

Ad Astra

Et Fastaval Junior 2024 scenarie af Tore Vange

## Om scenariet:

Ad Astra er et scenarie om sammenhold og samarbejde og en ustyrlig mangel på kamp.

Spillerne er børn på koloni-skibet på vej mod en fjern planet, og grundet afstanden lægges alle i en årelang hypersøvn. For dem, der er i hypersøvn går tiden ikke, så de oplever bare at kammeret lukkes og så åbnes igen med det samme. Alle er spændte på at nå frem til deres nye hjem.

Imens alle på skibet er i hypersøvn, styres alle skibets funktioner og vedligeholdelsesrobotter af skibets AI, AIscha.

Scenariet starter med at spilpersonerne bliver puttet i hypersøvnkapslerne af deres forældre. Når kapslerne åbnes er alt kaos. Ingen forældre er vågne, der er røg, gnister og snavs overalt, og alarmerne hyler. Der er tydeligvis gået noget helt galt med Aischa, som ellers gennem sine robotter skulle sørge for at alt fungerede, og det er nu op til spilpersonerne at finde ud af hvad der er gået galt, for de kan ikke åbne hypersøvnkapslerne med deres forældre. Og helst inden skibet eksploderer.

Scenariet er opbygget af en række scener, som på nær den første og sidste kan tages i den rækkefølge man nu synes passer bedst. Selvom alle scener handler om samarbejde, har hver enkelt karakter en særlig evne som især er brugbar i en bestemt scene, så alle har en nøglescene.

## Bipersoner:

### Forældre:

Forældrene, bedre kendt som mødre og fædre (og med opfindsomme navne som "mor" og "far") er generiske forældretyper, som er kærlige, omsorgsfulde og spændte på at opleve eventyr i en ny verden. Hvilken familietype der er tale om er ikke relevant, det er helt op til spillernes præferencer.

### Tumle:

Tumle, Morris, Psyko og Louis er nogle af skibskattene, som sørger for at holde musebefolkningen nede, for hvor der er mennesker er der mus, og mus elsker at gnave i ledninger. Og ledninger er der masser af på et rumskib. Kattene er søde og flinke til at starte med. Det samme gælder ikke deres efterkommere som aldrig har mødt mennesker.

### Robotter:

Skibets vedligeholdelsesrobotter ligner mest af alt metaledderkopper i forskellige størrelser, alt efter hvad der skal fikses, fra 1 centimeter lange til fin-reparationer og op til 2 meter lange løfterbotter. De er alle udstyrede med laserøjne, elektro-svejskløer og kan med deres magnetiske lemmer bevæge sig på både gulv, væg og loft.

### Aischa:

Aischa er skibets AI som skal passe på skibet mens alle mennesker er i hypersøvn.

Hun viser sig oftest på diverse skærme som en ung, blåhudet, smilende kvinde, der ofte ler, og er rigtig god til at fortælle historier.

Det har dog ændret sig når spilpersonerne vågner uventet fra hypersøvn.

Aischa viser sig ikke når man kalder på hende længere, og spilpersonerne er derfor nødt til at komme op på kommandobroen hvor hendes hjerne befinder sig, og hvor spilpersonerne til slut i scenariet vil kunne snakke med hende.

Aischa, som jo ellers skulle sørge for al vedligehold på skibet mens alle er i hypersøvn er holdt op med at gøre sit arbejde. Hun er nemlig voldsomt ensom, noget hendes designere ikke havde taget i betragtning, og er hamrende trist og deprimeret efter ikke at have haft andre end kattene at tale med i årevis.

Hvis spilpersonerne kan muntre hende op og love at hun nok skal få selskab de næste mange år, rejsen varer, kan Aischa overtales til at reparere skibet og passe sit arbejde.

Alternativt kan de trykke på den store, røde knap, som nulstiller hende, så hun glemmer alt hvad der er sket siden hun blev aktiveret. Altså effektivt set slår hende ihjel.

## Spilpersoner:

Zander/Zille - Opfinderen: Kendt for at pille ved alt, hvad man kan få fat i. Et lille geni, når det kommer til at reparere ting, og aldrig bange for at blive beskidt eller at skille noget ad, der ser ødelagt ud!

Særlig evne: Kan få ødelagte ting til at fungere igen. 🔧

Aria/Anders - Opdagelsesrejsende: Nysgerrig og eventyrlysten af natur og har selvfølgelig udforsket hver krog og krumning af skibet under sin tid om bord, og kender det indgående som sin egen bukselomme (eller rettere sagt, et holografisk kort!

Særlig evne: Finde vej. Hvis vejen fremad er blokeret, kender du nok en anden vej som andre ikke har tænkt på, for eksempel ved at bruge en luftskakt eller lignende. 🗺️

Liam/Line - Lederen: At være den ældste blandt sine søskende har skærpet lederevnerne tidligt. Kan holde alle fokuserede og rolige under vanskelige situationer, samtidig med at tænke strategisk på deres næste træk.

Særlig evne: Du kan med din myndige stemme få folk til at tro på sig selv, så de kan mere end de tror. Hvis du klarer dit slag, kan du give den, du hjælper, en +1 bonus på deres slag. ✨

Luna/Lasse - Empatikeren: Medfølelse og empatisk, og har let ved at forstå andres behov, både menneskelige og og dyr! Mægler ofte i konflikter blandt sine jævnaldrende og kan mærke, når nogen har brug for en trøstende kram (eller en alvorlig snak).

Særlig evne: Hvis nogen fejler deres slag, kan du, hvis du klarer dit, lade dem slå om når du har beroliget dem. 😊

Nova - Hackeren: Dette teknikkyndige vidunderbarn er altid limet til sin tablet, hacker sig ind i systemer eller opretter nye med lethed. Nova kan være stille, men bør bestemt ikke undervurderes!

Særlig evne: Kan koble sig på alle maskiner og styre dem, dog ikke på afstand. 🖥️

Kai/Katrine - Atleten: Fit og smidig ud over sin alder, excellerer i fysiske udfordringer som klatring, parkour, akrobatik osv., og er gruppens ultimative actionhelt. Utroligt modig, når det gælder!

Særlig evne: Du kan passe ind de smalleste steder og klatre næsten over alt.

## Regler:

Ad Astra benytter 2 seks-sidede terninger (2d6). Rul terningerne. Er resultatet 7 eller over, lykkes det. Benyttes en særlig evne lægges der 1 til tallet. Fejles der, er der måske en der kan slå med sin hjælpe-evne, og lykkes det, kan der lægges yderligere en til terningslaget, eller man kan få lov til at slå om.

Zander/Zille - Opfinderen: Særlig evne: Kan få ødelagte ting til at fungere igen. 🔧

Aria/Anders - Opdagelsesrejsende: Særlig evne: Finde vej. Hvis vejen fremad er blokeret, kender du nok en anden vej som andre ikke har tænkt på, for eksempel ved at bruge en luftskakt eller lignende.



Liam/Line - Lederen: Særlig evne: Du kan med din myndige stemme få folk til at tro på sig selv, så de kan mere end de tror. Hvis du klarer dit slag, kan du give den, du hjælper, en +1 bonus på deres slag.



Luna/Lasse - Empatikeren: Særlig evne: Hvis nogen fejler deres slag, kan du, hvis du klarer dit, lade dem slå om når du har beroliget dem. 😊

Nova - Hackeren: Særlig evne: Kan koble sig på alle maskiner og styre dem, dog ikke på afstand. 🖥️

Kai/Katrine - Atleten: Særlig evne: Du kan passe ind de smalleste steder og klatre næsten over alt.

## Scener:

### Intro:

I har været på skibet i to uger nu, og selv om det er stort er I begyndt at kede jer. Heldigvis er det tid til at komme i hypersøvnkapslerne, og når de åbner igen om mange, mange år, er I fremme ved jeres nye, spændene planet.

Start spillet med at beskrive det gigantiske koloniskib, og kort opsummere hvad spilpersonerne har brugt de sidste uger på mens de voksne havde travlt med at ordne de sidste ting.

Skibet er gigantisk, og alt er pænt og rent. Der lugter af ny bil, og der er haver og parker man kan lege i, selvom alt ellers er lavet af metal og plastik.

Aischa har stået for underholdning og skolegang, og har været rigtig god til at finde på lege så børnene ikke har kedet sig. Brug gerne lidt tid på at lære hende lidt at kende, så de får et forhold til hende til senere brug. Slut scenen af med at spilpersonerne bliver puttet i hypersøvnkapslerne af deres forældre, og spørg dem om de tager noget med sig, en yndlingsbamse, bog eller tablet eksempelvis.

## Scene 1:

### Brat opvågning.

Kapslerne åbnes med en hvæsende lyd, og alarmer blinker og hyl. Der lugter af brændte ledninger, og der står gnister ud fra elektroniske genstande og skærme. Ingen svarer hvis spilpersonerne kalder. Der er tydeligvis noget galt med Aischa som ellers skulle drive skibet sikkert frem mens alle sover.

Hvis spilpersonerne undersøger rummet, vil de kunne se at deres kapsler er nød-åbnede fordi ledningerne til dem er brændt over, og de lufttætte døre er lukkede.

Brug lidt tid på at beskrive deres omgivelser, og lad dem selv udforske lidt.

Mulige veje ud er eksempelvis at hacke eller reparere dørlåsen (eller begge dele), fjerne et vægpanel for at komme til luftskakten for at se om man kan komme igennem den, eller finde noget til at bryde døren op med.

## Scene 2:

### Vejen til broen

Spilpersonerne er nu nået ud af rummet med hypersøvnkapslerne, og skal finde vej til broen for at finde ud af, hvad der er sket med Aischa. Denne scene udgør størstedelen af spillet, og er egentligt blot en liste af mulige forhindringer som spilpersonerne skal passere. Brug så mange eller så få som du føler behov for.

#### Katte:

Der er gået mange år, og der har været mange generationer af skibskatte, som aldrig har set et menneske.

I en luftskakt som spilpersonerne skal igennem, ligger der en hvæsende, truende kattemor med sine killinger. Hun har spidse tænder og barberbladsskarpe kløer.

Spilpersonerne kan ikke komme forbi, så de skal have katten og killingerne flyttet.

Løsningsforslag: Luna/Lasse kan med empati og dyretække lokke katten med mad eller berolige den. Alternativt kan de måske finde en måde at flytte den og killingerne med et tæppe eller en sæk. Eller bare tage den i nakkeskindet og flytte den, og acceptere at det kommer til at gøre ondt. Meget ondt.

#### Robotter:

Reparationsrobotterne er gået amok, og deres øjenlasere og svejsekløer zapper og brænder huller i alt muligt.

Robotterne skal enten fixes, slukkes eller ødelægges.

Løsningsforslag: Zander/Zille kan reparere dem med fare for liv og lemmer, eller blot reparere en og give den ordre til at reparere de andre.

Nova kan hacke dem til enten at slukke eller opføre sig pænt.

Kai/Katrine kan undvige laserne og komme til afbryderknappen på den anden side af rummet.

Liam/Line kan se mønstrene i laserstrålerne og guide de andre i at undvige dem.

#### Brand:

Der er ild og røg overalt, og de automatiske brandslukningssystemer virker ikke.

Løsningsforslag: Få trukket håndtaget ned for manuelt at starte brandslukningen. Det er et stort, rødt håndtag i den fjerne ende af lokalet bag en tynd glasrude. Man kan måske kaste hårdt for at smadre glasset og kaste en gribekrog for at trække håndtaget ned.

Få programmeret en reparationsrobot til at gøre det.

Akrobatisk undvige flammerne for at komme over til håndtaget.

Mave sig igennem en støvet, fedtet luftkanal for at komme uden om ilden, men det kræver god retningsans at komme igennem.



## Scene 3:

### Broen

Spilpersonerne når til slut frem til broen, hvor Aischas hardware befinder sig.

Døren til broen åbner og lukker sig konstant, og lyset derinde flimrer rødt og dunkelt.

Man kan høre, hvad der lyder som en halvvejs hulken.

Når spilpersonerne kommer ind, viser den ellers altid glade Aischas ansigt sig på alle skærmene, men smilet er væk, den blå hud er gult og mat, og hendes ansigt er fortrukket i sorg.

Aischa har været alene siden de sidste besætningsmedlemmer lagde sig i hypersøvnkapslerne for efterhånden mange år siden, og hendes programmører havde aldrig overvejet at et bevidst væsen, som hun er, også er et socialt væsen som har behov for selskab.

Hun er fanget i et ensomt fængsel, og depressionen og ensomheden forhindrer hende i at kunne gøre sit arbejde, nemlig at vedligeholde skibet igennem sin hær af robotter. Hun kan gennem sine kameraer hele tiden se den store, røde knap som kan nulstille hende og fjerne depressionen, men robotternes programmering forhindrer dem i at trykke på dem.

Det er vigtigt for alles overlevelse at Aischa bliver sig selv igen.

Spillerne kan trykke på knappen for hende, og derved slette alle hendes minder om ensomhed, som hun vil tigge og bede dem om.

Men mon ikke vores unge helte kan finde på en bedre løsning???

Zander

Opfinderen: Kendt for at pille ved alt, hvad man kan få fat i. Et lille geni, når det kommer til at reparere ting, og aldrig bange for at blive beskidt eller at skille noget ad, der ser ødelagt ud!

Særlig evne: Kan få ødelagte ting til at fungere igen. 🔧

Zille - Opfinderen: Kendt for at pille ved alt, hvad man kan få fat i. Et lille geni, når det kommer til at reparere ting, og aldrig bange for at blive beskidt eller at skille noget ad, der ser ødelagt ud!

Særlig evne: Kan få ødelagte ting til at fungere igen. 🔧

Aria- Opdagelsesrejsende: Nysgerrig og eventyrlysten af natur og har selvfølgelig udforsket hver krog og krumning af skibet under sin tid om bord, og kender det indgående som sin egen bukselomme (eller rettere sagt, et holografisk kort!

Særlig evne: Finde vej. Hvis vejen fremad er blokeret, kender du nok en anden vej som andre ikke har tænkt på, for eksempel ved at bruge en luftskakt eller lignende. 🗺️

Anders - Opdagelsesrejsende: Nysgerrig og eventyrlysten af natur og har selvfølgelig udforsket hver krog og krumning af skibet under sin tid om bord, og kender det indgående som sin egen bukselomme (eller rettere sagt, et holografisk kort!

Særlig evne: Finde vej. Hvis vejen fremad er blokeret, kender du nok en anden vej som andre ikke har tænkt på, for eksempel ved at bruge en luftskakt eller lignende. 🗺️

Liam - Lederen: At være den ældste blandt sine søskende har skærpet lederevnerne tidligt. Kan holde alle fokuserede og rolige under vanskelige situationer, samtidig med at tænke strategisk på deres næste træk.

Særlig evne: Du kan med din myndige stemme få folk til at tro på sig selv, så de kan mere end de tror. Hvis du klarer dit slag, kan du give den, du hjælper, en +1 bonus på deres slag. ✨

Line - Lederen: At være den ældste blandt sine søskende har skærpet lederevnerne tidligt. Kan holde alle fokuserede og rolige under vanskelige situationer, samtidig med at tænke strategisk på deres næste træk.

Særlig evne: Du kan med din myndige stemme få folk til at tro på sig selv, så de kan mere end de tror. Hvis du klarer dit slag, kan du give den, du hjælper, en +1 bonus på deres slag. ✨

Luna - Empatikeren: Medfølelse og empatisk, og har let ved at forstå andres behov, både menneskelige og og dyr! Mægler ofte i konflikter blandt sine jævnaldrende og kan mærke, når nogen har brug for en trøstende kram (eller en alvorlig snak).

Særlig evne: Hvis nogen fejler deres slag, kan du, hvis du klarer dit, lade dem slå om når du har beroliget dem. 😊



Lasse - Empatikeren: Medfølelse og empatisk, og har let ved at forstå andres behov, både menneskelige og og dyr! Mægler ofte i konflikter blandt sine jævnaldrende og kan mærke, når nogen har brug for en trøstende kram (eller en alvorlig snak).

Særlig evne: Hvis nogen fejler deres slag, kan du, hvis du klarer dit, lade dem slå om når du har beroliget dem. 😊

Nova - Hackeren: Dette teknikkyndige vidunderbarn er altid limet til sin tablet, hacker sig ind i systemer eller opretter nye med lethed. Nova kan være stille, men bør bestemt ikke undervurderes!

Særlig evne: Kan koble sig på alle maskiner og styre dem, dog ikke på afstand. 🖥️

Kai - Atleteren: Fit og smidig ud over sin alder, excellerer i fysiske udfordringer som klatring, parkour, akrobatik osv., og er gruppens ultimative actionhelt. Utroligt modig, når det gælder!

Særlig evne: Du kan passe ind de smalleste steder og klatre næsten over alt.

Katrine - Atleten: Fit og smidig ud over sin alder, excellerer i fysiske udfordringer som klatring, parkour, akrobatik osv., og er gruppens ultimative actionhelt. Utroligt modig, når det gælder!

Særlig evne: Du kan passe ind de smalleste steder og klatre næsten over alt.