

Förord

Datorer. Är de inte underbara? Tänk bara hur jobbigt det vore om jag skrivit detta för hands. Det hade varit näst intill oläsligt. Sedan finns det förstås nackdelar med datorer också. Ett bra exempel på det är att datorn får ett nervöst sammanbrott och kollapsar när man väl är klar med ett scenario. Då blir man tvungen att börja om från början, och det är inte lika roligt att skriva ett scenario andra gången som första. Men skit samma, nu är det klart och jag klarade deadline, med nöd och näppe.

Jag vill inte ursäkta mig på något sätt, hur skulle det se ut om alla gick runt och skyllde på datorerna hela tiden? Det skulle bli en väldig oreda, som min gamle biologilärare skulle uttryckt det. Scenariot bör vara fullt spelbart, men det kan nog finnas en del frågetecken, särskilt slutet kan verka lite luddigt. Jag föreslår därför att ni kommer i god tid till spelledarsamlingen med tonvis av frågor. Redan nu kan jag dock säga att en av anledningarna till de något vimsiga händelseförloppet är att scenariot kan spelas på ganska många olika sätt. När jag speltestade scenariot märkte jag tydligt hur olika de olika spelgrupperna reagerade i olika situationer (Finns det ingen lag på hur många gånger man får säga "olika" i samma mening?), och framförallt slutet blev väldigt oli... annorlunda från gång till gång. Därför uppmanar jag er som spelledare att absolut inte vara rädda för att improvisera en smula eller tio. Bättre lite skit i hörnen än ett rent helvete, som man säger.

En annan sak som bör påpekas är att det kan vara en god idé att spelare vars karaktärer inte deltar i en scen inte är närvarande under scenen. Detta är naturligtvis i slutändan upp till spelarna och framför allt dig som SL, men scenariot kretsar mycket kring vad som händer när man har ryggen till, så att säga. Det kan förstöra spelet om man faktiskt vet vad som egentligen händer hela tiden. Men detta är som sagt upp till SL, låt också spelarna ha ett ord med i leken, vill de att alla skall vara ständigt närvarande så för all del, det kan ju faktiskt vara roligare om man slipper springa ut hela tiden, men...

Nej, nu får det här obehagliga förordet vara slut. Jag får väl avsluta med ännu en uppmaning att fråga mig om detaljer om det är några oklarheter och ett stort tack till alla er som ställer upp som spelledare. Kör så det ryker!



Bedömningsmall:

Eftersom scenariot är en huvudturnering antar jag att jag bör hitta på en fiffig bedömningsmall. Jag skulle vara tacksam om ni kunde skriva en liten lapp till mig efter att ha spellet scenariot, där ni kortfattat ger ett omdöme om spelargruppen. Tonvikten i bedömningen bör ligga på inlevelseförmåga och rolltolkning.

Kontaktinformation:

Axl Davidson
Boråsvägen 11
430 65 Rävlanda

Tele: 0301-44549

email: axl_davidson@imneverwrong.com

Har ni några frågor, så tveka inte att skriva en rad...

Tack till:

Lena, för att hon haft sån förståelse för projektet, mamma, pappa, mina jättebra svännskalärare Marit, Katarina, Inga, Leif, Stefan, Bosse och Lena, Val Kilmer, Hanna, Lenin, Mikael Persbrandt, Frankrike, Paul, Ace, Gene, Nicke, Irland, Robin Williams, Lena, speltestande Hasse, Sluggo, Patrik, Ivar, Chris, Fredrik, Hugo, Jesper, John och Matti, TV 2, min palettciiklid Annika (R.I.P), BSK, Kalle och Göteborg.

Jorden, 2089

I rymdens djup utspelar sig i framtiden, närmare bestämt år 2089. Jorden ser ganska annorlunda ut mot idag, och särskilt rymdfärden har förändrats.

Erövringen, som den massiva revolutionen inom rymdnäringen kallades, tog sin början då Victor Tyrell, en av USA:s ledande forskare, uppfann Esegyl(SCG, Sub Zero Gravity)-driften. Esegyl, Tyrells bolag, blev strax ledande inom sitt område, och 2061 satte man den första människan på Pluto med skeppet *Shanghai*, vilket var utrustat med Esegyl-drift. Innan dess hade bolaget Esegyl köpts av Kina, vilka hade vuxit fram som jordens främsta stormakt under femtiotalet, varför Kina sedermera ansågs vara främst även inom rymdnäringen.

Sedan *Shanghai* har *Erövringen* bara fortsatt. USA och Kina har börjat utvinna resurser från fjärran planeter och asteroider, och med hjälp av terraformering har hela kolonier skapats på andra planeter. Det är dock bara en minimal bråkdel av jordens befolkning som flyttat från Tellus.

Strax efter *Shanghai*, 2063, upptäckte man *Zenyan-Sito*. En jättelik meteorit på väg mot jorden. Den beräknas kollidera med jorden år 2167, med total förstörelse av Tellus som följd. Man har därför skickat ut expeditioner mot de tre närmast omliggande solsystemen *Sirius*, *Alpha Centauri* och *Betelgeuze*, för att ta reda på huruvida en evakuering av mänskligheten är möjlig till en planet i något av de tre systemen. 2065 sändes det första *Voyager*-skeppet iväg: *the Salvation* med destination Alpha Centauri. Nästföljande år sändes *the Sound of Silence* mot Sirius, men det dröjde till 2074 innan *the Garden of Eden* kunde skickas mot Betelgeuze.

Länge diskuterades vem som skulle bekosta expeditionerna, och USA och Kina var nära att råka i krig under debatten. Det beslöts dock att båda nationerna skulle bilda IsRs, International Space Rescue Service. IsRs skulle sköta all rymdfart som rörde mänskligheten i stort, och bekostas av Kina och USA tillsammans.

Idag har IsRs tre huvuduppgifter: Agera räddningstjänst inom solsystemet, utforska närliggande solsystem och försvara mot utomjordiska hot, i folkmun "ryssar". Både Kina och USA har enats om att IsRs skall ha större militära resurser än de två supermakterna, för att bibehålla maktbalansen och förebygga krig. I hemlighet har dock både Kina och USA skaffat en betydligt större flotta än IsRs. Det är dock bara IsRs som har en mobiliserad flotta, vilken är utspridd såväl inom som utanför solsystemets gränser, i beredskap för att snabbt möta utomjordiska hot. IsRs har också hundratals räddningsskyttlar utspridda i solsystemet, och alla större skepp har ett räddningsteam ombord.

Kort tidslinje

2015

Rysslands ekonomi kollapsar. Befäl inom armén iscensätter en statskupp och tar makten.

2016

Tredje världskrigets utbrott. Ryssland invaderar alla sina grannar i väster. Finland, Sverige, Estland, Lettland, Litauen, Vitryssland, Ukraina, Moldavien, Georgien, Azerbajdjan och Armenien kapitulerar omgående. Ryssland invaderar Norge, Polen, Rumänien. Ryssland allierar sig med Irak. Irak, Iran, Yemen, Jordanien och Syrien allierar sig och anfaller Israel.

2017

januari-februari: Ryssland tar Rumänien. Alla länder söder om Rumänien till Medelhavet kapitulerar inför Rysslands hot att använda kärnvapen. Storbritannien, Tyskland, Frankrike och Spanien förklarar krig mot Ryssland.

Mars: Spanska och brittiska trupper landstiger i Norge. Kina förklarar krig mot Ryssland och tar stora landområden i östra Ryssland

6 april: Isnatten. Israel skickar kärnvapen mot Irak. Ryssland svarar med att använda kärnvapen mot Israel. Israel sätter in sina kvarvarande kärnvapen mot Irak och deras allierade. Muslimska extremister i Jordanien sätter in kärnvapen mot Västeuropa. Frankrike missförstår situationen och sätter in kärnvapen mot Ryssland, vilka svarar med att sätta in kärnvapen i Västeuropa. Efter detta är det oklart vad som sker, men på morgonen den 7 april är Västeuropa, balkan, arabiska halvön och västra Ryssland utslaget.

Juni: Ryssland kapitulerar inför Kina, vilka nu kontrollerar större delen av Asien.

2021

Kina invaderar Japan, vilka kapitulerar efter sex dagar. Tredje världskriget är slut.

2021-2060

USA och Kina växer fram som jordens absoluta supermakter. Korporatismen tar över. Oljan tar slut, eftersom de största oljefälten försvann i kriget. Klasskillnaderna växer och 95% av medborgarna blir Arbetare, vilka förlorar sina mänskliga rättigheter. Överbefolkningen ökar och medellivslängden för Arbetare sjunker till 37 år för män och 35 år för kvinnor. Fascismen växer sig stark, och Arbetarna kontrolleras mer och mer. Rymdforskningen tilldelas mer och mer pengar.

2061

Victor Tyrell uppfinner Eseggy-driften och den första bemannade farkosten, Kinas *Shanghai*, når Pluto.

2063

Meteoren Zenyan-Sito upptäcks av kinesiska astronomer. Man beräknar att den kommer kollidera med jorden år 2167.

2064

IsRs bildas. Dess främsta syfte är att förbereda en evakuering av jordens befolkning till Alpha Centauri, Sirius eller Betelgeuze.

2065

The Salvation påbörjar resan mot Alpha Centauri

2066

The Sound of Silence påbörjar resan mot Sirius

2074

The Garden of Eden påbörjar resan mot Betelgeuze

2078

Stridigheter utbryter mellan kinesiska och amerikanska kolonisateurer på Mars. Ett fjärde världskrig befaras, men IsRs förhindrar detta.

2089

Kontakten med the Sound of Silence bryts. IsRs förbereder att skicka ett nytt skepp mot Sirius. Beredskapen mot utomjordiska hot höjs.

Teknik

Vad gäller den tekniska utvecklingen har det hänt en hel del sedan början av 2000-talet. Eftersom det vore alltför omfattande att beskriva all ny teknik år 2089 följer här en kort lista över nya uppfinningar som kan vara av betydelse för scenariot. Man kan använda listan som en riktlinje för hur utvecklade övrig teknik i samhället, tänk dock på att rymdforskningen tilldelas betydligt större resurser än idag, samt att klasskillnaderna gjort att de allra flesta människor aldrig ser röken av den nya tekniken.

Eseggy-driften

Eseggy-driften, eller SZG; Sub Zero Gravity –driften som den egentligen heter anses utan tvekan vara 2000-talets viktigaste upptäckt. Det är den världsberömda fysikern Victor Tyrell som upptäckt den och därmed trätt fram som en av världens mest välkända män. Eseggy handlar om kraftfält som liksom snurrar runt och påverkar varandra, och sen blir det typ negativ gravitation och så... Jaja, be mig inte att förklara, jag är ingen Victor Tyrell, huvudsaken är att det går fort, dock inte med ljusets hastighet.

Kraftfält

Kraftfält har funnits i ungefär tjugo år. De är inte jätteavancerade, men det går att framställa kraftfält med olika egenskaper. På "the Sound of Silence" finns bara kraftfält i kärnan och briggen.

Vapen

Mycket forskning sker kring laservapen och ett genombrott väntas inom kort. Än så länge används dock hederliga gamla krutvapen. De är i allmänhet tillverkade av en lätt metallegering. Slagskepp är bestyckade med partikelvapen av något slag.

Övrigt

I scenariot kommer en hel del ny teknik figurera. De flesta nya manicker är dock bara i princip förbättrade versioner av gamla grejer. Biolabben är vanliga laboratorium, men med häftigare grejer i vilket underlättar arbetet i dem, datorerna fungerar som idag, men är betydligt snabbare och bättre, och även om lamporna fungerar på ett mycket häftigare sätt så är det fortfarande bara lampor.

Karaktärerna

"I rymdens djup" handlar om fem medlemmar ur IsRs, en internationell räddningsstyrka som opererar i rymden. De fem beskrivs här i korta ordalag, men spelledaren rekommenderas ändå läsa igenom de riktiga karaktärerna för att få en bättre överblick.

Thomas Morrison, insatsledare, afroamerikan:

Morrison är teamets ledare och bör spelas av en ganska stark spelare. Han är en hyvens kille som gör sitt bästa som ledare. Han tycker bra om Wayne, ogillar Marcus och tycker hyfsat bra om Wiona och Tatsuo.

Jeffrey Wayne, Elektronikexpert, afroamerikan:

Wayne är en schysst kille som är duktig på sitt jobb. Han är dock väldigt blyg, och har inte riktigt pratat med de andra i gruppen, bortsett från Morrison. Han tycker bra om Morrison, hatar Marcus och tycker bättre om Tatsuo än Wiona.

Tatsuo Chang, Dataexpert, kines:

Tatsuo är en helskärt hacker och väldigt snäll kille. På grund av en hjärnskada är han dock nästan konstant nervös, och behöver ofta ta sin lugnande medicin. Han tycker bra om Morrison, är kär i Wiona, tycker Wayne verkar schysst och tycker synd om Marcus.

Wiona Jonson, Bioingenjör, kines:

Wiona är väldigt vacker, något som har lett till att många av männen i teamet ständigt försöker lägga an på henne. Det är bara ett krus: Wiona är lesbisk. Hon vet knappt om det själv, men tycker det är jobbigt när folk blir kära i henne hela tiden. Hon uppträder ganska otrevligt för att repellera eventuella beundrare. Hon är en fantastisk bioingenjör. Hon tycker Morrison verkar vara en bra ledare, tycker ganska bra om Tatsuo och Wayne, och har inga större problem med Marcus.

Marcus Southcliffe, Drönare, britt:

Nej, det finns inget jobb inom IsRs som heter drönare. Det är ett öknamn Marcus fått av sina kamrater eftersom han inte gör något annat än att ligga på sin soffa och röka. Marcus är väldigt otrevlig och dessutom rasist. Han hatar Morrison och Wayne men är osäker på vad han tycker om Wiona och Tatsuo. Han är kär i Wiona, även om han inte riktigt vill erkänna det, och tycker egentligen Tatsuo verkar schysst, men retar honom ändå eftersom han är ett sånt perfekt offer.

Utrustning

Något som kan vara av intresse är vilken utrustning pelarna har. Det är väldigt enkelt: Alla karaktärer har IsRs standardutrustning. I den ingår en grå overall med kinesisk "kommunistkrage" (Ni vet, sådana där kragar som alla kinesiska skurkar i filmer alltid har) och IsRs emblem på högra bröstfickan (emblemet ser ut som "i rymdens djup" -loggan bortsett från att det står IsRs istället). Detta är standarduniformen som IsRs medlemmar alltid bär i tjänsten när de inte har sina rymddräkter på sig. Rymddräkterna liknar de vanliga overallerna, men är gjorda av ett annat material och har stövlar och handskar "inbyggda". Det finns givetvis också en heltäckande hjälm till dräkten, med en genomskinlig kupa framför ansiktet. I hjälmen finns luftbehållare och en inbyggd videokamera. De två munderingarna är flamsäkra och rymddräkten skyddar mot vakuum, kyla och höga tryck. Till overallerna medföljer också ett verktygsbälte med följande innehåll:

2 matrasoner (gråaktiga, rektangulära kakor, ungefär 15x4x3cm stora. De smakar ungefär som papper), ficklampa, scanner (flera olika funktioner. Om inget annat sägs är det upp till SL hur mycket han vill låta spelarna dra nytta av sina scanners), sidovapen (automatpistol), tre magasin med tjugo kulor i varje, första hjälpen -kit, adrenalinspruta, kniv.

På skeppet har man lite mer utrustning som kan tänkas behövas vid räddningsinsatser, såsom yxor, brandsläckare etc.

Varje karaktär har dessutom personliga tillhörigheter och eventuella arbetsredskap, Marcus har cigaretter, Wayne har sin verktygslåda etc...

Vad hände med the Sound of Silence?

Den 3 maj 2089 hade the Sound of Silence varit på väg mot Sirius i 23 år. Under de här tjugotre åren hade man inte stött på några större problem, men det skulle det bli ändring på nu.

Det visade sig nämligen att Sirius redan var bebott, men inte av människor, utan av en annan intelligent ras, vilka inte alls uppskattade människornas planer på att lägga beslag på Sirius. Ryssarna attackerade the Sound of Silence den 3 maj 2089 och vann den påföljande striden med lätthet. Man skar dessutom av kommunikationen som the Sound of Silence tidigare haft med Jorden.

Efter att slaget var vunnit började ryssarna bygga om the Sound of Silence. Man förbättrade skeppet på många sätt, och i Kärnan placerade man en av sin ras största tänkare, en jättelik Hjärna, som kopplades in till skeppet. På så sätt blev skeppet Hjärnans kropp, och Hjärnan hade full kontroll över allt som hände där.

Medan skeppet byggdes om studerade ryssarnas mest framstående forskare människornas psyke och anatomi. Särskilt intresserad blev man av psyket, som på många sätt skilde sig från ryssarnas eget, varför man efter att ha byggt om the Sound of Silence skickade tillbaka det till vårt solsystem för att utföra ett psykologiskt experiment. Hjärnan skulle utsätta en grupp labbråttor för olika situationer och studera deras reaktioner. Det är här spelarna kommer in i bilden...

Scenariot

När scenariot startar har spelarna legat i omloppsbanan runt Venus i skytteln Chimera c18 i några dagar. Dagen innan har teamets sista två medlemmar anlänt, och jobbet har börjat bli rutin. Spelarna befinner sig i mässen tillsammans med Harris och Remois. Låt dem snacka strunt en stund och bekanta sig med karaktärerna. Om det går trögt kan du låta Harris klaga på Marcus för att han inte infann sig på någon övning någon gång, eller låta Remois flirta med Wiona.

När du finner det lämpligt kommer bröderna Koto (som bemannar bryggan för tillfället) anropa Morrison via skeppets högtalarsystem och be honom komma till bryggan. De har upptäckt ett stort skepp som driver i rymden utanför. Några snabba scans talar om att detta är the Sound of Silence, ett av de tre Explorerer-skepp som sändes ut för att försöka kolonisera omgivande solsystem. The Sound of Silence försvann spårlöst för ett halvår sedan och borde egentligen inte kunna befinna sig här, eftersom resan hem skulle ta många år. Det råder dock ingen tvekan om saken: Detta är the Sound of Silence. Alla koder stämmer och dessutom är det nästan omöjligt att någon i hemlighet skulle kunna bygga ett Explorerer-skepp.

Om man anropar skeppet får man inget svar. Skeppet varkar helt oskatt, det finns inga tecken på en olycka eller strid.

Den stora frågan som dyker upp är om man skall docka med the Sound of Silence och undersöka saken närmare eller om man skall vänta på förstärkning innan man vidtar några åtgärder. Förhoppningsvis bestämmer man sig för det förra alternativet, annars blir scenariot inte särskilt skojigt, men om man skulle bestämma sig för att vänta och se vad som händer finns det några knep vilka du som spelare kan ta till för att övertyga spelarna om att de borde docka med the Sound of Silence.

För det första kommer de övriga medlemmarna i teamet försöka övertyga Morrison om att man måste undersöka skeppet och leta efter överlevande. Särskilt Harris och Remois är ivriga att docka.

Man blir dessutom anropad av skeppet. Om man spårar signalen kommer den från en av terminalerna på ett personaldäck. Anropet är en desperat vädjan om hjälp, någonting i stil med "Hjälp mig, jag blöder, mitt huvud, jag...". Meddelandet får dock inte bli för specifikt, det skall bara ge intrycket av att någon ombord på the Sound of Silence är svårt skadad och behöver akut hjälp.

Om Morrison fortfarande inte vill docka kommer Harris helt enkelt frånta honom befälet och ge order om att förbereda för räddningsinsats. Förhoppningsvis kommer det inte gå så långt, men Harris har faktiskt rätt att göra det om Morrison vägrar. Det är trots allt IsRs jobb att rädda nödställda i rymden.

Radiokontakt med Jorden är i princip omöjlig eftersom det tar två dagar innan meddelanden kommer fram och ytterligare en dag innan man kan få svar. Man bör dock ändå sända ett meddelande innan man dockar, det är rutin innan en räddningsinsats, särskilt viktigt är det givetvis vid en sådan här ovanlig situation.

Hur som helst kommer man till slut docka med the Sound of Silence.

Saker blir otrevliga

Det är inga problem att docka med the Sound of Silence. Ombord är tryck och atmosfär idealiska, men belysningen och de flesta andra system är avslagna. Om man följer handboken bör man först bege sig till bryggan. På vägen ser man ingenting som tyder på att något är fel. Skeppet ser ut som fabriksnytt.

Bryggan ligger nedsläckt som resten av skeppet, och datorerna är avslagna. Eftersom the Sound of Silence är ett av IsRs skepp har Tatsuo tillgång till huvuddatorns koder, men om man försöker logga in i skeppets huvuddator märker man snart att alla koder är ändrade. Det är givetvis mycket underligt, men Tatsuo kan sätta igång sina dechiffreringsprogram och försöka knäcka de nya koderna. Det tar dock tid, och varenda liten grej man vill göra kan ta väldigt lång tid. I själva verket är det Hjärnan som motarbetar alla försök att ta kontroll över skeppet, och Hjärnan bestämmer i princip vad spelarna kan göra och när.

Att få igång belysningen går fort, men alla andra system blir svårare att få igång. Enligt datorn är de flesta av skeppets system igång, men det är omöjligt att kontrollera dem utan de rätta koderna.

När man väl säkrat bryggan bör man sätta igång att söka igenom skeppet. Detta gör man i fyra sökteam, i vilka man i förväg blivit indelad. Wiona och Tatsuo skall fortsätta jobba istället för att hjälpa till med genomsökningen. Tatsuo bör fortsätta föröka fixa datorerna, medan Wiona bör ta AGS-tester på skeppet, vilka går ut på att utröna om det finns något underligt man vid första ögonkastet inte ligger märke till; virus, föroreningar eller abnormiteter av något annat slag.

Nu slår Hjärnan till. Den planerar att döda alla utom Wiona, Morrison, Marcus och Wayne. Hjärnan stänger också av radiokontakten inom teamet.

Det första mordförsöket

Tatsuo kommer bli tvungen att göra en omkoppling i datorns hårddisk, dvs. öppna en panel och gå in och peta på kablar. Som tur är måste han sitta på huk, för plötsligt slår en blixtnedslåg ut från panelen. Den träffar ett halssmycke Tatsuo bär, fortsätter genom bläckpennan i hans bröstficka, sedan vidare genom dragkedjan i hans overall, pistolen i verktygsbältet och en skruvmejsel i en ficka på sidan av smalbenet innan den jordar med en smäll i golvet.

Tatsuo får nästan ett nervöst sammanbrott, och gör bäst i att kalla på Wayne. Hjärnan låter meddelandet gå fram för att inte väcka misstankar, och Wayne bör återvända till byggan för att undersöka panelen. Antagligen återvänder också Marcus eftersom han går med Wayne, men det spelar ingen större roll, Hjärnan är inte intresserad av att döda Marcus.

Det första mordet

Morrison och Harris fortsätter under tiden genomsökningen av skeppet, helt ovetande om vad som händer på bryggan. Plötsligt piper Harris scanner till. Den visar på att vad som verkar vara en människa finns längre fram bakom en sväng i korridoren de nu befinner sig i. Harris kommer upphetsat ropa på Morrison och sedan börja springa. Det spelar ingen roll vad Morrison säger för att hindra honom, Harris kommer ändå runda hörnet, medan han fortsätter ropa till Morrison att följa efter honom. Om Morrison följer efter kommer en dörr stängas framför honom precis när Harris sprungit in i rummet på andra sidan. Genom en liten lucka i dörren kan han sedan se hur Harris stannar till, frågande rycker på axlarna, tittar upp på Morrison och exploderar.

Morrison kommer antagligen att drabbas av panik och springa mot bryggan, men även om han inte gör det finns det inget han kan göra här nere. Dörren är omöjlig att bryta upp och han lär märka att han förlorat radiokontakten med sina kollegor. Hans enda egentliga alternativ är att återvända. På vägen kommer han dock vilse i en halvtimme...

Misstankar

Det är nu bara de fem karaktärerna kvar av det en gång så omfångsrika teamet. Stämningen är antagligen en smula dämpad, med tanke på alla försvinnanden och dödsfall och liknande. Det är nu Hjärnan verkligen får börja roa sig med spelarna...

Man kommer troligtvis fram till att det borde vara en bra idé att se vad övervakningskamerorna har att berätta, och kanske även göra mer grundliga undersökningar på platsen där Harris dog. Det man hittar kan verka en smula överraskande. På platsen där Harris dog finns flera blodfläckar, om man analyserar blodet kommer man fram till att det är Harris. I en vägg sitter två kulor inborrade. Tar man sig en närmare titt på kulorna märker man snabbt att det är samma kaliber som används av IsRs. På golvet ligger också ett magasin, fullt förutom att två kulor saknas. Om man bestämmer sig för att undersöka om Morrisons pistol blivit avfyrad nyligen blir man inte besviken. Det är förvisso antagligen inte sant, men datorerna som analyserar testerna kontrolleras ju av Hjärnan.

Det tar inte lång tid förrän Tatsuo får fram en inspelning av vad som "hände" i rummet där Harris dog. Man ser Harris och Morrison komma in genom en dörr, då plötsligt Morrison drar sin pistol och skjuter Harris två gånger, en i bröstet och en i huvudet. Morrison tar sedan ut magasinet ur sin pistol och sätter i ett nytt innan han springer ut ur rummet.

Efterforskningar

Spelarna kan reagera på många olika sätt när bevisen mot Morrison uppdagas. Det troligaste är att de bestämmer sig för att frånta Morrison befälet, men vad som helst kan hända. Hur som helst kommer det förutom eventuella bråk inom gruppen (vilka borde börja blomma upp nu, särskilt om Morrison inte längre har befälet) bli lugnt på skeppet i några timmar. Man har nu en chans att försöka ta reda på vad som hänt med skeppet.

Om man jobbar lite på det kan man ta sig in i skeppets loggbok. Tyvärr lär man inte bli mycket klokare av det. Enligt loggboken gick allt som det skulle tills inläggen plötsligt en dag för ungefär sex månader sedan upphör.

En mycket underlig detalj uppdagas om Wiona tar sig tid att till slut analysera sina AGS-tester. Det visar sig att skeppet är totalt rent. Där finns varken damm, bakterier eller smuts förutom det som spelarna själva kan antas råkat få med sig in.

Hur mycket man än letar kommer man inte hitta några spår efter teamets övriga medlemmar. De är som uppslukade av skeppet, vilket inte är allt för långt från sanningen.

Till slut kommer det dock börja hända saker igen. När en spelare går i en korridor kommer plötsligt en liten robot (se nedan) åkande runt ett hörn. Den stannar till när den får se spelaren i fråga, och försöker backa tillbaka och låtsas som att det regnar. Om man följer efter roboten kommer den fly för sitt "liv". Den är snabbare än en människa, men det går att skjuta sönder den med ett välriktat skott. Särskilt effektivt är det att skjuta sönder den lilla kamera som sitter monterad på den, eftersom den då blir blind.

Om man tar sig en närmare titt på roboten (detta torde vara Waynes område) får man flera mer eller mindre trevliga överraskningar. För det första måste man bryta upp robotens chassis, och när man gör detta slår en stor hacka ut ur robotens kropp. Den är monterad på en cirka fyrtio centimeter lång stång och bladet är ungefär tjugo centimeter långt och tio centimeter högt. Ett ganska otrevligt verktyg, kort och gott. Hackan hugger sig med en stor smäll fast i underlaget varpå roboten vilar (antagligen en av de aluminiumbitar som används både i verkstäderna och labben). Roboten rör sig sedan inte mer, Hjärnan har deaktiverat den.

En annan mycket underlig detalj som framförallt Wayne snabbt lägger märke till när robotens chassis väl är borttaget, är den totala oreda som råder i robotens innandöme. Mängder av sladdar ligger hoptrasslade som det värsta garnnystanet och fullständigt väller ut över underlaget när roboten öppnats. Ingen av komponenterna är märkta på något sätt, och detta är extremt underligt. Det vore i princip omöjligt att koppla alla sladdar rätt i den här oredan och få roboten att fungera.

Nya misstankar

Man har nu befunnit sig på skeppet i över trettio timmar och det kan tyckas vara vettigt att försöka få lite sömn. Natten (eller vad det nu är) kommer bli lugn, åtminstone så sett att Hjärnan inte ställer till mer besvär. Om Morrison hålls fången och någon vill hjälpa honom att rymma är detta ett gyllene tillfälle, eller kanske kan Morrison rymma på egen hand.

Hjärnan kommer, oavsett vad spelarna har för sig, att göra sitt nästa drag ungefär åtta timmar senare. Vad planen går ut på kan uppdagas på flera olika sätt. Vem som helst av karaktärerna förutom Tatsuo kan upptäcka det.

När personen i fråga kommer åt en knapp eller medvetet undersöker en dator kommer filmsnutten där Morrison dödar Harris spelas upp. Det underliga är det som står på skärmen när filmen är slut: "Redigerad av T. Chang, 6/11 -89". Även den minst tekniskt begåvade karaktären (Marcus) kommer förstå att Tatsuo fabricerat hela eller delar av filmen. För att se originalet krävs ett lösenord, men det är inte särskilt svårt att knäcka. Kommer man med ett vettigt förslag på lösenord visar Hjärnan "originalfilmen". Den visar precis samma sak som den redigerade versionen bortsett från att det är Tatsuo som mördar Harris, inte Morrison.

Upplösningen

Hjärnan kommer nu försöka ta kontakt med Tatsuo med hjälp av sina robotar. Om han är inlåst kan robotarna hjälpa honom ut, och om någon av Tatsuos kollegor försöker döda honom dyker robotarna upp mycket lägligt för att oskadliggöra våldsverkaren med en välriktad pil indränkt i ett effektivt sömnmedel. Robotarna kommer hur som helst hitta Tatsuo, var han än befinner sig.

En av robotarna har en liten monitor monterad på ryggen, och på denna dyker text upp, menad för Tatsuos ögon. Roboten förklarar att Tatsuo programmerat den för precis den här uppgiften, eftersom Tatsuo upptäckt att det var något fel på luften ombord på the Sound of Silence. Luften innehåller enligt roboten ett ämne som framkallar aggressivitet, paranoia, hallucinationer och minnesförlust. Tatsuo var den ende som klarade sig undan symptomen på grund av att han tog sin medicin.

Eftersom minnesförlust verkade vara ett av de första symptomen programmerade Tatsuo robotarna att försöka förklara vad som egentligen hänt om han skulle påverkas av luften. Roboten förklarar vidare att Tatsuo kommit fram till att det enda som kunde rädda situationen var att isolera alla som påverkats av luften, både för deras egen och andras säkerhet, tills förstärkningar från Jorden anländer...

Om Tatsuo sväljer robotarnas historia är det en smal sak att med robotarnas hjälp fånga de andra spelarna och låsa in dem i briggen. Där kan Tatsuo berätta om luften och de farliga ämnena, frågan är bara hur många som tror honom.

Hur som helst kommer robotarna berätta för Tatsuo att det finns en liten skyttel med vilken man kan landa på Venus ombord på skeppet. Om Tatsuo går dit söver Hjärnan ned honom med en elchock och allt blir svart.

Under tiden kommer de andra antagligen göra sitt bästa för att fly från briggen. Det är svårt, men efter många om och men går det faktiskt. Kanske fifflar de med sladdar, kanske spränger de sig ut, det kvittar. Plötsligt sprakar det till i skeppets högtalarsystem och en kvinnoröst deklarerar monotomt: "Självförstörelsessekvens initierad. Självförstörelse om T minus tio minuter."

Detta bör sätta lite fart på spelarna. Självförstörelsesekvensen (som är falsk) går inte att stänga av och det finns inga fungerande nödkapslar på the Sound of Silence. Enda chansen att komma därifrån helskinnade är att ge sig av med Chimera c18. Problemet är dock att om skytteln inte var trasig tidigare har Tatsuo nu saboterat den. Vad man däremot kan lägga märke till ombord på Chimera är att meddelandelampan lyser för fullt. Det visar sig vara ett svar från Jorden på det meddelande man sände innan man dockade med the Sound of Silence:

"OACCEPTABELT! NALKAS PÅ INGA VILLKOR SOS! RÖD KOD; TYP 6! RÖD KOD; TYP 6! IsRs SKICKAR RÄDDNINGSFREGATT. BERÄKNAD ANKOMST T MINUS 56 MINUTER"

Röd kod typ 6 betyder ungefär: "Se upp! Onda gröna rymdvarelser!". Precis när spelarna läser meddelandet ändras 56 minuter till 55, och då man sett detta och kanske hunnit svära lite eller försökt skicka ett meddelande kommer syrehalten sjunka som Madonnas trossor.

"Morrison vaknade i ett stort, klotformat rum. Han satt fast i vad som påminde om en öppen sarkofag, sladdar löpte överallt över den del av kroppen han kunde se. Mitt i rummet fanns en jättelik, svagt rosa klump, som en stor hjärna. Kablar och ådror löpte överallt även omkring den. På väggarna runt om i rummet fanns tusentals "sarkofager" som den han själv låg i. I de flesta låg människor och det var först nu han märkte de plågade stön som fyllde luften. Morrison fick syn på Wayne en bit bort på väggen och försökte ropa till honom, men lyckades bara frambringa ett ordlöst bröl.

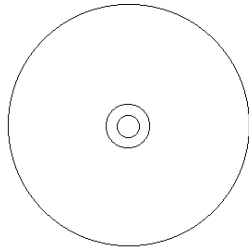
Plötsligt fick han syn på ett fönster i rummet. Där utanför kunde han se en tung krigsfregatt närma sig. Han kände hoppet tändas i sitt bröst, IsRs hade hunnit fram i tid. De skulle bli räddade.

Tanken avbröts då the Sound of Silence började röra på sig. Långsamt först, men sedan var det som om fregatten föll bort från dem. Sedan samma sak med Venus och de andra planeterna. Tusentals stämmor gav upp ett ordlöst tjut medan människornas världar föll undan från dem, och de slungades in i Mörkret som var det Okända..."

The Sound of Silence

Utseende

Skeppet består av en yttering och en kärna. Yttringens diameter är 400 meter, kärnans 40. Avståndet mellan ringen och kärnan är 40 meter. Skeppet är 100 meter högt. Kärnan har två funktioner, dels fungerar den som motor och dels står den för den tillverkade gravitation man har på skeppet.



Skeppet har tio däck, det första ligger längst ut i yttringen, och det tionde längst in mot mitten.

På det översta däck finns **bryggan**, flertalet av skeppets **stridsstationer**, **briggen** samt några **labb**.

På däck två till tio finns personalens hytter, mässhallar, fler labb, biolabb, rekreationsrum, förråd etc...

Intressanta platser

Bryggan: Från bryggan är det möjligt att kontrollera skeppets samtliga system, oavsett hur små de är. Det är skeppets absolut viktigaste plats, och har man inte tillgång till bryggan har man inte särskilt mycket att säga till om.

Stridsstationer: the Sound of Silence är ute för att kolonisera en ny planet, inte för att kriga, men det fanns ändå 800 marinsoldater med på expeditionen. Nu är marinsoldaterna borta, men deras vapen finns kvar. Dessa varierar mycket i storlek och utförande, allt från de häftiga kärnvapenstridsspetsarna och partikelkanonerna monterade på skeppet, till knivar och kaststjärnor. Är det något man aldrig behöver oroa sig över att få slut på, så är det vapen.

Briggen: Briggen är den enda platsen i skeppet, förutom Kärnan där man använder sig av kraftfält. Briggen är inte särskilt stor, den utgörs av ett 10x4 meter stort rum, med två 5x4 meter stora celler på vardera långsidan. Cellerna har bara tre riktiga väggar, eftersom den fjärde väggen, som vetter mot rummet i mitten, består av ett kraftfält. Kraftfältet fungerar i princip som en vägg, men är genomskinligt och kan öppnas med en knapp utanför cellen. Det går också att sätta en kod på låset.

Labb: Det finns ett flertal labb, men inga biolabb, på första däck. Labben är utrustade med all materiel man kan tänkas behöva i de allra flesta situationer.

Biolabb: Det finns inga biolabb på första däck, men i övrigt finns det minst ett på varje däck. Det är i biolabben man framställer många av de ämnen som behövs för att överleva en längre rymdresa, såsom syre, vatten och andra nyttiga ting. När spelarna kommer ombord på the Sound of Silence är biolabben ur funktion, eftersom de använder sig av organiskt liv (växter, bakterier etc.) i sin verksamhet, och allt organiskt liv på skeppet som bekant är försvunnet. De livsuppehållande systemen räcker dock gott och väl ända, eftersom skeppet är byggt för en besättning på över 3000.

Kärnan: Kärnan är sfärformad med en diameter på 40 meter. Få människor i världen kan förklara vad som finns i en Esegry-kärna i vanliga fall, och då brukar det ändå inte finnas flera ton tunga Hjärnor från yttre rymden därinne. Det är omöjligt att ta sig in i Kärnan, och det går inte heller att scanna den eller påverka den på något annat sätt.

Mat och vatten: Ombord på skeppet finns mat och vatten som flera tusen människor kan överleva på i veckor. Spelarna behöver alltså inte svälta eller törsta.

Kommunikation

Om man försöker skicka meddelanden till Jorden från the Sound of Silence blir resultatet detsamma. Datorn säger "Meddelande sänt! Tack så mycket!" och struntar fullkomligt i att skicka meddelandet till Jorden. Detta betyder att den enda kontakten med Jorden man har under hela scenariot är det meddelande man förhoppningsvis sänder innan man dockar med the Sound of Silence.

Att lämna the Sound of Silence

Det är inte alls otroligt att spelarna börjar fundera på att lämna the Sound of Silence vid ett eller annat tillfälle under scenariot. Detta blir dock svårare än man först kan tro, eftersom samtliga räddningskapslar saknas och spelarnas eget skepp, Chimera c18 blivit saboterat. Sabotaget är nästan omöjligt att upptäcka innan man försöker starta Chimera c18, men märks då mycket tydligt eftersom... skeppet inte startar (varför krångla till det?).

Det spelar ingen roll vad på skeppet som blivit saboterat, bara det tar en stund att laga. Huvudsaken är att Chimera c18 aldrig skall flyga igen, åtminstone inte under scenariot.

SLP

Alexandre Remois

En tvättäkt fransman med förkärlek för kvinnor, ost och vin. Dessutom bryter han, mest för att han tycker det är sexigt. Remois är ganska intresserad av Wiona. Han är den som driver mest med Marcus, bland annat eftersom han inte gillar briter.

Jim Harris

Före detta marinsoldat. Armélivet har satt sina spår hos Harris som är en mycket bestämd och ordningssam man. Han avskyr Marcus och önskar ibland att han var tillbaka i armén så han kunde utfärda disciplinstraff. Harris tar över befälet om Morrison försätts ur stridbart skick.

Skishiri Towyann

En ganska lugn, intelligent ung kvinna. Hon är en av Wionas gamla kursare och de två är såta vänner. Skishiri vet ingenting om att Wiona är förälskad i henne.

Bröderna Akira och Nijitziu Koto

Dessa två är enäggstvillingar och lika som bär. Vid sidan av sitt jobb håller de på att forska om fruktförädling, och hoppas en dag kunna starta en fruktodling, precis som deras far och farfar gjort innan dem. De trivs bra i varandras sällskap men tycker det är lite onödigt att umgås med andra, varför de för det mesta håller sig för sig själva.

Robotarna

Ryssarna har byggt ett antal robotar, vilka de placerat på the Sound of Silence för att utföra alla möjliga sorters sysslor. De finns i många olika utföranden, men baseras alla på samma grundmodell, vilken liknar en datormus gjord av metall. De är ungefär 80 cm långa, 45 cm breda och 30-40 cm höga. Samtliga robotar är utrustade med en liten kamera, som fungerar som deras ögon, i övrigt varierar utrustningen. De rullar fram på larvfötter och kan komma upp i 30 km/h.