

Dumah

Indholdsfortegnelse

INTRODUKTION ... s.1

SVAR ... s.2

Hvornår? • Hvor? • Hvorfor? • Hvem?

FØR & NU ... s.5

Hvad er gået forud ... • Hvad der nu skal ske ...

SCENE 0: TEAMWORK ... s.7

SCENE 1: TUREN TIL MINEN ... s.9

1a In-flight Briefing • 1b Lysende Objekter

SCENE 2: OVERBLIK ... s.13

2a Minens Centralkompleks • 2b Landsbyen • 2c Minen

SCENE 3: REDNING & KAOS ... s.19

SCENE 4: UDPOSTEN ... s.21

SCENE 5: KLIMAKS ... s.25

APPENDIKS I: DUMAH ... s.27

APPENDIKS II: SYSTEM ... s.28

APPENDIKS III: MINEN ... s.29

KARAKTERER ... VEDLAGT

© 1994 / PDF 2003

Thomas Munholt Sørensen

Dumah

Engel med Dødens Stilhed som sit domæne
og den øverste af alle dæmonfyrsterne i Gehenna og Ægypten

INTRODUKTION

Goddag, og tak fordi du har tilbudt dig til mit scenarie. Historien, du sidder med, er skrevet til Spiltræf X, 1994. Det er en relativt enkel affære om heltemod, liv eller død, og alt det der.

Hvordan pitcher jeg kort Dumah? Hmm - okay; det handler om fem meget professionelle mennesker, der skal gøre det, de gør bedst og erfare, at det bare stadig ikke er godt nok. En anden måde at gøre det ville være ved at beskrive skurken. Svaret er Gud. Nej, okay, det er ikke helt sandt, men det er lige så præcist som så meget andet - man kunne også have valgt en psykologisk vej og sige, at fjenden er i dem selv, men det er på den anden side så kedeligt og rationelt igen. Men lad mig komme tilbage til det senere - indtil da vil jeg bare kalde "væsnet" i historien her for "Dumah".

Inspirationen til scenariet skulle ellers være tydelig for enhver - jeg ville lave et scenarie med nogle af de gode elementer fra film som "Abyss", "The Thing" og "Alien". Udover miljøet - den isolerede arbejdsplads i en udefineret fremtid - er ting som menneskelighed & følelser, maskiner & motorolie, vold og en god del af det overnaturlige med.

I de næste afsnit vil jeg gå lidt bag om scenariet og prøve at give dig som Fortæller nogle redskaber til at fortolke det og videregå nogle af mine kæpheste. Så følger selve scenariet, derefter en række appendiks (om Dumah, system og brug deraf og beskrivelser af minen), og slutteligt er vedlagt spilpersoner og et par sider med guldgrube til dig (oversigt over bi- og spilpersoner).

X X X

SETTING - HVORNÅR?

Året er 2013, og ... Nej, lad mig starte med at understrege, at selvom vi befinder os i en nær fremtid, og der er nogle store koncerner eller korporationer, så er dette *ikke* et cyberpunk-scenarie. Den primære grund til at jeg har valgt at gå ud over vores samtid, er de friheder, det giver mig, mere end en interesse i at beskrive vores fremtid. Det lige for at pointere, at jeg ikke i det følgende *ønsker* at blive hardcore - det er med vilje mere overfladiske betragtninger.

Året er 2013, meget ligner sig selv, andet gør ikke. Det er vel, hvad man kunne kalde en tung-metals-fremtid - det blev altså hverken til den store cyberkultur eller the New Frontier. Essensen af det er, at jeg ikke mener, vi vil kunne redde Jorden fra undergang ved at udvikle bedre og mindre forurenende teknik - der vil altid være nogle økonomiske begrænsninger og interesser, der spiller ind - for ikke at tale om de globale sociale skel, der tvinger fattige lande til at sætte de økologiske hensyn til side. Så Jorden er begyndt at dø - forureningen har taget overhånd (stadigvæk), rovdriften er urimelig, de rige er blevet rigere, og i u-landene dør folk

Dumah

Svar

som fluer. Man ser en verdensomspændende lemming-effekt, der fører en kæmpe befolknings-udtynding med sig: AIDS har muteret i et tempo, ingen vaccine har kunnet følge med til, krig og hungersnød gør til stadighed sit, og den gamle Moder Jord er begyndt at vende sig utålmodigt i graven - naturkatastrofer rammer oftere og oftere. Så nok er der sket teknologiske landvindinger (og vel også en nævneværdig udvikling på Virtual Reality-fronten), men det er altså ikke noget, der kommer menigmand til gavn. Og de rige stater søger ud i rummet - der er en base i orbit om Jorden, en på selve Månen, og mange nationaliteter ligger i forhandling om Mars. Men metoden til rumfart er faktisk den samme, som den vi har i dag, så de skridt, der trædes ud mod uendeligheden, er i musestørrelse. Politikken har heller ikke ændret sig stort - der opstår en del koalitioner og forbund; man prøver at holde sammen på sine smuldrende omgivelser.

Dette er, hvad, der ligger bag scenariet og er en slags motiv for det: Mennesket stående overfor sin endelige undergang men til stadighed insisterende på at grave sin egen grav og overleve for enhver pris. Det er et meget dystert billede fyldt med detaljer af forfald men også stædig selvopholdelsesdrift - se på det som du måske ville se på en udtværet myre, der trods sit knuste korpus fægter med benene og prøver at vride sig ud af dødens greb. I scenariet ses det i Selskabet, der fortsat prøver at underkue Jorden med stål og grådighed og egentlig blot ødelægger sit eget eksistensgrundlag - både ved ressource-udtømning, men også meget konkret ved konfrontationen med døden som det kommer til udtryk i mødet med Dumah.

MILJØ - HVOR?

For nu at gøre det lidt fremmed og anderledes, har jeg henlagt scenariet til Andesbjergene, og så bliver jeg altså heller ikke ret meget mere præcis - det har intet med nationale interesser at gøre: Minen, Argi II, er et franskcentreret multinationalt firmas, og de har enhver interesse i, at Peru, der ligger bjerg til, ikke kommer i nærheden af det - derfor: Ingen hjælp fra offentlige instanser, kun Selskabet, Argentelle. Arbejderne og landsbyen er underlagt de lokale love, medens minen har særstatus i følge en række handelslove, der udvider grænseregabet noget til de store selskabers fordel.

Selve minen ligger meget højt, og der er altid sne. Der ligger en landsby nogle hundrede meter under selve minen, hvor godt 50 mænd bor i fikt anlagte plastikhuse og gamle ruiner, der hurtigt og sikkert forfalder - det er et ret miserabelt sted.

Nedefra er det kun muligt at komme op til minen via terrængående køretøjer eller v.h.j.a. et fly, der kan lande på en relativt lille plads. Minens centralkompleks er bygget på et metal-understøttet plateau. Den består af kontorer, rekreatiomsråder og soveplads til de godt 20 ansvarshavende og professionelle ansatte (de lokale er blot kulier, der bruges til det grove, og fordi det er en betingelse for at opnå fornævnte særstatus). Dette er pænere kvarterer end landsbyen - lidt postmoderne i beboelsesområderne, og selv arbejdsområderne er mere end funktionelle.

Dumah

Svar

Minegravene er naturligvis mere dunkle og ubehagelige, og selv de formildende omstændigheder er efterhånden svinet godt til, men komplekset har også ligget her i snart 10 år.

Men i Appendiks III er der flere detaljer om Argi II.

TEMA & MOTIV - HVORFOR?

Hovedemnet på scenariets dagsorden (ikke at forveksle med spillernes, der er at blive underholdt) er Døden. Hvad sker der med mennesket stillet overfor sin egen dødelighed? Udfra de ting, jeg stiller op omkring døden og angsten omkring den, er det osse værd at kigge på, hvad det er den (angsten) gør (den æder sjæle op, siger jo Fassbinder). Selve konfrontationen med Dumah som dødens budbringer bliver i denne sammenhæng også interessant - forhåbentlig får du vidt forskellige reaktioner fra spillerne (gennem deres karakterer).

Det drejer sig om liv & død, og kunsten må være at gøre det meget håndgribeligt og forståeligt for spillerne. Overlevelse er det, det drejer sig om. Fremhæv hvor små spilpersonerne er i fht. naturen - det foregår jo ude på stejle klippesider under en uendelig himmel eller inde i bjergets sorte, uudgrundelige indre. Detaljer omkring sår, smerte, sanser, sved, fornemmelser, mm. er vigtige for at gøre personerne til mennesker, der kan bløde og dø. Det, mener jeg i øvrigt, må være på sin plads i dette scenarie - altså at de kan dø; det skal ikke være Fortællerens opgave at være hyggeonkel - på den anden side skal det heller ikke være et kikset terningespil, der afgør det. Det er der, hvor de står konfronteret med døden og er den svage part, at døden skal være en reel og meget konkret trussel. Fra at være heltene, der kommer gung-ho, skifter rollerne, således at de pludselig er de forfulgte, der er oppe mod selve vor Planet - der er ingen grund til at søge ud i fjerne galakser for at finde truende miljøer. Og fjenden er ikke et monster, men selve menneskeligheden - en dyrisk drift, der kræver at leve og har indset, at intet specifikt menneske men *menneskeheden* er dets fjende, og det må dø.

Undervejs skifter forholdet mellem mennesket og dets dødelighed: I startscenen er døden en leg; det er en fiktiv situation, man kan arbejde på at undgå. Kunstige hjælpemidler adskiller karaktererne fra den virkelighed, hvor deres skader fra træningsbanen ville have slået dem ihjel. Så kommer de til Argi II, hvor de møder døden men har magten over den - de bringer deres hjælp med til bjerget og er i stand til at bremse blodets tidevandsbølge. Men inden længe vender historien igen, og volden vender sig mod karakterene. De forfølges indædt af de, der har modtaget Dumahs velsignelse & vilje. Konflikten optrappes, bliver blodigere og kommer tættere på - de må se døden i øjnene eller dø. Til sidst står de overfor dødsenglen selv og må reagere på hans krav. Om de overlever eller dør er meget op til dem selv - det er ikke pointen (døden kommer alligevel før eller senere).

Dumah

Svar

HOVEDPERSONERNE - HVEM?

Dette er ikke noget psykodrama. Spilpersonerne er rimeligt gennemskuelige, med nogle lige ud ad landevejen motiver og forudindkodede konflikter. Der skulle bestemt være noget at rollespille (en god rollespiller ka' jo også få en dybdepsykologisk profil ud af en tændstiksmand), men personerne er stadig sekundære i fht. de følelser, der gerne skulle opstå omkring handlingen. Dog er det nødvendigt at holde fast i menneskeligheden, og de førnævnte konflikter tjener det formål, at lade deres følelser komme til udtryk - de er ikke kun top-effektive maskiner, der enten taber eller vinder - de er nødt til at tage stilling til det, der sker, og hinanden. Det hører med til genren, at de kan blive bange, skændes, elske og hade.

Et latent stridsspørgsmål mellem karaktererne er deres større eller mindre grad af professionalisme - de er faktisk alle lidt ærkære på dette punkt, og når nerverne står på højkant, kan det meget vel udvikle sig til lidt råberi - du må meget gerne punke dem lidt i den forbindelse. Et andet ømt punkt kan være barmhjertighed kontra mangel på følelser; de har forskellige måder at klare brutalitet på, der muligvis ikke går godt i spænd. Men i hvert fald er graden af indsats fra din side for at fremme rollespillet vigtig for, hvor meget dine spillere yder.

ARGENTELLE

I dette afsnit kan jeg også indskyde en kort bemærkning om deres fælles baggrund, nemlig Argentelle. Dette er et franskbaseret multinationalt selskab (i ansattes munde ofte blot "Selskabet") med mineraludgravning og -forarbejdning som primær aktivitet (hertil kommer en række mere eller mindre naturligt tilknyttede aktiviteter, såsom glasslibning til telelinser, forsøg med fremstilling af diverse metalforbindelser, et vagtselskab, tilknytning til våbenproduktion mm.). Argentelle uddanner også sine egne professionelle redningshold - baggrunden for dette er især affødt af de problemer, der har været med at få lokale regeringer til at hjælpe de fri-nationale selskaber, der ofte på lokalt plan anses for at være snyltere, altså dels pga. uvilje men også mangel på evne i u-landene. Så for at undgå tab af dyrt maskinel og kompetent personel, har Argentelle - og andre tilsvarende firmaer foruden - fundet det for praktisk selv at kunne gribe ind.

Selskabet har tre miner i Peru og et centralt kontor i Lima. Hovedkvarteret er en hel lille base med egne landingsbaner og træningsfaciliteter. Herfra koordineres Argentelles hurtigt udrykkende team, hvis nødsituationer opstår på minerne eller andetsteds i selskabets interessesfære.

Dumah

Før & Nu

HVAD DER ER GÅET FORUD ...

Muligvis var her for mange år siden og flere gange over adskillige århundreder diverse rumvæsner på besøg. I hvert fald er visse af inkaernes (og aztekernes) relieffer blevet tolket som billeder af rummænd med hjelme, til tider endda siddende på rumskibe. Måske? Vi ved det ikke ...

Til gengæld er det temmelig sikkert, at de første kim til et velorganiseret samfund i disse egne opstod for snart 1.000 år siden, og disse kim blev til inkariget, der stod frem til 1500-tallet, hvor en lille håndfuld brutale spaniere underkuede storriget - primært gennem deres henrettelse af Solens Søn, Inkaen. Dette skæbnesvangre mord foregik her på dette bjerg, Pejamarca. Og den vigtigste grund til drabet var det sølv & guld inkaerne besad.

For knap 10 år siden var det franskmændene, der kom efter indianernes ædle metaller. Argentelle byggede et moderne minekompleks højt oppe på Pejamarca, hvor der endnu var rige årer at forfølge.

For to dage siden fandt arbejdere fra Selskabet en grav eller måske et tempel inde i bjerget. Der var enorme skatte gemt der, og mandskabet på Argi II var begejstrede - der ville blive tale om betydelige bonusser. Så begyndte de første tegn på uro at vise sig - et skænderi udviklede sig voldeligt. De lokale arbejdere fik påbud om at blive væk og holde fri. Flere og flere kom imidlertid under en sær forbandelse, der tvang dem til at dræbe eller dø. Og for knap et døgn siden røg radioforbindelsen til minen.

Flere af de ansatte havde nu mødt dødsenglen, Dumah, inde i bjerget. Åbenbaringen af den stærke vilje gjorde dem sindssyge eller fyldte dem i den grad med ånd, at de kun kunne lyde Dumahs bud. Slagterierne fortsatte i religionens navn, og nu i nat bragte sjaklederen, Pica, de peruvianske arbejdere, der ikke var endt som ofre, ind i bjerget og oprettede en kult til ære for den genvågnede Solens Søn.

For nogle timer siden ankom et undersøgelseshold fra Argentelle. De nåede knap ud af deres helikopter, før de var døde. Og nu har man sat de professionelle til at løse mysteriet - de fem højt kvalificerede personer, der er scenariets helte.

HVAD DER NU SKAL SKE ...

Karaktererne starter historien i civilisationen, men det er mest for at de kan prøve sig selv og deres spillere lidt af, inden det for alvor går løs.

Scenariet springer til nogle kilometers højde på vej mod redningsmissionen i et af Argentelles tilt-rotor (TR) fly. Undervejs bliver holdet briefet af team-kommandør Charles Berger. Opgavens parametre defineres, og efter et mystisk møde med et lysende objekt, der nær bringer dem til at styrte, lander de ved minekompleks Argi II.

Næste afsnit er en suspense-fyldt gennemsøgning af minekompleksets beboelses- og kontrol-kvarterer og den nærliggende landsby. De skal selvfølgelig finde blodige lig, uforklarlige

Dumah

Før & Nu

ting & sager, have et par encounters til at bringe nerverne på højkant og slutteligt få en fornemmelse af, at "Noget" er løst. Missionens primære objektiver løses mere eller mindre, og de kan vende tilbage til TR flyet, men herfra begynder det at gå galt: I deres radioer kan holdet høre, hvordan piloterne og kommandøren massakreres, og flyet ødelægges hinsides redning.

Nu indtræffer en kæderække af hændelser og uheld (en episk camaronsk sammenstyrtning af en svævebane, eksplosioner galore, jagter, mm.) - alt, hvad holdet kommer i nærheden af i dette afsnit, har en tendens til at sprænge i hænderne på dem, og til sidst er de fanget på bjerget.

Efter således at have døjet med de vanvittige overlevende og mekaniske vanskeligheder (og fået flere indblik i det mystiske Noget), må de ind i bjerget - det kan der ansøres til på forskellige måder; tvang, nysgerrighed eller krav om et svar på begivenhederne. De finder frem til udposten, hvor den nye udgravning er foretaget. Her finder de det gamle inka-tempel og konfronteres med et evigt, uforklarligt væsen, Dumah. De har ikke en chance, og nu vender situationen - menneskene må flygte fra det umenneskelige.

I et tilpas bragende klimaks undslipper redningsholdet bjerget. Muligvis slår de hinanden ihjel i forsøget, eller fordi mindst een af dem er blevet besat af Dumahs ånd. Men der *er* også gjort plads til en lykkelig slutning.

SPILTRÆF X

Nu sidder du så her ... et vammelt klasselokale i en sur gammel skole på - af alle steder - Fyn. Forhåbentlig får du dig alligevel seks gode, engagerede spillere, nogle timers sjov og et godt Spiltræf i øvrigt. Spilpersonerne er omtrent ens i sværhedsgrad (hvilket vil ikke sige særligt svære), så der er ikke noget særligt at holde for øje der. Men stik arkene ud, lad spillerne spørge lidt til dem, forklar kort om Argentelle, 2013 og Verden i øvrigt, og begynd så at beskrive scene o lige på.

God fornøjelse.

Dumah

O Teamwork

O TEAMWORK

Først en lille appetitvækker, der samtidigt er så tilpas handlingskrævende, at alle spillerne helst skulle kunne komme til orde og lissom få varmen. Vigtigt: *Karaktererne* tager dette her meget alvorligt, så køр på, som var det alvor, og bryd først illusionen når du har "ekstermineret" mindst een af spilpersonerne.

Oprids situationen for spillerne - hvor de er lige nu, og lad dem ikke lokke dig til at forklare for meget - drejer det sig om udstyr, okay, ellers må de vente (udstyret på figur-arket er det, de har med på Argi II missionen, men det svarer meget godt til, hvad de også har nu). Denne scene skal ikke tage for lang tid - når træningen er forbi, så oplys dem om, hvad der er foregået - disse sessioner har de mange af, normalt med efterfølgende kritik (men denne gang bliver de afbrudt inden).

SETTING

Vi er på Argentelles store træningsbane for koncernens hurtigt udrykkende rednings- og søtteteam i Lima, Peru; et stort areal indrettet på et ruinområde. Der er opstillet forskellige simulationsmiljøer, som holdene kan testes på, og spilpersonerne er pt. mere eller mindre bogstaveligt talt ophængt i et rustent metalstativ på facaden af en faldefærdig 10 etagers bygning.

Det er nat, og skarpe projektører forvirrer på ydersiden af bygningen, medens der er svag, rød nødbelysning tændt indenfor. Desuden er det sent efterår, og der er en kraftig blæst henover området. Dette er med til at vanskeliggøre alting.

Men banen er idiotsikret - det er selvfølgelig ikke meningen at lemlæste dyrtuddannede professionelle under øvelser. Så skulle nogen falde ned, lander de på en kæmpe, lynoppustet airbag; de, der bliver skudt, har kun fået registreret en lasertræfning, og elektronisk udstyr i deres træningsdragter holder regnskab med skader.

ACTION

Udgangspunktet er ganske dramatisk: Marc Selle, teknikeren, er placeret øverst i metalkonstruktionen (der når op til mellem 8. og 9. etage) - en kran nogle meter borte (en uendelig distance, da fjendtlige snigskytter dækker det åbne areal derhen) er ude af kontrol, og armen styrer langsomt men sikkert ind mod stativet, der utvivlsomt vil styrte sammen og sende Marc i døden. Sierra de Xavier, læge, og Anton Picard, mech, er på vej op på ydersiden af metalkonstruktionen. Inde i bygningen er Josef Annaud, sécurité, og Lothair Brigard, også læge, ligeledes på vej op. Opgavens primære objektiv er at få Marc ned i sikkerhed og i live.

I bygningen ligger repræsentanter fra den fjendtlige koncern på lur - Josef skal have lejlighed til at vise, hvor sej han er og skyde dem, medens Lothair gerne må komme i vejen og sakke bagud men alligevel måske redde Josefs liv, hvis han såres. (Får de sorte agenter lov at



Dumah

0 Teamwork

leve, vil de prøve at komme ned & ud og skyde Marc, når/hvis han kommer ned på jorden.) Skulle de to helte nå op på taget, kan de hoppe/klatre de ca. 4 meter ned på stålstativet og hjælpe til eller prøve at opstille en eller anden form for system til at hejse de andre tre op og give dem en chance for at komme hurtigere væk, inden kranen vælter alt ned.

Udenfor er der praktiske problemer at løse: Marc er klemmt inde bag stålrør og må have både muskel- og lægehjælp for at klare den ud. Derudover er chancen for, at de kan hjælpe ham ned i tide minimal; imidlertid er der et udvendigt hejseværk, der kan benyttes til en lynnedfiring - med fare for liv & lemmer naturligvis.

Du må huske, at du i denne scene narrer spillerne. Hvis lægerne tilser en såret, må du beskrive skadernes omfang for ham eller hende. De må også gerne tro, de bliver rigtigt skudt, men kommer nogen dødeligt til skade, må du klippe til et andet sted, så de ikke får mulighed for at opdage, at det kun er for "sjov". Spilpersonerne skulle gerne tabe dette lille spil. Når Marc er reddet fri, og de skal til at stige ned, begynder du umærkeligt at gøre alting sværere, indtil et fatalt terningerul kikser (eller du simpelthen bare meddeler, at - fordømt! - dér gik det sgu galt!). Er de bare *for* heldige, fælder du dem nede på jorden - Marc dør af indre blødninger eller noget mere passende, der er opstået ud af spillet.

DIALOG

Der er ingen forbindelse til Marc, men de andre fire kan kommunikere via deres små head-set radioer. Opponenterne har ikke noget at sige (i hverken den ene eller anden forstand).

Til sidst lyder et højtalerforstærket "træningssession afsluttet - vend tilbage til kontrollen".

BIPERSONER

De to fjendtlige agenter er klædt i sorte sparkedragter og ser rigtigt seje ud bag en halv-ansigtsmaske. De har begge små håndvåben, og de vil prøve at tage Lothair og Josef i live - evt. skyde efter deres ben. Deres stemmer lyder mekaniske og hvæsende gennem maskerne. Skarpskytterne udenfor sidder på en endnu uopdaget position og er ikke til at ramme i dette lille scenario; men de vil helt sikkert ramme overmodige spilpersoner, der prøver at standse den løbske kran.

Dumah

1 Turen til Argi II

1A IN-FLIGHT BRIEFING

Der er klippet lidt tid ud her, for lissom at lave en intens start og komme videre med det centrale eventyr. De professionelle har fået besked på at hente deres udstyr og gå til landingsbanen, hvor et tilt-rotor (TR) fly venter - klar til at føre dem mod en ny mission.

En intro fører holdet gennem en briefing og sære visioner til katastrofestedet og tættere på hinanden. De sættes ned på bjerget og er så på egen hånd.

SETTING

Scenariet åbner for alvor med en scene på et transport TR fly af en særlig type, som selskabet har megen erfaring med. Det er ikke noget luxustransportmiddel, og der er en del støj i den kabine, spilpersonerne er forsamlet i. Gulv og loft er olieplettede jerngitre, og den ene væg er et patchwork af rør, tuber og slanger. Der er en tavle, et bord med gavmildt strøede kort og en spruttende kaffemaskine (visse ting ændrer sig simpelthen ikke). Holdets udstyr er i et separat lokale.

Ude over regnskoven i øst er Solen ved at stå op.

DIALOG

Team-kommandør Charles Berger kommer ind og briefer holdet. Det bør foregå i en tilpas uhøjtidelig stemning - de er ikke soldater, og selvom situationen er alvorlig nok, har ledelsen fuld tillid til sine professionelle, selvom de skulle udvise eccentric adfærd. Midtvejs bliver kaffen færdig.

Berger ridser situationen op: De har nu været i luften i knap en time, siden opstarten fra basen, og er 30 minutter fra destinationen. Det drejer sig om en højprioritets-situation ved en mine, Argi II, i en barsk del af Andeskæden omkring bjerget Pejamarca - ingen specifikationer på problemet, men minekomplekset havde ignoreret opkald i flere timer, og da Argentelle-repræsentanter fra den nærmeste by ikke kunne give forklaringer, og man også mistede kontakten med *deres* udsendte eftersøgningshold (sidste radiokontakt var umiddelbart inden landingen), blev signalet til denne aktion givet, og holdet i TR flyet samlet i løbet af knap 2 timer. Minen gav sidst lyd fra sig for 19 timer siden. Man går ud fra, at der kan være tale om en epidemi, overgreb fra de lokale arbejderes side eller en større arbejdsulykke. Satellitobservationer har ikke kunnet påpege bemærkelsesværdige træk ved minens ydre strukturer - de synes intakte, og der er ingen brændende områder (der lader til at komme røg fra helikopteren, der tilsyneladende er forulykket ved landingen). Der er stille i den peruvianske landsby, der forsyner minen med ufaglært arbejdskraft, og der har ikke været nogen bulletiner i peruvianske nyheder.

Der er, hvad man ved. Grundet minens særstatus indenfor frihandelsaftalen af 2006, kan Perus offentlige instanser ikke gribe ind, med mindre de får en direkte opfordring fra Argen-

Dumah

1 Turen til Argi II

telles hovedbestyrelse, hvilket er ganske usandsynligt, og selvom det skulle ske, vil de sikkert afslå at hjælpe - minen kommer ikke Peru til gode. Med andre ord: Redningsholdet er på egen hånd i de næste timer.

Da man ikke kan være sikker på, hvad de kan løbe ind i, vil tilt-rotor flyet holde startklar gennem hele missionen - dette betyder, at de maksimalt vil kunne vente 4 timer - og piloterne er under ingen omstændigheder autoriserede til at forlade cockpittet af hensyn til sikkerheden. Kun kommandør Berger har fuld bevægelsesfrihed, og han har det fulde ansvar under missionen; ligeledes er det ham, der skal afblæse affæren.

De kan kigge grundigt på kortet over Argi II. Marc får en kopi med sig, og Berger vil kunne give yderligere directioner fra flyet. Han får også en række nøglekort, computerkoder og en komplet liste over de 22 fastansatte. Teamet bruger under missionen kortrækkende radioer, så meddelelser til Lima sendes via TR flyet.

Opgaven lyder:

- Definer baggrunden for radiotavsheden
- Lokaliser arbejdere og før dem i sikkerhed - Argentelle-personnel har højest prioritet
- Sikr materiel - evt. med arbejderes hjælp
- Eliminer om muligt en evt. trussel - eller tilkald assistance

Efter alle spørgsmål er besvaret efter din bedste evne (husk tiden - det skal gå lidt tjept, så de ikke rigtigt når at få benene til jorden), sætter Berger dem til at checke deres grej - alt er tilsyneladende i orden. Det meste har temmeligt indlysende funktioner, og jeg har skrevet lidt på figurarket om det, der er specielt, men yderligere spørgsmål må du prøve at imødekomme, som du bedst kan. Her kan spillerne så selv pep-talke hinanden og iøvrigt benytte lejligheden til at fyre noget macho-bullshit af.

BIPERSONER

Charles Berger

Team-kommandør Charles Berger. En lille, tætbygget mand på omkring de 50 år med et kraftigt sort overskæg og grånende mørkt hår. Han har et meget markant ar henover den ene kind. Berger fører sig autoritativt frem og har en passende bjæffende, rungende stemme, der er god til høj og hurtig tale. Lige nu er han klædt i lærredsbukser, lysegrå skjorte, slips og en kraftig Argentelle-polarfrakke. Alle karaktererne kender Charles Berger rimelig godt - han har arbejdet som indsats-koordinator på Lima-basen de sidste 2 år og er ikke så bange for at komme på kammeratlig fod med sine hold af professionelle - man mister ikke respekten for ham, selvom man kommer til at kende ham nærmere.



Dumah

1 Turen til Argi II

Strength 3, Dexterity 2, Stamina 5
Charisma 3, Manipulation 3, Appearance 2
Perception 4, Intelligence 4, Wits 4

PILOTER

Disse har ikke rigtigt nogen betydning i scenariet og dør en uretfærdig & ubehagelig død indenfor de næste par timer, men de hedder Robert Lavier og André Godard, bare så du ved det.

1B LYSENDE OBJEKTER

For nu at give spillerne noget at snakke om og gøre her fra starten af, hvor de måske endnu sidder og er usikre på stemningen og hinanden, så er her en sær lille sekvens, der skulle give dem rigeligt at kommentere. De ser noget, der kunne forveksles med et UFO, men egentlig er det den første åbenbaring. TR flyet begynder at komme i ubalance og opføre sig turbulensagtigt. Elektriciteten går osv., men pludselig er alt normalt og stille igen - tingene kommer under kontrol, og øjeblikket efter kommer minen indenfor synsvidde.

Det starter med turbulenslignende rystelser, medens karaktererne tjekker grej. Så begynder lyset at blinke og svigte, og da nødlysene går i gang, er flyet stort set helt ude af kontrol. Himlen udenfor har skiftet over til en blå/sort nuance. Piloterne er relativt kølige men forstår ingenting, og da rotorerne stopper, giver de besked til passagererne om at spænde sig fast og forberede sig på styrt - de er i stand til at glide fra temmelig stor højde, og det moderne TR fly skulle være chok-resistent mod fald fra omkring 100 meter (desværre er de betydeligt højere oppe). Ud gennem de små vinduer kan holdet se - i samme retning som minen, hvis de skulle finde på at spørge - et næsten blændende lys på himlen, der nu er næsten helt sort. Så forstærkes skærret, til det bliver udeholdeligt at se på, et overlydsbrag ryster kabinen, og med ét er alt normalt igen. Lyset tændes, rotorerne starter op igen, og i et sidste hjertebankende øjeblik rettes flyet op.

I denne scene skal en i stigende grad panisk, manisk stemning køres op - piloterne er ligeså seje som heltene, så de vil underspille situationens alvor efter bedste evne; prøv du at gøre det samme - præsenter det som om, arh - det er nok ikke noget alvorligt, samtidigt med, at enhver kan se, det hele er ved at gå af røven til - den slags vil mange spillere finde frustrerende, hvilket igen giver dem trang til at handle.

Dumah

1 Turen til Argi II

Medens teknikken går amok, løber hjernernes synapser også ud ad et sært spor. Alle de professionelle har visioner af en art:

- Anton ser i lyset tydeligt en flyvende tallerken af den klassiske slags.
- Scierra hæfter sig ved den formørkede himmel, og lyset er mere som en ild, der brænder liv væk.
- Josef mener at kunne se skygebilleder trukket efter lyset - billeder af ånder; døde.
- For Marcs indre blik passerer en række etniske mønstre forbi; inka-relaterede.
- Og Lothar ser i lyset - helt tydeligt - en engel, af den slags kunstnerne dyrkede i renaissance (klassisk, med glorie, vinger og det hele).

(Samtidigt ser Berger lyset som en fast form, der langsomt rækker ud efter flyet, inden det ræser bort. Piloterne ser henholdsvis en lysende slange og en slags højteknologisk forsøgs-våben.) Men synerne fader hurtigt igen, og de vil have svært ved at gengive dem for hinanden.

LANDING

To minutter før landingen dukker Berger frem og annoncerer den, så de kan nå at spænde sig fast. Motorlyden antager en anden pitch, propellerne drejer i vandret position, og med et ujævnt dump lander det tunge fly. En tung dør skydes hydraulisk til side bag i flyet, og en isende vind sender snefog ind i udslusningskabinen. Ud på platformen, Berger checker kommunikationen, og missionen går i gang, da døren smækker. Det første, de bemærker, er skelettet af den helikopter, de tre første undsættere ankom i - sikkerhedschefen, Jean-Michel, slagtede dem simpelthen og smed en granat ind i kabinen. Ligene af de tre ligger sønderflåede blandt metalstykker på platformen.

Dumah

2 Overblik

2 OVERBLIK

De første undersøgelser. Holdet skal have lov at bruge lidt tid - det er ikke i denne del, de skal paces. Faktisk er det helt fint, hvis de lister sig frem - det kan tyde på, at de er bekymrede, og det kan du udnytte. Det, som man ikke ved, hvad er, er det, der skræmmer mest, så lad dem endelig bruge lidt tid på at piske deres egne fantasier op. Dette afsnit køres udpræget på suspense-niveau, men de professionelle er stadig i kontrol. Som de bevæger sig omkring, vil de finde antydninger af, hvad der er foregået - tegn på kamp, pludselig rømmen af minen, store materielle ødelæggelser mm. Samtidigt vil de også ramle ind i enkelte overlevende, men ikke alle mener, at frelsen ligger i at komme væk fra bjerget - forskellige sindssyge ansatte vil begynde at plage dem.

SETTING

Der er egentlig tre hovedlokaliteter, holdet kan bevæge sig rundt i mellem. De følgende beskrivelser er skitseagtige, men flere detaljer er at finde i Appendiks III. Præcist hvor, du lægger hændelserne beskrevet under afsnittene om Action og Dialog, er mere eller mindre op til dig, men jeg har suppleret med forslag undervejs. Det er et ret frit afsnit, som sætter spillerne og deres karakterer ind i den overordnede situation, rejser nogle endnu ubesvarlige spørgsmål og varmer op til de første forskrækkelser.

2A MINENS CENTRAKKOMPLEKS

TR-flyet lander på den dertil indrettede platform, der er tilknyttet denne afdeling. En port åbner ud mod platformen, og i garagen/lageret på den anden side kan forsyninger modtages. Herfra kommer man ind i selve minens hovedbygning, der består af rekreative områder, kontorer og beboelse. De tre delafsnit er forbundet i et centralt rum, hvor et plexiglas tag giver udsyn ud mod himlen over minen. Glasset er imidlertid blevet smadret, temmelig meget sne er blæst ind, og varme anlægget har pligtigt arbejdet på overtid og dannet små pøle af smeltvand rundt omkring i den centrale bygning - det er imidlertid brudt ned nu, og der er meget koldt. Generatorerne er saboteret, og kun nødbelysningen virker.

Udenfor, men i umiddelbar nærhed af denne del, ligger to lig dræbt af utallige stiksår. Indenfor findes yderligere seks lig udsat for ekstensive lemlæstelser.

- Hangaren: Helikopteren er saboteret, men dozerne og scootere virker endnu - de kan dog ikke komme ned fra minen pga. de stejle skrænter ned mod landsbyen.
- Managerens kontor: Her vil de kunne finde skribede noter angående fundet af templet for ca. en uge siden og guldsømmen to dage tidligere, og managerens private papirer, hvor han har noteret, at det nok er bedst at hemmeligholde fundet, indtil dets værdi er nærmere

Dumah

2 Overblik

undersøgt (her ville det være fint at gøre opmærksom på, at de vil være berettiget til en betydelig bonus, hvis de kan sikre guldets til Selskabet - fundet er jo ikke rapporteret endnu).

- Fællesrum: På opslagstavlen er uklare fotos fra udposten. En arbejder har også lavet en skitse af et vægrelief af den slags, der godt kunne ligne et rumskib.
- Et andet kontor: Et reelt fund fra udposten: Et guldhalssmykke ligger i et låst kabinet-skab.
- Sikkerhedschefens kontor: Dette rum er totalt blæst i stykker - Jean-Michel har sprængt alle minens våben i luften inklusive sine egne.

Overlevende:

Fernand og Isabelle (se Bipersoner herunder) er i denne del af minen; Fernand er i live, men pulsen er meget, meget svag, og det vil kræve et ordentligt tjek at konstatere det; han ligger gemt under væltet møblement et af de første steder, karaktererne undersøger - han skal ligesom give dem det håb, at de kan redde en masse. Isabelle ligger ude i sneen omkring 100 m. fra komplekset - hun er blevet søndertæsket af sindssyge medarbejdere, men har kunnet kravle bort inden hun mistede bevidstheden. Nu dør hun imidlertid også med forfrysninger. Martin le Coin er også at finde et sted her omkring - hvis spillerne er meget anspændte, kan det virke godt, at han pludselig vågner op, da de finder ham, eller at han kommer væltende frem fra et skjul.

2B LANDSBYEN

Man kommer ned til landsbyen ad en kilometerlang svævebane. Den terminerer ved og udgår fra landingsplatformen. I landsbyen er der bygget en rampe, hvor arbejderne kan stige på, men gondolen, der kan bære omkring 25 mennesker, holder oppe ved Argi II, og det er meget svært at komme derop på andre måder, da klippen op imod minen er endog særdeles stejl. Flyet har ingen mulighed for at lande i landsbyen. Ved byens gitterport står et lille toldhus, der markerer, at man forlader Argentelles frigrænse og ankommer til Peru; dette lille skur eksisterer kun som en formalitet. Landsbyen består af et sært mix af lokalkolorit i form af enkelte originale huse, og moderne bekvemmelighed repræsenteret ved nogle importerede færdigtbyggede barakker. Fra landsbyen går en snoet hårnålevej ned mod civilisationen, men den er i lange perioder af året fuldstændig ufremkommelig, og det er ikke selskabets ansvar at holde den farbar.

Alle de lokale arbejdere er enten blevet dræbt eller har sluttet sig til kulten, der holder til i minegangene (det er cirka fifty-fifty). Her ligger omkring 20 lemlæstede lig rundt omkring i sneen og barrakkerne. Flere har tilsyneladende forsøgt at komme væk og ligger nogle meter nede af vejen - disse er blevet skudt af automatvåben (Jean-Michel så faren for at undslupne ville kunne advare civilisationen og tog hurtigt affære - først senere skilte han sig af med de æresløse skydevåben).

Dumah

2 Overblik

Overlevende:

Umiddelbart ingen. De overlevende arbejdere har alle, under inspiration fra Pica (se Bipersoner herunder) bevæget sig op til udposten, hvor de er kommet under Dumahs ubetingede kontrol (scene 4).

2C MINEN

Hovedbygningen ligger nærmest lige ovenpå minen. Flere gange udmunder forskellige steder på bjerget, men den "officielle" vej ind er via en underjordisk hangar forbundet til det centrale fællesrum (med overlysvinduet) gennem en tubelignende tunnel. I hangaren er computersystemet til styring af de semiautomatiserede processer stillet op. Reservedele til maskineriet og metaldetektorer til rutinekontrol af arbejderne er også at finde her. Et opdateret elektronisk kort kan også findes (en lille maskine, der kører på batteri - den ligner et lommespil). På et vægkort med små lys, der angiver problemer, blinker en rød pære på det sted, der svarer til den nyeste udposts placering - det kunne betyde, at nogrn har at trykket på alarmknappen og muligvis endnu er i live dernede.

Gangene er talrige og labyrintiske, og at udforske dem fuldstændigt er umuligt. Berger vil beordre holdet til at gemme minegangene til sidst, i det håb at de vil finde alle de ansatte oppe på overfladen - den går imidlertid ikke, men inden de går herved for alvor, skulle du helst nå at forfølge dem lidt med nogle af actionsekvenserne i scene 3. Hernede gælder de samme problemer med mangel på elektricitet.

Rent faktisk er der tre lig nede i gangene - kultisterne har hængt dem op som klenodier og skåret hjerterne ud. Et sidste lig er nede i udposten/templet.

Overlevende:

Gerard (se Bipersoner herunder) er at finde i hangaren, hvis spilpersonerne leder grundigt. Han har gemt sig i et el-skab, og det er ikke nok lige at kigge ind, hvis man skal kunne se ham.

Action

Der render en række psykopatiske individer rundt, der alle har deres egne motiver til at fucke tingene op for holdet. Disse leverer de problemer, spilpersonerne kommer ud for i denne scene. En enkelt sekvens er beskrevet nærmere her:

På vej tilbage fra landsbyen (eller nedad, hvis du tror, det kommer til at passe bedre), hører de snedozeren starte og kan se en skikkelse i den (du afgør selv, hvem der i situationen er den mest passende) - h/n hamrer gentagne gange ind i det nærmeste ståltårn, og gondolen gynger faretruende, indtil liften til sidst giver sig, og hele lortet begynder at tippe ned ad bjerget med fatale udsigter for redningsholdet. De må springe for livet, men hvis de har overlevende

Dumah

2 Overblik

på slæb, kan en af dem passende begynde at opføre sig uansvarligt nu og prøve at holde dem i liftkabinen.

DIALOG

Det er ikke muligt at få noget sammenhængende ud af de overlevende, der kun lige har kræfter til at klynge sig til livet. Og skulle nogle af de besatte ansatte tages i live, vil deres tale være præget af sindssyge, fanatisme eller vrøvl; imidlertid vil de have en idé om noget fantastisk nede i minen, og at det muligvis hænger sammen med fundene i udposten. Martin le Coin taler rimeligt fornuftigt men har til gengæld hukommelsestab, og efterhånden som minderne kommer tilbage, mister han desværre også fornuften.

BIPERSONER

De nedenstående bipersoner er de eneste levende og bevidste mennesker i minen. Chancen for, at de kommer levende fra minen, er ret lille, og da de ikke skal rollespilles med meget andet end et "ralle" i ny & næ, får du kun nogle kosmetiske facts.

Derudover er der fem besatte ansatte, der alle er langt ude og farlige for deres omgivelser. De vil formentlig falde fra efterhånden, som de går i klinsch med karaktererne, men gem eventuelt én til klimakset i scene 5. For at opretholde fleksibiliteten i denne scene, er de ikke knyttet til faste steder - de er simpelthen der, hvor du har brug for dem. Tallene i parentes er deres af Dumah forøgede egenskaber.

Overlevende:

Pierre, 26 år, computerassistent

Isabelle, 25 år, sjakansvarlig

Fernand, 48 år, kok

Gerard, 30 år, minetekniker

Marianne, 32 år, elektriker

Jean-Michel Metreaux

Sikkerhedschef Jean-Michel Metreaux. Han skal være så interessant, at han kan bære at have en stor skurkerolle på sine skuldre, indtil Dumah tager over i slutspillet. Hans primære virkemiddel er en fanatisk ustoppelighed. De kan skyde, brænde og splejse ham - han dør ikke et øjeblik før, hans rolle er udspillet. Han kommer til dels også til at virke ubehagelig, da han jo, som de andre arbejdere, er besat af dødsenglens ånd: I mørket lyser hans øjne, han leviterer delvist ufrivilligt, han taler i tunger og antager i det hele



Dumah

2 Overblik

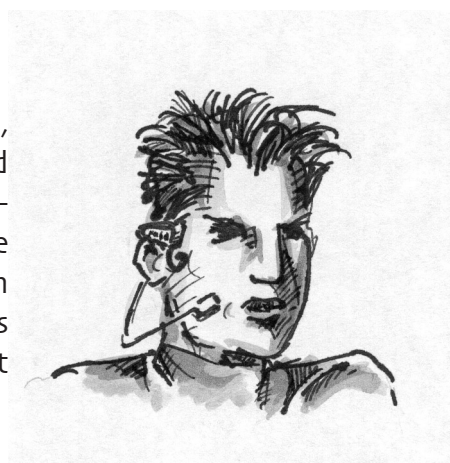
taget djævelske proportioner. Også ulækkert er det, at han ikke bruger sin licenserede pistol, men i stedet forhåndenværende redskaber - dog også knive og økser. Han er omkring de 30 år, har lyst tilbageredt hår og blå/grå øjne. Han er klædt i en hvid polaruniform, der efterhånden er blevet kraftigt tilstænket af blod.

Strength 4, Dexterity 3 (4), Stamina 4 (6)
Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2
Perception 4 (6), Intelligence 3, Wits 3 (5)

Nicole Rodin

Så er der den lille, seje radiomand(-kvinde), Nicole Rodin, der mener, at det rigtige er at fornægte Dumahs sandhed - hun er den primære kraft bag nedlukningen af kommunikationen - målrettet og effektivt har hun smadret alle nyttige apparater af den slags hinsides genkendelighed og brug. Hun er orientalsk af udseende med strittende kort hår. Hendes kropsbygning er lidt bred men stadig *tight*. Hun løber rundt i sin arbejdsdragt.

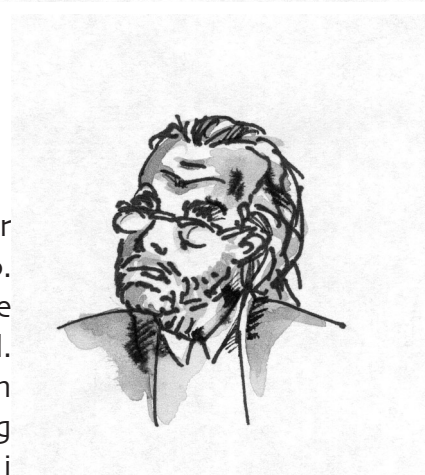
Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3
Charisma 3, Manipulation 2, Appearance 3
Perception 4, Intelligence 3, Wits 4 (5)



Martin le Coin

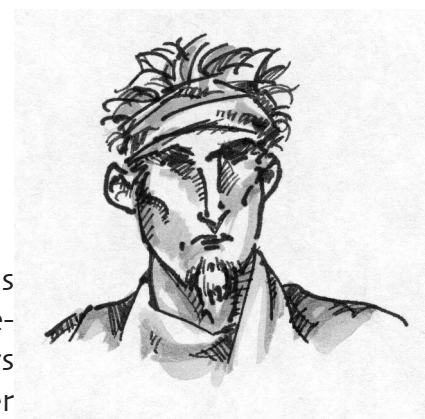
Martin le Coin er stedets manager. Da holdet finder ham, er han tilsyneladende normal omend ramt af hukommelsestab. Imidlertid kommer minderne langsomt til ham - han er ikke sikker på, hvad han har set, men han forbinder det med blod. Og efterhånden vil han glide over i en psykotisk blodsrus. Han er en relativt lille mand med et studset fuldskæg, grå øjne og halvlængt, mørkt, gråspættet hår og høje tindinger. Han er i civil, lærredsbukser og en skjorte.

Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3
Charisma 3, Manipulation 4, Appearance 2
Perception 2, Intelligence 4, Wits 4



René Poinot

René Poinot, mekaniker, har fundet sit kald: Han er Dødens profet, der skal bringe det sande budskab ud blandt menneskeheden. Imidlertid er han vel klar over faren for falske profeters indblanding og årvågen overfor nyankomne til minen. Det er



Dumah

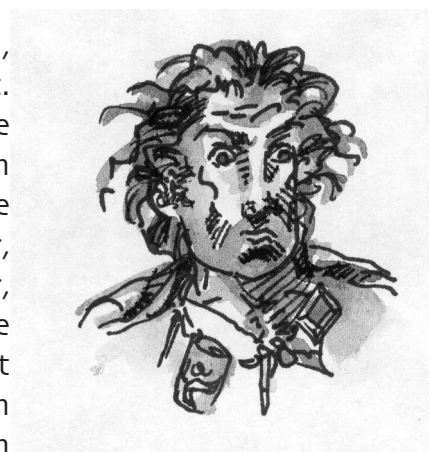
2 Overblik

en høj, ung mand med et lille fipskæg og trætte, dybtliggende mørke øjne; hans hår er rødbrunt og strittende. Han har et nylondække omkring sig og over sin arbejdsdragt - som en kappe.

Strength 4, Dexterity 4, Stamina 3
Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2
Perception 3, Intelligence 2, Wits 3

Pica

Pica, sjakleder, har sat sig selv som præst for en ny religion, der skal bringe gudernes retfærdige hævn over mennesket. Han har forkastet menneskelige hjælpemidler til overlevelse i naturen - det gælder også selskabets termodragter - og han burde være død nu af forfrysninger, men den overnaturlige energi, der fylder ham, holder ham også i live. Pica er en stor, bred mand med langt, sort hår. Han er klædt i vævede tæpper, og bærer diverse sære "artefakter" - alt muligt junk - som sine religiøse relikvier. Han har skåret en låbensknogle fri fra et af sine ofre, viklet det om med tråde i forskellige kulører, men den ser egentlig bare mørk ud pga. blodet; han bruger knoglen som våben.



Han har fundet en enkel sandhed at forholde sig til: Solens Søn, Inkaen, har ligget i dvale i bjerget, hvor den sidste Inka, Atahualpa, blev henrettet næsten 500 år før, og han er nu vendt tilbage for at tage en blodig & retfærdig hævn over sine fjender.

Strength 5, Dexterity 3, Stamina 4 (7)
Charisma 3 (4), Manipulation 2, Appearance 2
Perception 2, Intelligence 2, Wits 4

Dumah

3 Redning & Kaos

3 REDNING & KAOS

De professionelle forsøger at få overlevende ud, men svævebanen styrter sammen; lyset går; en minegang crasher - alt går i lort. Action-elementet køres op - de må gerne føle, at det er lidt fedt, med alt det der sker, og alt det de kan. I et hvert tilfælde - og det kan grejes på mange effektfulde måder - ender de med at sidde fast på bjerget. Og ydermere: De skal paces frem mod mineskakterne og udposten.

ACTION

På et tidspunkt, hvor gruppen er tilpas langt væk fra tilt-rotor flyet, kalder Berger dem. Det er et desperat nødråb - de professionelle må straks komme til undsætning. På vej dertil hører de lyden af skud, skrig og lignende over senderen. Berger brøler en ordre til piloterne om at lette straks, og da spilpersonerne kommer ud på platformen er rotererne i sving, og TR flyet har løftet sig nogle meter. Det begynder så at dreje og glider langsomt og tungt tilbage mod dem og jorden. Gruppen må flygte for livet og kaste sig i sikkerhed - de vil muligvis miste nogle af de overlevende minearbejdere.

Styrtet må beskrives minutiøst - hvordan en vingespids rammer platformen, sprøjter gnister omkring og knækker; hvordan flyet rammer et sendespir, der knækker sammen med en skrigende, metallisk lyd; braget da det rammer jorden eller minebygningen nær dem, ruller omkring og tordner imod dem, som et enormt væsen, der bevidst jager dem, for så at eksplodere med et tilpas episk brag.

DET TREDIE UNDSÆTNINGSHOLD

De vil formentlig tænke øv, men der kommer jo nok snart hjælp - imidlertid går der flere timer, inden en helikopter når frem, da den først skal fra basen ved Lima. Og da den når Argi II, svæver den planløst rundt uden mulighed for at lande - bliver situationen desperat nok, kan de prøve at lave noget med liner, men blæsten heroppe vanskeliggør også en sådan løsning; den nyankomne team-kommandør (se bipersoner herunder) vil desuden insistere på, at de færdiggør deres opgave (er de meget stædige, lover han forhøjet bonus), inden han begynder at satse sin helikopter. De vil ikke have brændstof til mere end omkring 1 times svæven, så hvis de professionelle endnu ikke har været nede i udposten, må de se at få fart på. Det kan virke meget godt, at de kan høre helikopteren men ikke må komme i sikkerhed.

DEN OBLIGATORISKE "BIL"-JAGT

En manisk arbejder gør et eller andet tilpas grumt (prøv om ikke én af de besatte ansatte kan dræbe én af de reddede) og stikker af på en snescooter fra garagen - og der står flere lige til at tage. Der er ikke så mange steder at køre hen, men han vil prøve at komme omkring bjerget, og lader de ham slippe, er han kommet ind i minegangene via en af de alternative

Dumah

3 Redning & Kaos

indgange, og her må du så straffe dem behørigt for deres dovenskab. Men hvis de kører efter ham, er det bare med at smøre tykt på. Galningen styrer lige i mod dem, prøver at lokke dem hen mod en skrænt, de kan kæmpe kørende osv. Det ender formentligt i et snesprøjtende styrt - gerne ud over klippen.

SAMMENSTYRTNING

Pludseligt kan gruppen mærke noget, der føles som et mindre jordskælv. Det er en skakt, der styrter sammen langt under dem. Baggrunden er kultisternes aktiviteter - de er noget uforsigtige.

GIDSELTAGNING

En af de besatte galninge fra forrige afsnit kunne her prøve at tage en af de professionelle som gidsel og føre ham/hende ned i minen og i retning af udposten. Det er imidlertid et lidt hårdt plotstyringsmiddel, og karaktererne bør hellere selv finde motivation til at gå ind i hul-erne - om ikke andet så fordi det hører med til opgaven. Hvis du bruger knebet, er der også en risiko for, at de begynder at skyde - det vil til gengæld være helt fint, for så kan de rigtigt komme op at skændes, medens gidslet ligger og bløder.

NØDGENERATOREN RYGER

Medens teamet endnu er oppe på overfladen smadres nødgeneratoren af besatte ansatte. Fra nu af ligger alt hen i mørke (med mindre der er batteridrevne lyskilder).

PÅ BJERGET

TR flyets eksplosion har smadret minens nødgenerator, radioen var i forvejen død, og minen har i snart et døgn været åben for bjergvindens isnende rasen. Inden hjælpehelikopteren ankommer, går der som sagt nogle timer, og i den tid begynder de at fryse gennem deres forhåbentligt slidte dragter og må søge ly i komplekset - det kan være de vælger at gå ned i minen nu, medens de venter. En eller flere kan desuden meget vel være sårede. Uden liften vil turen ned til landsbyen udgøre en alvorlig udfordring.

BIPERSONER

Hjælpen ankommer så sent som muligt. De er ledet af team-kommandør Pierre Sebastienne. Med ham er to sikkerhedsfolk og to læger, foruden de to piloter. Men de har ikke noget ansigt på og vil ikke blande sig i afslutningen af denne affære - de vil også nægte at kaste våben ned, da de ikke kan være sikre på karakterernes tilhørsforhold.

Dumah

4 Udposten

4 UDPOSTEN

Okay, de professionelle er nu nået til det, man kunne kalde sagens kerne; de er her enten lokket af grådighed, på jagt efter en morder/kidnapper, for at finde svar i al almindelighed eller for at søge overlevende.

Efter en lang tur ned i mineskakterne finder de blodstempleet. Grundet de tillokkede arbejdere i blodsrus bliver det til en del desperat splatter. Vi bevæger os nærmere en definition af fjenden og således længere fra gysen - eller måske er det netop her, det venter, hvis der er bygget godt op - hvis alle forventer det værste og *får* det. Der dannes et mere tydeligt billede af noget, figurerne kan projicere vrede og angst over på. Templet er en inka-hule - ca. 700 år gammel.

SETTING

De professionelle bevæger sig nu ind i minen for alvor. Løbegangene, der er beregnet for mennesker, er oplyst i et svagt og diffust rødt skær, hvis nødgeneratoren endnu virker. Rundt omkring står døde maskiner. Lugten er tyk af olie og mættet af fugt. Efterhånden som de kommer længere væk fra selve basen og nærmere det nyligt udforskede territorium, sker der dels det, at "landskabet" bliver grovere og mere ufremkommeligt, og dels det at Dumahs indflydelse begynder at gøre sig mere gældende; det bevirker, at gangene oplyses af et blegt (himmelsk eller infernalsk?) skær, der lissom udviser virkelighedens skarpskårne konturer; gangene bliver ulogiske og karaktererne vil have en fornemmelse af at kunne høre mystiske lyde i halvmørket. Ydermere opholder en snes blodtørstige arbejdere sig i Dumahs glorie - de vil gerne være i nærheden af magten, men tør heller ikke komme for nær.

Udposten er ikke meget andet end nogle kasser med det mest nødvendige for at overleve, men der vil være lige netop, hvad gruppen har brug for til at overleve nogle dage på bjerget, hvis kan nå at få det med sig inden den sandsynlige, hovedløse flugt. Rummet er omkring 10 meter i diameter, men grundet englens tilstedeværelse virker det som en uendelig katedral. Det sære lys er meget ekstremt her, og giver illusionen af at skinne udefra og ind - som gennem mosaikvinduer, en mørk skovs løvhang eller måske krystaller i væggene. Selve templet er meget groft lavet - det ligger i en naturlig hule, der næsten ikke er blevet behandlet af menneskehånd. Men der er opsat flere andre, og rundt omkring ligger offergaver af krukker og knogler. Spredt med gavmild hånd over det meste af hulegulvet ligger guldsmykker én masse (de har været samlet, og flere af dem er blevet mærket med små labels, men de er siden rodet rundt af englens sindssyge ofre, der er kommet her for at finde meningen med livet).

I hangaren vil de muligvis have bemærket et nødsignal blive transmitteret herfra (scene 2c) - og den store, røde knap er da ganske rigtigt også blevet trykket ind; og på jorden ved siden af den ligger liget af én af teknikerne med kraniet banket åbent.

De har nogle minutter til at gå rundt og kigge, men dødsenglen er på vej ...

Dumah

4 Udposten

ACTION

Turen dertil bør være meget anspændt, og da de er nået et godt stykke ind i bjerget, begynder de at få problemer med angreb fra blodskultisterne. Desuden kan du plage dem med udstyr, der er blevet beskadiget under rystelserne og bryder sammen under dem, nedfaldende klippestykker og lignende.

Åbenbaringen

Ved udposten påvirkes de alle af Dumahs tilstedeværelse, og de begynder at hallucinere efter kort tid. Præcist hvad de ser, skal ikke røbes for alle - de får hver deres syn og må reagere forskelligt på det. Men der bygges videre på de syner, de først havde på vej til minen (scene 1b). Hvis du kan undgå at servere noget bogstaveligt her, vil det fungere bedst. Prøv at lokke spillerne til selv at huske på deres visioner og bygge Dumahs udseende derfra. Men her følger lidt flere detaljer:

- Anton: Relieffet fra kontoret ovenpå dukker op i hans hukommelse. Han vil kunne se et væsen iklædt en underlig blanding af smukke mønstre & broderet tøj og en glashjelm. Dragten lyser kraftigt, og rummet omkring væsnet kommer til at virke skyggeagtigt og underligt udflydende.
- Scierra: Hun fornemmer stedet som et gravkammer, og Scierra vil se Dumah som en kilde af noget, man kunne kalde anti-lys. Det blænder og synes at trække hende ind i sig. Hun kan føle døden vente der.
- Josef er ligeledes fyldt med en følelse af død. Lyset stammer fra de sjæle, der svæver omkring i templet. Mange af dem er folk han kender; andre er tydeligvis århundreder gamle - forvredne, skrigende skikkelser i en lysende tåge.
- Marc: Han ser en inkagud. Guden er omgivet af lys, og hans ene side er gavmild og venlig og giver Jordens gaver til mennesket, medens den anden tilsyneladende repræsenterer den anden side af jordelivet, nemlig døden - en grusom, visnet skikkelse.
- Lothar ser englen igen. Nu tydelig og frygtindgydende i al sin stråleglans. Han har et sværd i hånden, store, hvide vinger og er klædt i løse klæder, der blårer for en ellers umærkbar vind. Over hans udeholdeligt smukke ansigt lyser en gylden glorie - den oplyser hele templet.

Dumahs bud

Dumah ønsker underkastelse - ikke fordi væsnet har noget ønske om at herske, men fordi mennesket må gå i knæ for den højere vilje, han repræsenterer.

Templet er perverteret af en dødsengels kraft, og de symbolske og fysiske planer overlapper. Dette har den effekt, at karakterernes følelsesmæssige reaktion på mødet med væsnet har en direkte indflydelse på, hvordan den frygtindgydende engel møder dem. Du må simpelthen henvende dig til spillerne efter tur og bede dem beskrive deres reaktion - allerhelst i enerum (udenfor døren), men pas på ikke at lade de andre sidde for længe hen.

Dumah

4 Udposten

Hvis spilpersonerne kaster sig i gruset, vil de have bukket under for Dumahs vilje, og de vil høre hans bud: At Jorden er dømt til ødelæggelse, og at de, ved deres blotte eksistens, er medskyldige deri; og ydermere tjener de en magt, der bevidst driver rovdrift og påfører livets grundlag lidelser. De må tage konsekvensen heraf: Enten kan de begå selvmord på stedet og befri Jorden for deres usle tilstedeværelse; de kan viderebringe budskabet - sprede død og angst udenfor minen; eller de kan forsøge at hele (denne sidste mulighed er dog ikke realistisk; men selvfølgelig er det menneskets lod at stræbe efter det uopnåelige, så lad dem bare tro det).

Andre vil måske vende sig imod deres syner: De vil løbe ind i et mareridt - deres krop & sjæl sønderrives af de rædselsvækkende kræfter. Ingen dødelig, der vender sig mod så store kræfter, har før kunnet modstå dem, så her skal der ikke heller ikke vises pardon.

En tredje mulighed er at de begynder at bede til Gud eller påkalde sig Helvedes magt - dette er ligeledes dømt til fiasko: Godt & ondt er begreber nogle naive grækere har fundet på; Himmel og Helvede er irrelevante fikspunkter for det sted, det hele drejer sig om, nemlig vores Verden, og der, hvor vi lever vores liv. Godt & ondt er dialektisk forbundet, de fungerer ikke uden hinanden og kan derfor ikke vendes *mod* hinanden. Det har ingen effekt.

Det kan godt umiddelbart lade sig gøre at flygte - næsten alle profeterne fra det Gamle Testamente prøvede at fornægte deres skæbne, men den vil altid indhente dem. Kør på deres Willpower - Dumah bliver ved at dukke op, og hvert flugtforsøg koster dem 1 WP-point, indtil de har fattet hentydningen eller er lallende grøntsager, der bare gør, som der bliver sagt.

Okay, så er der jo også den mulighed, at spilpersonerne sætter sig ud over deres egne fantasier og prøver at tro mere på hinanden (nej, der er ikke en løsning at stille sig i en rundkreds, holde hinanden i hånden, og sige at de elsker hinanden). Præcis hvordan de har tænkt sig at bryde illusionerne, er svært at sætte på eksakte formler - den gode gamle med at klaske og råbe i ansigtet på én er en mulighed, men der skal i hvert fald en del til at bryde Dumahs krav om uforbeholden tro. Dødsenglen kan ikke bilde den, der ikke tror på ham, noget ind, men som ovennævnt vil han heller ikke give op uden videre og under hele flugten forfølge og prøve at knække dem. Men hvis de holder ud og oprigtigt ønsker at komme ned fra bjerget, skal det ikke udelukkes her, at det kan lykkes.

Dialog

Spilpersonene vil givetvis råbe af hinanden en del, med mindre de da går helt i stå.

Dumah kommunikerer med en for tilskueren passende stemme (Anton hører en telepatisk stemme, Scierra hører dødens kolde hvæsen osv.). Han er ikke den store taler, men vil så kort som muligt gøre lytteren det klart, at her lades alt håb ude, og der findes kun én vej frem, døden - det er en åbenbaring det her, ikke et velovervejet debatindlæg.

Dumah

4 Udposten

Dødskultisterne, der angriber i minegangene, kommer ikke med meget andet end ubehagelige døds- eller angrebsskrig. Enkelte forståelige stavelser inkluderer "død", "blod" og lignende.

BIPERSONER

Dødskultister

En stor flok af ydmyge tjenere - for størstedelen arbejdere fra landsbyen. De har hengivet sig fuldstændigt til kravet om blod, og deres hjerner forsøger desperat at skabe en mening med det hele og tolke de individuelle opfattelser, de har, af Dumah. De er bevæbnet med alt muligt improviseret - fra jernrør til køkkenimplementer. De er mudret ind i olie og støv og gør et ret klamt indtryk. Pica kunne meget vel være med her.

Dumah

Et overmenneskeligt væsen af ren og uforbeholden målrettethed. Dødens repræsentant, Himmels budbringer, Dæmonfyrste ... Dumah er af ren ånd, og det ville være degraderende at begynde at give ham (kønnet er en praktisk tilsnigelse) præcise egenskaber - i øvrigt ville det også være utænkeligt at forestille sig en kamp mod en Herrens engel. Han tager form efter betragterens forventninger og viser sig på passende transcendent steder (se også appendiks I).

Dumah

2 Dumah

5 KLIMAKS

Spilpersonerne kommer væltende ud fra bjergets indre. Deres situation vil formentlig være ret desperat, men kan de først komme ud fra minen, vil de være fri for Dumah - dette betyder imidlertid ikke, at de er fri for tiltale endnu.

Vel ude af gangene støder de ind i den/de sidste af de fem primære bipersoner fra scene 2: Vedkommende har besluttet at sikre, at ingen vantro har set Guds åsyn og lever. H/n vil sprænge Argi II i luften i et sidste desperat anslag mod karaktererne eller for at holde hemmeligheden skjult men i live.

Hvis de når ud af komplekset i tide, ryger det formentlig i luften, alt bliver stille, og de er alene på Pejamarca.

Det kan være en god idé at dræbe en af figurerne her; simpelthen for at spille situationens alvor op; og så er det så sent i scenariet, at de helst skulle have udviklet en sympati for figuren og ikke ønsker at miste ham/hende.

ACTION

Den overlevende er det første problem: I den underjordiske hangar ligger minens lager af sprængladninger foruden en del brændstof til maskinerne. Skurken (enten har du ladet en overleve, eller også er vedkommende bare for sej at slå ihjel) er i færd med at rigge hele møget til at sprænge, da teamet kommer op fra undergrunden. H/n vil prøve selv at nå bort og fyre en signalpistol af i retning af de oplagrede tønder - dette vil starte en eksplosionsagtig band, der i løbet af ganske få sekunder får hele lageret til at ryge. Hvis man kan finde dækning for den første, mindre eksplosion, er der en pæn chance for at nå ud, hvis man altså ikke lige har sårede at slæbe på.

Set udefra og forhåbentlig i sikkerhed ser eksplosionen ganske smuk ud: Meterhøje flammer følger trykket og de tilsyneladende fjerlette bygningselementer, der slynges ud i en kaskade af ild; platformens støtter ind mod bygningskomplekset bryder sammen, og den begynder at knække i en implosionsagtig effekt. Så følger endnu en mindre eksplosion, da den ydre hangars benzin antændes. Metalstykker og slagger regner uendeligt langsomt ned over det snedækkede bjerg, medens mørke røgsøjler begynder at formes over resterne af Argi II.

NB: Det er ikke umuligt, at spillerne selv vil overveje at sprænge komplekset og forsegle mineskakterne. Det kan være, de mener, at Dumah er bundet til udposten, og vil kunne fanges dér. Hvis de har snakket om det, bør du nok overveje at lade dem tage sig af braget selv. Jeg ved ikke, om det vil virke, men i hvert fald vil det give spillerne en tilfredsstillelse.

Dumah

2 Dumah

Profeten

En mulighed for drama i afslutningen er, at én af de professionelle ikke har rystet åbenbaringen af sig. De kommer ud, der bliver stille, og så - slå! - går h/n amok og begynder at knalde folk ned i et blodigt opgør. Det kan være meget effektivt, og hvis du har kørt Dumahs optræden for spillerne individuelt, vil de formentlig blive særdeles overraskede. Der kan føjes yderligere desperation til situationen, hvis team-kommandør Sebastienne beordrer sine sikkerhedsfolk til at blande sig, og de begynder at plaffe på voldelige elementer - midt ind i en nærkamp.

Redning?

Forhåbentlig for de overlevende er helikopteren her endnu, når de har været nede i bjerget (eller den ankommer først nu), så de kan begynde at overveje, hvordan de skal komme op i den (et lille problem alt taget i betragtning). Trætte og forkomne kan de læne sig tilbage og begynde at drømme om varme bade, kaffe og bonusser. Ellers må de jo begynde at kravle selv, indtil de kommer ned til vejen.

DIALOG

Afsluttende bemærkninger mellem karaktererne (hvad gør vi nu?).

SLUTNINGEN

Jeg er ked at skulle sige, at der er en eller anden fix & færdig morale, som du skal banke ind i spillernes hjerner - men hvis spillerne beslutter sig for at lade bjerget være, har de alligevel indset noget; det er et symbolsk sted, og hvis de ikke vender sig mod det stykke natur, bjerget (med dets sølv og guldskatte) er, hjælper de sig selv i det lange løb. Hvis spillet kan rundes af med en erkendelse, er det godt.

Dumah

Appendiks I: Dumah

APPENDIKS: I DUMAH

Et essay over mødet med det guddommelige

Scenariet udspiller sig i Andesbjergene - i første omgang vel en beslutning primært styret af ønsket om en dramatisk setting med nogle bjerge, men da jeg skulle pin-pointe, hvad det er, karaktererne er oppe imod, faldt astroarkæologiens spekulationer over de meget gamle graveringer, som nogen har tolket som rumskibe, mig ind. Denne teori vil spillerne givetvis også have hørt, og - i rollespillets indlevende ånd - føle sig forpligtet til at lade deres figurer tolke på samme manér. Det kunne jeg så udnytte til at spille på deres angst og forventninger, men så stod jeg med en psykologiserende forklaring, og det er egentlig ikke så fedt; i hvert fald ikke det jeg ønskede med "Dumah" - det kunne netop være stærkt, hvis de som mennesker var oppe mod noget, der lå ud over deres professionelle viden. Okay, så er vi ved mulighederne for overnaturlig indblanding: Rummænd, inka-guder, ånder ... ingen lød helt vildt fede. Men her havde jeg så mit tema med døden at holde mig til og hente inspiration fra: Og enhver kender de stærke guddommelige udsendinge, der henter os op til Gud (?), englene.

Og hvis man nu så astroarkæologiens UFO'er som udsendinge fra where ever, så har vi en engle-parallel; en slags dødsengel (=dæmon) måske? Og hvad gør engle? Well, de lader - teologisk set - mennesket møde det transcendent, se en guddommelig sandhed så at sige. De utallige forekomster i Biblen er som oftest skræmmende oplevelser for de implicerede - åbenbaringens omfang er nok til at knække selv en mand som Moses! Man kunne osse finde parallelle møder af ikke-teologisk art - f.eks. fra mennesker, der har været i ekstrem fare eller oplevet naturens storslåethed som noget nærmest fysisk - peak-oplevelser eller noget religiøst; det forandrer én på en eller anden måde. Så på en måde kunne det ligne en besættelse: Ofrene er fyldt med ånd (eller en større sandhed). Okay, så var der den tredje idé om inkærne, men det er vel bare sådan, *de* har fortolket det, de så - lidt lissom jøderne og de brændende buske. Og således blev Dumah til: En oplevelse, der både er rummand, ånd og gammel mytologi.

Og det hele falder så smukt i hak, for stederne for møder med det guddommelige er traditionelt set øde steder, f.eks. i ørkenen eller - hey! - på et bjerg. Så Fjenden er altså Gud, der giver sandheden om menneskets dødelighed, tadaaa ...

PRÆSENTATION AF DUMAH

Englene er et af kunstens mest elskede mytologiske motiver. Den dag idag ser man dem overalt - Smirnoff-reklamer, den nye plade med de gamle Sweet-folk, et utal af sangtekster, tegneserier, mm. Desuden er de jo en tilbagevendende happening i især Amerikas bibelbælte, hvor de nu & da popper op (eller måske snarere ned) for at proklamere Dommedag. Så egentlig skulle der jo være inspiration nok til at visualisere englen Dumah. Men de buttede glansbillede-motiver fra romantikken er nok ikke den rigtige kilde her - i middelalderen blev de gengivet med meget stor fantasi ud fra religiøse tekster, hvor de sjældent har nogen

Dumah

Appendiks II: System

stor lighed med mennesker, og endnu længere tilbage har assyrerne, babylonerne, sumerer & kaldærer produceret nogle ganske skræmmende statuer af engle - og her er vi tættere på deres tiltænkte rolle: De *ska/være* skræmmende. Og i øvrigt forekommer de som førnævnt gerne i forbindelse med åbenbaringer, hvilket indebærer, at man nok ikke helt kan stole på kildernes objektivitet. Med andre ord, der er sgu ikke nogen, der ved, hvordan en engel ser ud, og det ville ødelægge idéen med "Dumah" totalt, hvis han/hun blev beskrevet som en smuk mand med store, hvide vinger. Kernen er netop, at det er en personlig oplevelse, så den må tilpasses hver enkelt af karakterene (dette problem adresseres specifikt i scene 4, hvor de møder englen).

X X X

II SYSTEM

Mit forslag er Storyteller med en masse sikre succeser. Dette vil give spil-lederen (eller Fortælleren - dig, i hvert fald) større råderet over historien og dens præsentation; en nøje opbygget stemning står og falder ikke med en karakters stats. Ligeledes kan de store krævende action-sekvenser vanskeligt beskrives med en udtalelse som "ja, du ruller '17', så lift-søjlen rammer lidt ved siden af dig' og så stadigvæk virke episk. I sådan en scene drejer det sig simpelthen om at køre på med slow motion beskrivelser, temposkift og dramatisk adfærd i det hele taget - fortælle teknik skaber billederne; terningerne og stats kan kun bruges som parametre for udsvingsmulighederne i den enkelte situation.

Imidlertid er det også vigtigt, at de ting, der nu engang i følge ældgamle traditioner ordnes med terningers skæbnesvangre indgriben, køres i et system, du føler dig komfortabel med. Dette er den primære grund til, at du ikke i scenarie-teksten finder opfordringer til at rulle præcist det ene eller andet på sværhedsgrad x - hvis du har styr på systemet, kommer det af sig selv, hvis ikke bliver det ikke en klods om benet.

STORYTELLER

Systemet er i sin grundform yderst let tilgængeligt, og da det er det samme, der lægger til grund for Vampire, Werewolf, Mage, Streetfighter og Wraith, er chancen for, at du har stødt på det allerede ret stor. Alligevel vil jeg lige opridse grundidéen. Man har en dice-pool bestående af sine "dots" i henholdsvis Attributes og Abilities. Skal en karakter for eksempel opdage skurken, der er på vej til at liste sig ind på ham, kaster han det antal terninger, han har dots i Perception (en Attribute) og Alertness (en Ability). Fortælleren (dig) sætter så en sværhedsgrad - lad os sige den er 6 (gennemsnitlig) - og hver terning spilleren ruller, der viser seks eller mere er en succes. Du kan kræve et hvist antal succeser, før spillerens plan lykkes helt. I eksemplet bestemmer du måske, at en succes betyder, at karakteren først opdager skurken, da han er lige over ham, ved to succeser kan han nå at reagere, og ved tre er han

Dumah

Appendiks III: Minen

helt forberedt. I visse tilfælde kan man akkumulere succeser over flere omgange (det kræver f.eks. 8 succeser at bestige et bestemt stykke af en klippe) - antallet af rul indikerer så, hvor lang tid det tager.

Et rul på '10' markerer en særlig succes, og det giver spilleren en ekstra terning at rulle. '1' er noget sjusk, og den trækkes fra succeser - er der efter det regnestykke stadig ettere tilbage, har karakteren fumlet, og han straffes behørigt (det forekommer desværre med dette system rigeligt tit, så vær barmhjertig - specielt hvis det er en handling, karakteren *burde* kunne klare).

Willpower dots kan ofres til fordel for en sikker succes (der ikke kan fratages pga. ettere); de kan genvindes, hvis karakteren har succes i fht. sine personlige motiver (bedøm ud fra godt rollespil og personens Nature). Efterhånden som Willpower falder, bliver spilpersonen lettere at knække psykisk. Du kan fratage karakteren Willpower, hvis han spilles dårligt eller handler mod sine instinkter, men den slags spil-leder-facisme bør undgås.

Det er faktisk dét ...

X X X

III MINEN: ARGII

Ved første blik

Komplekset ligger på det 6.500 meter høje Pejamarca-bjerg i Andesbjergene nord for Lima. Det ligger i en højde af mere end 5 kilometer, og her er klipperne stejle og skarpe. Oppefra og på afstand består komplekset af to hovedafdelinger: Et blankt kompleks hovedsagligt af stål med en kerne af grønt under en væksthusagtig kuppel og en lille klump ukorrente huse et par kilometer derfra. En lang gondolsvævebane forbinder disse to afsnit, og fra landsbyen går en snoet hårnålevej ned ad den stejle bjergside.

Vejret heroppe er jævnt: Selvom Argi II ligger lige omkring ækvator er den lagt så højt oppe og konstant omsuset af en kold vind fra Stillehavet, at temperaturen holdes nede omkring nulpunktet. Sne er en tilbagevendende begivenhed, og toppene af Pejamarca er hvide og kolde.

En lille historisk oplysning: På en højslette længere nede af bjerget lå en af inkarigets byer, og her søgte deres sidste Inka, Atahualpa, tilflugt for Pizarro og spanierne i 1532.

LANDSBYEN

Den lille bebyggelse hviler på kanten af en stejl skrænt. Her lå i sin tid en inka-landsby, der overlevede til 1600-tallet, men endnu står rester af deres stenhuse og enkelte lave vægge har

Dumah

Appendiks III: Minen

også overlevet. Spredt blandt disse små huse står en del skure og barakker af betydelig nyere dato. Landsbyen er i øvrigt muligvis at strække begreberne lidt - det er næsten tættere på en arbejdslejr; her er kun mænd, og de bor her kun, fordi de kan tjene lidt mere end i Peru for det samme arbejde.

Vejen til civilisationen begynder her, men der er ingen køretøjer i landsbyen - selskabet har ingen interesse i at investere på arbejdernes vegne, og de fattige peruvianere har ingen mulighed for det. Så hjemtransport er en sjælden begivenhed, der arrangeres gruppevis. Og i øvrigt er det sjældent muligt at komme ned ad vejen alligevel pga. elendig vedligeholdelse; bjergeegnene her er vilde, og flere steder føres vejen over dybe kløfter ad vanvittige hængebroer. Højdeforskellen mellem minen og højsletten, hvortil vejen fører, er cirka 2 kilometer, og i det vilde terræn medfører dette en del hårnålesving og usikre passager.

- **Kontor.** Her indskrives arbejderne - de fleste arbejder under en ganske urimelig kontrakt, der ikke lover dem noget som helst (det skulle da lige være retten til at blive udnyttet). Tillidsrepræsentanten har også sit skrivebord her (han er ganske i Selskabets lomme).
- **Gondolrampe.** Her svæver liften ind og henter de designede arbejdere. Den er bygget af træ med et stål-gelænder omkring, men den er stadig mere eller mindre livsfarlig at bevæge sig på pga. af en konstant tiliset overflade.
- **Barakker.** Aflange, legoklodser, der opstilles næsten færdigt byggede. De er grimme, grå, og der bor 10 mand i hver.
- **Stenhuse.** Et par af stenhuse er originale levn fra inkariget. De bliver desværre ikke vedligeholdt, da de er meget vanskeligere at opvarme end barakkerne.
- **Generator.** I et skur står landsbyens egen strømgenerator og summer. Den fungerer stadig fint.

MINEN

Minekomplekset indeholder rum til beboelse, kontorer, rekreation og praktiske gøremål. Den 10 år gamle bygning ser meget ældre ud - konstante storme og byggesjusk har sat sit præg på den.

Rekreation

- **Det grønne centrum.** Et ottekantet rum med klima-anlæg, der opretholder en god varme og fugtighed hvilket giver ideelle vækstbetingelser for de tropiske planter, der står her. Rundt omkring er bænke og borde. Dette rum er stort set aldrig blevet brugt som andet end et gennemgangsområde og til at vise et pænt ansigt udadtil.
- **Træningssal.** En lille sal med diverse pumpeinstrumenter, net til diverse boldspil og tilhørende badefaciliteter.

Dumah

Appendiks III: Minen

- Bar & kantine. Køkkenet ligger op til fællesrummet, der ligner de fleste kantiner. I den ene ende er indrettet en bar, og stemningen her er lidt mere svedig: Der er et poolbord, fodboldspil, en flipper og dartske.
- Filmforevisning. Et lille forevisningslokale med 30 pladser.

Beboelse

- Værelser. De ligner alle hinanden. Det er rum på godt 10 kvm indrettet efter ejerens smag, men det indebærer faktisk i alle tilfælde en seng, et skab og et skrivebord. De fleste er beregnet til to personer, men her er også enkeltværelser.
- Badefaciliteter. Der er rigeligt af rum til hygiejne, men varmtvandsforsyningen har af en eller anden grund (muligvis en universel lov) aldrig fungeret perfekt.
- Depoter. Rum med rengøringsmidler osv.

Kontorer

- Fællesrum. Et pænt stort lokale, hvor briefinger foregår. Her er en storskærm, tavle og lignende.
- Manageren. Et stort skrivebord i et rodet og relativt spartansk rum. Her er hard-copies af oversigterne over minens udbytte og filer på de ansatte. De samme oplysninger er at finde på minens centrale computer.
- Computer. En summende sort maskine, der har et rum for sig selv. Hjernen bag Argi II - hun ved, hvad der er værd at vide og er forbundet med Argentelles mainframe.
- Sikkerhedschefen. Et boxlignende rum ligger bag kontoret - adskillige håndvåben (lette maskinpistoler, rifler og pistoler) til brug for de ansatte i tilfælde af problemer med de lokale eller ligefrem angreb fra konkurrenter (det sker).

Praktiske gøremål

- Platform. Her er plads til to mindre helikoptere eller et større fly af en slags. Platformen er den del af komplekset, der ligger længst væk fra bjergvæggen, hvilket vil sige, at der faktisk er ret langt ned derfra - omkring 25 meter, hvor der er længst. Der er en slidske, hvorfra scooterne og bæltekøretøjerne kan køre ned.
- Hangar. Her holder basens tre scooters, og det store bæltekøretøj - de bruges til at komme rundt til de alternative mineindgange rundt om på bjerget, og dozeren kan også med lidt vovemod og god vilje komme ned til landsbyen. De har desuden en lille, rap helikopter. Her er også et værksted til vedligeholdelse af maskinerne og adskillige tønder med brændstof.
- Gondollift. Et lille skur er situeret ved terminalen - her forefindes de mest elementære reservedele og værktøj til liftens vedligeholdelse.

Dumah

Appendiks III: Minen

MINEN

Selve det underjordiske kompleks er gennem et årti blevet maskinelt udbygget til efterhånden betydelige proportioner. Den primære indgang er gennem den underjordiske hangar, men enkelte skakter udmunder rundt omkring på bjerget; disse er dog forseglet med ståldøre eller kraftige gitre for at undgå vrøvl med de røveriske lokale.

- Underjordisk hangar. Et meget stort rum opdelt i flere sektioner. Her står de styrende computere og kører de semiautomatiske processer, der driver minen. Denne del er ikke ligefrem klinisk - computerne er fedtet godt ind i olie og almindelig snavs; men det er stadig den reneste del af denne sektion. I den modsatte ende står reservedele til arbejdsrobotterne, brændstof og diverse teknisk udstyr; hernede opbevares også rå mængder eksplosiver. Lokale arbejdere bliver også sludset gennem en metaldetektor i denne hangar. I et lille rum for sig selv står generatorerne.
- Mineskakter. Lodretgående gange. De fleste har elevatorer, men enkelte kræver dog en manuel indsats. Visse af disse skakter er kun beregnet for robotterne, og de er temmelig livsfarlige at opholde sig i, da de tunge maskiner ikke har lært at se sig for.
- Minegange. Opdelt i A-, B- og C-gange. Disse tre typer indikerer deres størrelse. A-gange er hele veje, hvor man kan køre i særlige vogne. De er hovedpulsårerne i bjerget, og ad disse føres forskellige ledninger, rør og transportbånd. Der er en konstant summen, raslen og brummen her. B-gange er stadig letfremkommelige, men der er ikke plads til køretøjer. C-gangene er ubehagelige steder, hvor det er svært at gå oprejst. Det kan enten være gange under opførelse eller krybegange til at forbinde de større tunneler.
- Udposter. Der er i alt fire udposter i bjergets indre. Disse er lavet for at undgå at transportere dele af udstyret helt fra hangaren hver eneste arbejdsperiode. Pt. er to af dem aktive. Det vil sige, at der ligger bunker af maskineri, værktøj og sågar madrationer der. En tredje er forladt, da den del af minen ikke længere bearbejdes, og den fjerde er den nyeste og Dumahs hjem (den er beskrevet for sig selv i scene 4).