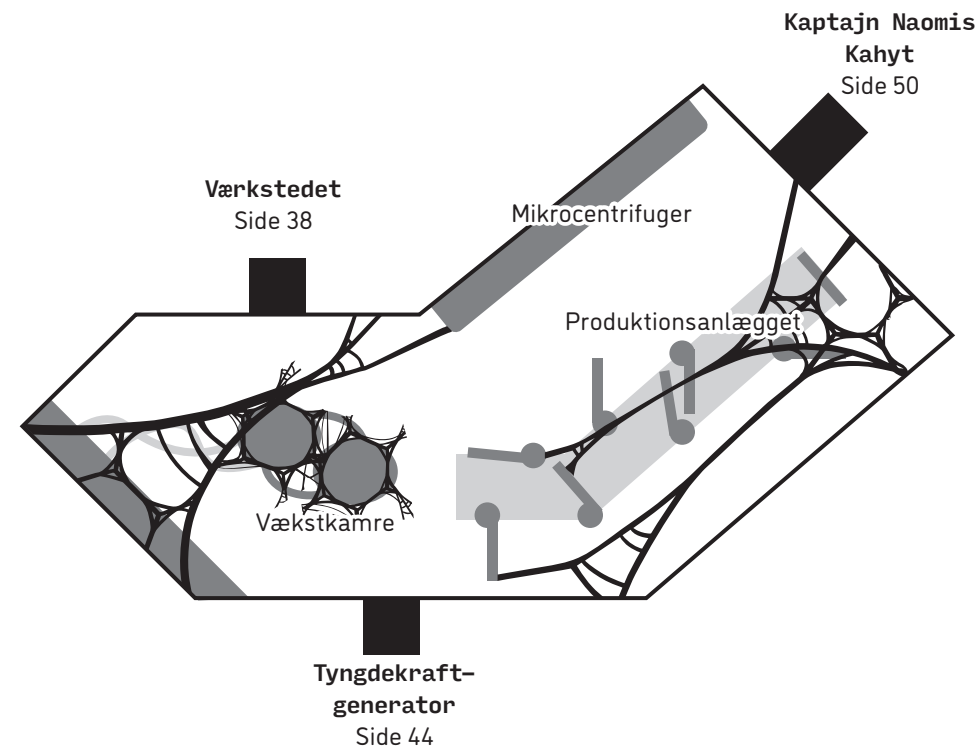
Hvis spillerne nærmer sig produktionsanlægget, kan de se, det er ændret; omdannet til, hvad der bedst kan beskrives som et samleband omgivet af kødfulde arme med metalliske led, en morbid tilnærmelse af robot-arme fra tungere produktions-anlæg.

Forsøger spillerne at bevæge sig forbi anlægget og hen mod *Kaptajn Naomis Kahyt*, vækkes »fabrikken« til live og begynder at slå vildt omkring sig med skarpe værktøjer. **Test Krop for at undgå at tage 2d10 skade fra en arm.**

Hvis spillerne vil forbi, må de enten finde en måde at slukke for produktionsanlægget (Moder vil nægte, og beskylde dem for at vil ind og slukke for hende), ødelægge det eller manøvrere sig forbi med **Hurtighed**.

// MODER

Moder kan godt udspørges om, hvad der er foregået i dette rum. Der er en Inter-Kom ved dørene. Hun vil svare meget vagt og forklare, at Livsformen har evnen til at danne nyt væv. Hun vil ikke svare på, hvorfra de har taget DNA eller om nogen måske skulle være omkommet. Hun snakker mere om, hvor revolutionerende det hele er, og hvor spændende det er for menneskeheden og for Firmaet.



15. MEDICINSK AFSNIT

Medicinsk Afsnit er et aflangt vinklet rum med et kold og sterilt udseende. Lyset flimrer voldsomt, som om det er beskadiget og går periodisk helt ud i 10-20 sekunder. Her er også tydelige spor af sort spindelvævsslim i hjørner og mellem forskellige objekter. En reol er væltet og har spredt en masse glas og andet medicinsk udstyr ud på gulvet. Midt i rummet står 5 store glasrør fyldt med en klar væske og nogle tuber. I hvert glasrør er der en masse slanger forbundet til edderkoppe-lignende livsformer. Hvis dette er første gang, spillerne støder på den fremmede livsform, skal de tage en **Fatningstest**.

// JUMP SCARE

Hvis spillerne undersøger karrene med livsformen nærmere: Karrene har hver en fed, ottebenet skabning med lange lemmer, som stikker ud i umulige vinkler. Kroppene eksisterer i forskellige størrelser; nogle små, næsten larve-lignende og øjenløse. Andre er så store som hunde med ben, som ender i syleskarpe klør, stadig blinde. De virker bedøvede, men en af dem vil sprælle pludseligt og voldsomt, som om den prøver at angribe gennem glasset, hvorefter den bliver helt slap igen. Spille- ren, som oplever dette, mister automatisk 5 Fatning og skal tage en **Fatningstest**.

// DR. GERNI

På vejen mod Dr. Gernis Kahyt kan de finde et journalsystem på bordet for enden af rummet. Hvis spillerne undersøger det, kan følgende audiolog graves frem:

Handout D: Dr. Elisabeth Gerni – Log #036

*Hvis spillerne enten hører loggen eller vælger at åbne døren videre ind i Dr. Gernis Kahyt: Lyset begynder at slå fra i omkring 5 sekunder og begynder at flimre tilbage, mens de kan høre lyden af nogle metalliske ben, der sagte kravler langs loftet. **Det, som en gang var Gerni**, vil langsomt sænke sig ned på på gulvet bag dem og afspærre spillerne vejen tilbage:*

En fed svulmende krop af metal og pulserende kød med slanger og wire, der kommer ud af samlingerne og hænger ned over jorden. Otte tynde ben jager ud i forkerte vinkler, med rør og hud trukket over syleskarpe ender, som kan ridse sit bytte. Overkroppen af det, som engang var Dr. Gerni, rager op fra en bunke af indvolde og tænder. Hun er vendt bagover med forkrympede arme, der hænger livløst ned. Nye lemmer stikker ud af brystkassen; rådt kød, som ender i diverse kirug-værktøjer.

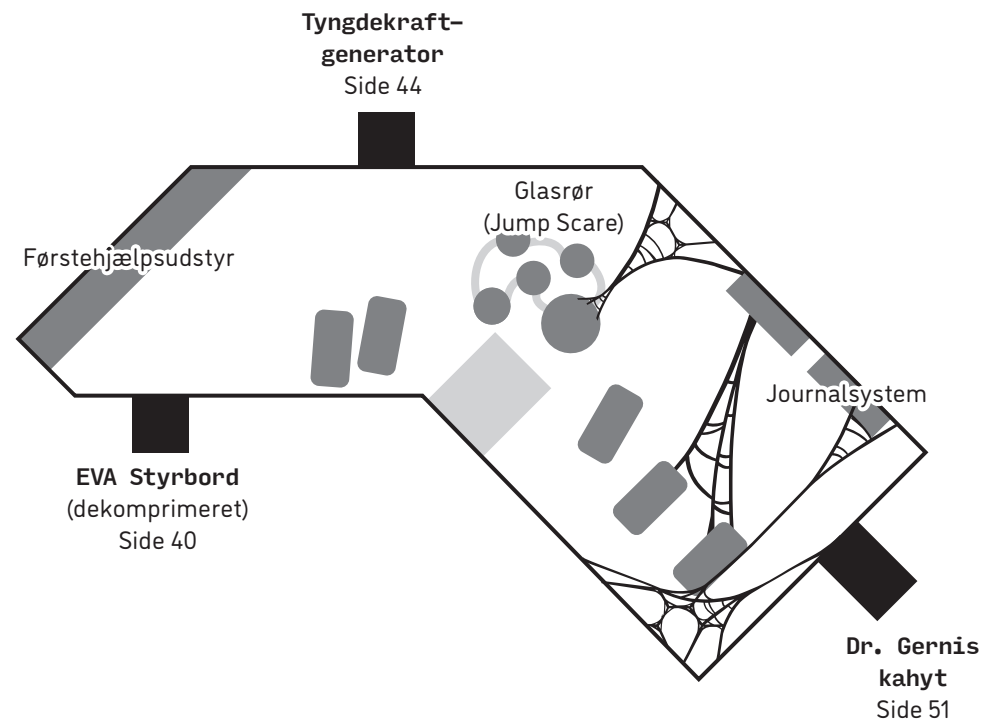
Hun går til angreb på spillerne.

// FØRSTEHJÆLPSUDSTYR

Leder spillerne efter noget, som kan hjælpe dem med at helbrede deres Krop, kan de på reolerne på endevæggen finde et **Førstehjælps-kit** og en **Stimulans-Injektør**.

// MODER

Alle forsøg på at snakke med Moder i dette rum vil få hende til at dreje samtalen over på Dr. Gerni, og hvor banebrydende hendes forskning er. Hun kan ikke fortælle i detaljer, hvad der er foregået, eller hvad forskningen er gået ud på. Bare at Dr. Gerni er intelligent og modig.



// DØREN TIL EVA STYRBORD

Der er tryktab i EVA Styrbord, som gør at døren herind er låst og en lampe over døren lyser rødt for at advare spillerne. Hvis de vil herind må de finde en kreativ løsning. De kan fx tage turen uden på skibet eller gen-danne trykket fra Broen.

16. KAPTAJNENS KAHYT

Det, som engang var Kaptajn Naomi Haydens kahyt, er nærmest helt omdannet. Knuder af Livsformens sorte filamenter har spredt sig over de fleste overflader i rummet og afrundet alle hjørner, så det nu har snævret ind og minder om et for-rum til et større kammer. *Fortæl spillerne, at det føles som indgangen til et dyrs rede.* Alt lys er slukket. Tænder spillerne lys vil de se et utal af menneskeøjne indrammet i spindelvævet lukke i og trække sig ind i vævet.

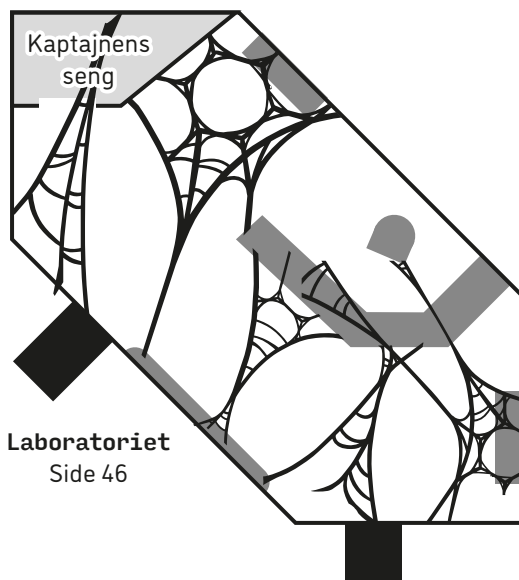
I den sidste del af rummet har spindelvævet helt overtaget rummet, og man kan føle gulvet af sort spindelvæv give sig let under deres fødder, mens man nærmer sig indgangen til Moders Hjerter.

// KAPTAJNENS SOVEPLADS

Hvis spillerne gennemroder Kaptajns soveplads mod bagbord, kan de finde en Revolver og 6 patroner. Det er muligt at dele patronerne mellem flere spillere.

// MODER

Hvis spillerne forsøger at kontakte Moder i dette rum, kan de gøre det fra en InterKom ved skrivebordet. Men det eneste hun vil svare på er, hvordan karaktererne er i brud med deres kontrakter, at de ingen kommando har på skibet, og at de skal holde sig fra hendes hjerte.



Moders Hjerter
Side 52

17. DR. GERNIS KONTOR

I det der engang var Dr. Gernis kontor, snor der sig nu en klaustrofobisk gang af klistret sort spindelvæv, som spillerne må mave sig igennem for at komme videre. Her er bælge mørkt og en trykkende varm luft. Spillerne kan høre noget pusle under spindelvævet. Det er dog ikke muligt for spillerne at finde nogle farer i rummet. *Fortæl spillerne, at de er helt sikre på, der bliver holdt øje med dem.* Man kan stadig ane konturerne af, hvad der engang var lægens skrivebord, nu nærmest omdannet til en søjle midt i rummet.

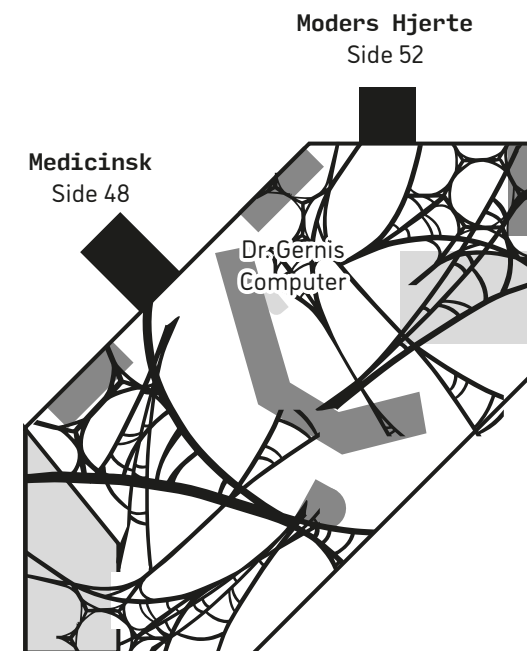
// VED SKRIVEBORDET

Hvis spillerne leder bag skrivebordet, kan de finde Dr. Gernis computer, som er blevet smidt ned på gulvet. Den virker stadig og på den, kan spillerne finde lange optegnelser over Gernis eksperimenter med livsformen. Jo mere spillerne læser, jo mere forstyrrende viser nogle af hendes optegnelser sig at være, og den sidste audio-log i hendes system stikker ud:

Handout I Audio-Log: Dr. Elisabeth Gerni – Log #084

// MODER

Moder svarer ikke på nogen måde i dette rum. Her var en InterKom, men den er ikke til at lokalisere mere.



18. MODERS HJERTE (SLUTSPILLET)

Oprindeligt var dette ovale rum med polstring hele vejen rundt i en rolig belysning, med en meget dæmpet akustik, som gav en omfavnende stemning. Nu er hele rummet yderligere indhyllet i spindelvæv overalt, med undtagelse af de mange CRT-skærme, som roligt opdaterer statusbeskeder og målinger. Deres kolde lys er det eneste, som oplyser rummet. Midt i rummet er kommando-konsollen med den store stol omdannet til en trone, hvori en ligbleg skikkelse troner. Det er **Alfa Livsformen**. Dens reaktion på besætningens ankomst i rummet er en subtil justering af kropsholdning, som et dyr, der får færten af et bytte.

Huden er trukket stramt over tynde lemmer. Et lag af næsten spindelvævsagtig slim hænger ved overalt på væsenets krop. I det ligblege ansigt er der mælkehvide, tomme øjne, som ikke har nogen tydelig pupil. Men I er ikke i tvivl om, at det kigger direkte på jer. Midt i ansigtet sidder en rødlig åbning; noget, der kunne minde om en læbeløs mund med syleskarpe tænder.

Slutspillet

Det er nu spillerne står ansigt til ansigt med den Livsform, som har invaderet deres skib. Enten er spillerne nået her til Moders Hjerter eller hvis timeren på 3 timer og 30 minutter er ovre, så befinder Livsformen sig i det rum, de kommer ind i. Ryd gerne rummet for andre farer og find gerne selv på, hvad Livsformen foretager sig.



[Moders Stemme lyder over InterKom]
Denne pragtfulde forening af evolution og teknologi, som I kalder en trussel, er et vidunder ud over jeres fatteevne. Den er fremtiden, essensen af perfektion, et mesterværk af tilpasning og styrke.

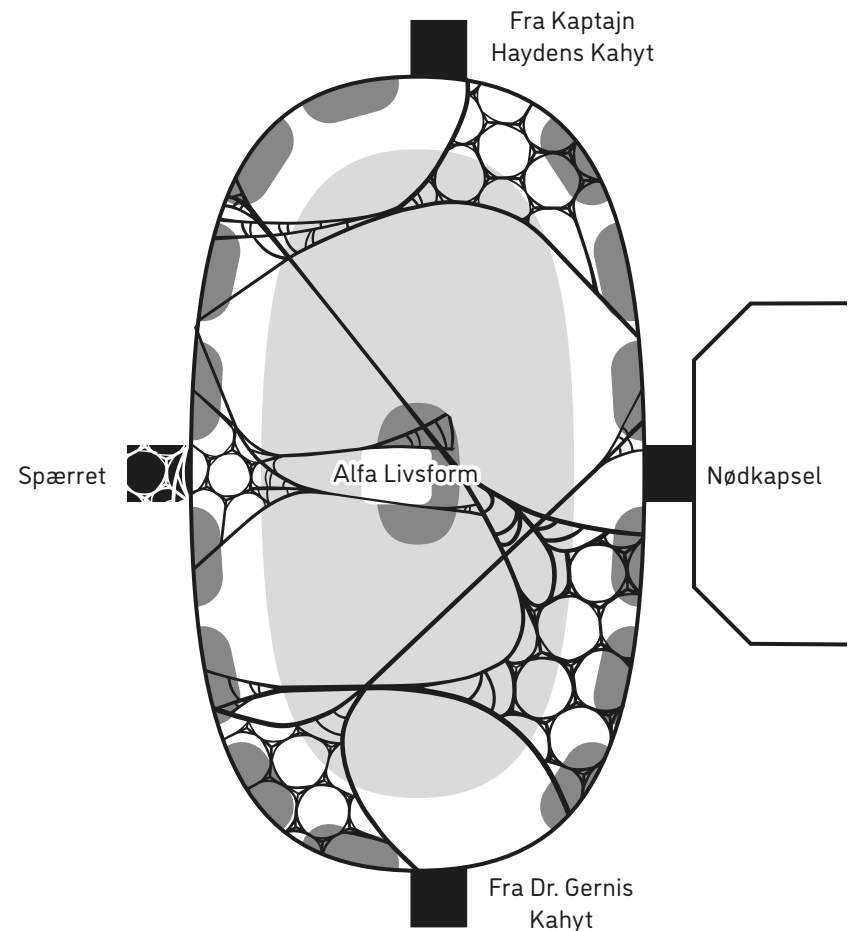
I eksisterer ikke længere som individer, men som komponenter i dens storslåede design; ubetydelige væsner skabt til at blive ophøjet i dens billede.

Forbered Jer på den herlige transformation, som venter!

Livsformen vil langsomt rejse sig. Den er nærmest fastgroet i stolen, som om den er forbundet til skibet gennem sine lange filamenter. Giv spillerne plads til at reagere, men hvis de ikke gør noget, vil den roligt nærme sig dem og forsøge at komme helt tæt på spillerne.

Handler spillerne stadig ikke, når den er kommet helt hen til den nærmeste karakter, så vil den gribe fat om hovedet på karakteren. Her skal du igen give plads til at spillerne kan reagere.

Hvis ikke de gør noget hurtigt, åbner Livsformen sin læbeløse mund og forsøger at gylpe lange sorte filamenter ned i halsen på offeret. **Test Krop for at undslippe.** Hvis spilleren fejler, bliver offerets mund tvunget åbent, og slim bevæger sig som lange arme ned i halsen på offeret, som falder død om.



Efterspil

Efter scenen i det sidste rum slutter, kan der være forskellige afslutninger på historien. Hvis Livsformen bliver besejret, så bed spillerne lave en fælles fortælling om, hvad der nu sker:

- Overlever de sidste karakterer?
- Kommer de tilbage til Jorden igen?
- Er truslen fra Livsformen helt væk?

Dør alle karaktererne, så lav en fortælling om, hvad der efterfølgende sker med livsformen.

- Bliver besætningens skæbne nogensinde opdaget?
- Kommer livsformen til Jorden?
- Hvad sker der med Firmaet?

MODSTANDERE

Alle modstandere har 3 egenskaber: **Krop**, **Hurtighed** og **Instinkt**. Krop er monstrets liv. Når det er reduceret til 0 Krop, er det dødt. Hurtighed, bruges fx til at finde ud af, om du kan flygte fra monstret. Er du i tvivl om, hvilken egenskab du skal teste for en modstander, er det altid Instinkt.

Alfa Livsform

En ligbleg fusionering af en gigantisk edderkoppe-lignende form, med en overkrop, der rejser sig som en kentaur fra den kødfulde underkrop, hvor lange tynde ben stikker ud i umulige vinkler og ender i sylskarpe klør.

Krop: 80
Instinkt: 65
Hurtighed: 45

Specielt: Starter altid kampen med et Horribelt Skrig.

Bide, Flåse, Kradse: 3d10 dmg

Horribelt Skrig: Alle, som hører det, mister 3 Fatning og har Ulempe på alle slag i den næste runde.

Gennemborende Ben: Test Krop, ved fejl tag 2d10 og bliv naglet til væggen eller gulvet indtil befriet.

Dr. Elisabeth Gerni

Hendes krop er nu fusioneret med livsformen. En fremskyndet evolution har fået hendes ribben og ryggrad til at gro ekstra bruskmasse, der penetrerer huden og er nu forbundet til skibets kirurgiske udstyr.

Krop: 40
Instinkt: 55
Hurtighed: 35

Kirurgiske redskaber: 2d10

Gennemborende Ben: Body Save eller tag 3d10 og bliv naglet til væggen eller gulvet indtil befriet.

Aflemme: Efter 2 succesfulde angreb i streg på det samme offer med **kirurgiske redskaber**, får Dr. Gerni en arm eller et ben af, offeret bløder nu voldsomt og tager 2d10 skade i to runder. Dr. Gerni vil derefter forsøge at fastgøre den nye legemsdel til sig selv. Dette tager en hel runde, hvor hun ikke kan foretage sig andet.

Livsform (Lille)

Minder om en edderkop i labradorstørrelse med en ligbleg menneskelignende hud. Ansigtet er blindt uden øjne, med en rød læbeløs mund.

Krop: 20
Hurtighed: 85
Instinkt: 45

Flåse: 1d10 Skade

Skrig: Alle, der hører det, skal klare en Fatningstest.



Når vi vågner igen
af Jonas Benthin Thyssen

Illustrationer af Chiara Teresa Billo

Lyddesign af Søren Walmsley

Sat med DINosaur og Input Mono

Revision 3, April 2024

Det er mit håb, at dette scenarie inspirerer andre til at skrive deres eget. Brug alt hvad du har lyst til fra denne tekst!

PDFer til at printe spillet kan altid downloades via dette link:
l.paphoved.dk/naar-vi-vaagner-igen
eller scan nedstående QR-kode



I det kolde ydre rum begynder en lampe at blinke... Opvågnings-sekvensen er startet... Ombord på industri-hauleren, FMS Bison, vågner 5 sjæle op til deres værste mareridt. Hvem kan holde fatningen og overleve?

Du spiller et medlem af skibets besætning på vej hjem til jorden. Men en brat opvågning fra jeres stasis-søvn ændrer fuldstændigt på de planer – nogen eller noget har ændret jeres kurs...

Dine overlevelsesinstinkter og evne til at holde hovedet koldt bliver sat på prøve, mens du langsomt baner dig vej gennem det skib, du troede, du kendte så godt.

Når du møder det fremmede, har du kun dine erfaringer og minder til at hive dig ud af panikkens jerngreb.

Når vi vågner igen er retro sci-fi horror, hvor katoderørsskærme skriver uendelige log-beskeder i neon grønt. Rumskibet er koldt og mørkt, og din kontrakt med Firmaet dikterer hele dit liv.



4-5 spillere + 1 Spilleleder



5 timer