

L'espace Noir

Gunnar Söderberg

Henrik Rindlöw

Danny var tillbaka på jobbet efter två veckor på Jorden. Nu stod han vid luftslussen och tog emot passagerarna. Han kastade en förflugen blick på den snygga rymdvärdinnan Kyôko på andra sidan gången medan han reflexmässigt flirtade med en rik änka. Som säkerhetsvakt på en lyxhyperrymskryssare hade han all möjlighet att frotera sig med gräddan. Jobbet kom aldrig i vägen, det hände ju aldrig någonting på de här kryssningarna.



Om jag minns rätt brukar scenarion ofta ha något piffigt förord med tack till alla som bidragit. Så här kommer det:

Grundidéen kommer från senaste GothCon då en far och dotter beställde ett scenario på begreppen "Hyperrymd", "Mystiska symboler" och "Hårdkokt deckare". Grundplotten är densamma liksom scenariots lösning och seansdeltagarna. Resten är krydda som jag och Henrik slängt på efter att i bilen hem från BSK diskuterat vad man skulle kunna göra för roliga scenarion.

Tack i övrigt ska självklart ges till tålmodiga flickvänner (Tex och Therese), handouthjälpare (Therese, Johne och Micke) och övriga speltestare; Lasse, Maria, Flax, Ragnar, Per, Camilla, Niklas, Calle, Jens, Åsa och Jonas som spelledartestar scenariot.

Gunnar Söderberg, Bagarmossen 2 mars 2005

Sammanfattning

L'espace Noir är ett sf-scenario som utspelas på en lyxhyperrymskryssare. Spelarna spelar säkerhetsdetaljen och delar av servicepersonalen. Världen är rätt oväsentlig förutom några detaljer. Magi finns, men det är inte allmänt känt. Den fungerar främst i hyperrymden. Vad som däremot är känt är att det är förknippat med viss risk att färdas i hyperrymden och att man inte ska stirra ut i den under längre tid. Den beskrivs i scenariot som mönster av obegripliga färger (lite lovecraftianskt).

Scenariot har i grunden tre faser. Första fasan är en inledande såpopera, dominerad av karaktärsspelande och en positiv stämning. Den andra fasan har fokus på deckarintrig och en mörkare, mer hårdkokt stämning. Den avslutande fasan bjuder på skräck med ett slutet rum-dilemma och zombiekonflikter.

Handlingen baseras på att innan scenariot har en rik baron/affärsman tjänat pengar genom att syssla med svart magi på hyperrymsresor. För någon månad sedan dog han på en av dessa resor. Hans fru hittade hans magiböcker och bestämde sig för att försöka komma i kontakt med hans döda själ. Till sin hjälp har hon tagit de andra som stod honom nära och bokat en färd på spelarnas rymdskepp.

Vad hon inte vet är att hon inte bara kallade på baronens själ utan att hon även hjälpte den att börja manifesteras sig.

När karaktärerna kommer in i bilden har något gått snett och baronessan har till synes dött under mystiska omständigheter. Medan spelarna arbetar på att reda ut hennes död, kommer baronen att börja ta över först hennes kropp, sedan de andra som var med i seansen och med tiden successivt andra personer.

När folk blir besatta blir det för det första generellt varmare i deras närhet, sedan börjar de omedvetet mäsas följt av att de faller ned till synes döda. Efter en stund börjar de vakna till liv igen, först mässande och med tiden börjar de även röra på sig.

Ju mer folk som faller under baronens inflytande ju mer lättpåverkade blir de runt omkring, i början kan han bara nå de som var med på seansen, därefter de som är påverkade (berusade, drogade) och till sist alla som hör mässandet.

Spelarna kommer förmodligen övergå från att lösa mordgåta till att desperat försöka bli besatta och hindra folk från att bli zombies. Lösningen finns i att ta skeppet ut ur hyperrymden. Eventuellt kommer spelarna komma på att det är lösningen, men det är lika troligt att det tar skeppet ut av någon annan anledning (till exempel nöddockning för hjälp, fly från skeppet).

Karaktärerna här nedan är uppsättningen för fem spelare, vid fyra finns separata uppsättningar, men det skiljer minimalt mellan dem. Den extra uppsättningen är främst för att det inte ska finnas med relationer till karaktärerna som inte finns.

Hattie Lovett

säkerhetschef

Pensionerad infanterisergeant. Halt på vänsterbenet efter en krigsskada. Mycket pragmatisk och lugn. Jovialisk och fryntlig.

De sa att en kvinna aldrig skulle kunna fungera länge som sergeant i rymdmarinen, men Hattie gjorde tur efter tur och lät inte något hejda henne. Inte ens när hon var gravid kunde det, eller hennes make, hålla henne från att ta uppdrag. När hennes lille Craig var född ordnade hon så hon kunde ta med honom om det inte var något allt för farligt.

Om hon hade velat hade hon nog kunnat stiga i graderna, men det hade säkert slutat med att hon hamnat i en soft tjänst bakom ett skrivbord, en tanke som aldrig attraherat henne. Hon trivdes bäst med att vara i fält, jobba med mannarna och lösa problem.

Hattie har alltid varit en praktisk kvinna; konkreta enkla lösningar är bäst och hjälper inte det finns det sprängmedel. Hon har aldrig varit den som behållit på reglementet; nog så ingen klagar, men inte mer. Reglementet får aldrig bli till ett hinder.

Det var även i det militära hon hittade sin stora kärlek Bill, en själsfrände som accepterade henne som kvinna och samtidigt uppskattade hennes stora militära kompetens. Bill och Hattie fick tyvärr ett kort äktenskap. Två år efter de funnit varandra dog Bill i fält och lämnade Hattie att ensam uppfostra Craig.

Hon gjorde sitt bästa, tog med honom överallt så länge det gick och placerade honom sedan i den bästa militärskolan i galaxen. Allt för att han skulle kunna följa i sin föräldrars fotspår.

Nu blev så tyvärr inte fallet, lilla Craig bestämde sig för en rättslig karriär och siktar på att bli polis. För att stödja honom (och för att en benskada tagit henne ur aktiv militärtjänst) har Hattie nyligen mönstrat på Milky Way Princess som säkerhetschef.

Jobbet är lite väl lugnt för Hattie, men samtidigt bekvämt. Visst skulle det vara skönt med lite action ibland, men hon slipper i alla fall byråkratin och kan ägna tid åt sin lilla pojk och åt sina hobbies.

Väl ute i hyperrymden fungerar säkerhetsstyrkan som enda egentligen säkerhetsmakten och Hattie och pojkarna fungerar som ett lag under Kapten Tittes. (Kaptenen är för övrigt en bra man, även om han är rätt dålig på att hantera stress.) Hattie har yttersta ansvaret, vilket innebär att hon kan delegera det mesta.

Mycket av arbetet går ut på att patrullera och lösa smådispyter, samt att stundom hitta försvunna saker. En viktig del är självklart även att se proper ut i uniform och få folk att känna sig trygga i Hatties blotta närvaro.

Hattie har några stora passioner i livet. En är självklart vapen och sprängmedel, även om det finns mindre utrymme att hänge sig åt den i hyperrymden. En annan är cigarrer, det finns oftast en i hennes mungipa och ännu en i bröstfickan. Och så har hon nu mer fastnat totalt för den underbara såpoperan "Love Ship" och följer intrigerna med Gopher, kapten Stubbing, Julie och de andra.

Relation till Craig

Craig är Hatties stolthet. Som enda barnet är han det viktigaste i hennes liv. Hans far dog innan han föddes, och Hattie uppfostrade honom "i fält" under allehanda uppdrag innan han sändes till militärskola vid sju års ålder. Hattie är stolt över att han trots detta valt sin egen väg som säkerhetsvakt. Nu när de jobbar på samma plats har modersinstinkten vaknat igen, och hon ser om

sin lilla pojk igen.

Relation till Kyôko

Craigs blivande hustru. Nu gäller bara att få de unga tu att inse detta. Ett kort tag var Hattie orolig för Kyôkos relation till Danny, men Kyôko har intygat att de bara är vänner. För att underlätta romansen ser Hattie till att Craig och Kyôko tillbringar så mycket tid tillsammans som möjligt - även om detta innebär att Kyôko får delta i säkerhetsarbetet. Kyôko är ansvarig för de rikaste passagerarna ombord.

Relation till Robert

Robert har blivit Hatties bästa vän på skeppet. Men inte tillräckligt god vän för att Hattie inte ska utnyttja honom. Robert försöker, i sin roll som purser, engagera sig i Hatties jobb som om säkerhetsdetaljen vore en del av servicepersonalen. Det har Hattie inget emot så länge det innebär att hon slipper tråkig byråkrati. Robert delar också hennes intresse för den romantiska såpoperan "Love Ship". Lite är Robert som att ha en väninna att skvallra med och kan till och med ibland vara lite väl feminin jämfört med Hattie, men det är sånt man kan förlåta. Så länge han lyssnar lika tålmodigt på Hatties utläggningar om vapen, kan hon se intresserad ut när Robert går igång om mode.

Relation till Danny

En trevlig ung säkerhetsvakt som påminner om Hattie själv i sin ungdom, bara det att han redan insett värdet i en lugn karriär. Hans största nackdel är att han inte tål alkohol eller andra droger för fem öre, vilket har väckt Hatties moderskänslor och hon gör allt för att skydda honom från spånken.

Craig Lovett

säkerhetsvakt

Ung och grön, men oerhört kompetent. Kan alla regler och vet att följa dem. Stort behov av att visa sig duktig. Enda problemet är att han är så förbålt klantig, men om han inte låtsas om det själv är det nog ingen annan som märker något.

Det är inte lätt att vara son till en framgångsrik militär och det blir inte enklare när den militären är ens moder. Pappa hade säkert kommit längre i det militära än mamma om han inte dött i så unga år. Själv minns Craig inget av sin far. Istället är han uppfostrad av sin mor och på militärskolor (internat). Mamma Hattie bar med Craig i fält så länge som det gick, inte många ettåringar som varit med i eldstrid (i ryggsela).

Det naturliga hade varit för Craig att följa i sina föräldrars fotspår för att bevisa att han kunde själv. Han är fortfarande övertygad om att han skulle kunna bli en mycket bättre och högre officer än sin mor.

Tyvärr började kroppen svika honom i tonåren. Armar och ben blev för långa och koordinationen hänger inte alltid med som den ska. Ibland tror även Craig att han dras med lite astma.

Tack och lov har det kompensrats av ett lysande huvud och ett sinne för detaljer. Därför har han insett att han skulle göra världen en större tjänst som polis än som militär. Tyvärr har han inte kommit riktigt dit ännu. Men medan han söker in till poliskåren, tjänstgör han som säkerhetsvakt på en av världens mest förnåma lyxhyperrymdskryssare. Lite lugnt, men fortfarande väldigt viktigt.

Ordning och regler har alltid varit viktiga i Craigs liv. Han är övertygad om att pappa Bill skulle överlevt om inte det varit för att han lär ha slarvat med reglementet (liksom mamma gör konsekvent). När Craig först kom till Milky Way Princess hade de en ytterst opålitlig säkerhetschef som ofta såg genom fingrarna med viktiga detaljer i reglementet. Tack och lov lyckades Craig lägga fram bevis för detta till kaptenen som fick honom avskedad.

Craig hade tagit för givet att han skulle vara den som var klippt och skuren för tjänsten som säkerhetschef (och att det skulle vara den extra merit som skulle ge honom platsen i poliskåren), men till hans stora skräck sökte mamma tjänsten och fick den.

Jobbet som säkerhetsvakt går i första hand ut på att hålla ordning ombord och upprätthålla skeppets egna lag. Men en viktig del är även att ge gästerna en upplevelse av säkerhet. Därför har säkerhetstyrkan även en hel del representativa uppdrag. Och när man har tur kan det även hända något som ger lite riktigt polisarbete, som försvunna väskor, förrymda husdjur... fast ibland önskar Craig nästan att något riktigt brott kunde ske ombord.

Relation till Hattie

Mamma... Det enda som var bra med att inte komma in i militären var att komma långt från henne. Och så dyker hon upp på hans skepp precis när han börjat få ordning på det. Craig kan störa sig på mammas slappa syn på regler och reglementen, men tyvärr är hon ju både mamma och överordnad och yttersta ansvariga för all säkerhet på skeppet.

Relation till Danny

Danny är för Craig vad Dr. Watson är för Sherlock Holmes. En ständig följeslagare och vapenbroder även om han inte når upp till Craigs stil och slutledningsförmåga. Craig har tagit som sin uppgift att lära Danny bli en riktigt bra säkerhetsvakt. Danny största nackdel är att han inte tål al-

kohol eller andra droger för fem öre.

Relation till Kyôko

Kyôko har fallit för Craigs charm, men Craig tar det coolt. Inte för att han inte åtrår henne, men han vet att framfusighet bara skulle skrämja bort henne. Nej, små subtila hintar är den rätta metoden för att vinna en kvinna. Det enda som gör Craig tveksam är att mamma så uppenbart försöker para ihop dem. Kyôko är den som är ansvarig för de rikaste passagerarna ombord.

Relation till Robert

Robert lägger sig i för mycket. Ingen tvekan om att han är bra på att ta hand om gästerna, men han borde hålla sig till det. Enligt reglementet är säkerhetsdetaljen och servicepersonalen två separata enheter, vilket Robert ignorerar och mamma ibland försummar. Robert är skeppets purser och huvudansvarig för att gästerna trivs, vilket är skilt från deras säkerhet!

Robert John-Jules

purser

Fåfång som få. Extremt stilmedveten och mån om sitt yttre. En fixare som ser till att alla passagerare trivs och känner sig uppskattade. Har en dragning till det teatraliska. Den naturliga ledaren för all service- och säkerhetspersonal. Egentligen är inte John-Jules hans riktiga namn, utan han heter Hayridge som Danny.

När Robert växte upp var hans enda flykt från de grå metallkomplexen på New Mars det glamorösa livet i tevens underbara värld. Hans drömde att hans liv kunde vara lika vackert som Rimmer och Hollys i Red Crest, lika magiskt som Zandras värld i Space 90125 eller lika varierande som för besättningen i Love Ship.

Ibland vill man bara fly sin bakgrund, men som Bobby Hayridge var det svårt att få något glamoröst jobb. Det går inte att komma från slummen och söka arbete i de fina kvarteren.

Men Robert var övertygad om sina talang, sitt öga för stil och sin konversationsförmåga. För att slipa talangerna lyckades han muta sig i på en teaterskola och började förbereda sitt livs roll - bokstavligen.

När han kände sig redo utnyttjade han den enda fördelen av att bo i skumma kvarter, med sin brors hjälp fixade han falska ID-handlingar och en biljett från New Mars och började sitt nya liv som Robert John-Jules.

Sedan dess har allt gått som det skulle. Robert har gjort en raketkarriär som stylist och designer, men valde för ett par år sedan att satsa på sitt drömarbete som chef för servicen på världens mest exklusiva lyxhyperrymskryssare Alla som på något sett arbetar med passagerarna ombord står under hans mer eller mindre direkta ansvar.

Nu för tiden är Roberts självförtroende på topp, han kan klara vad som helst! Han är den som löser alla problem på skeppet. Skulle något vara fel ordnar Robert det, förutom småproblem - dem kan man delegera, och handgemäng och annat smutsigt - det har man säkerhetsdetaljen till.

Robert njuter av livets goda, fast med stil! Allt ska vara vackert och perfekt. även om det kräver att man måste jobba så gott som jämt (förutom en helig timme i veckan som viks åt att följa Love Ship).

Alltid finns någon passagerare som kan behöva Roberts goda råd, i stil, uppförande eller kärlek.

Relation till Danny

Robert känner en närhet till sin lillebror och älskar honom trots alla hans fel och brister. Ett tag dolde de till och med sitt släktskap, men nu för tiden gör det inget om någon får veta att Robert är en orkidé sprungen ur betongen på New Mars. Sedan Dannys studietid har han skaffat sig en extremt låg tolerans till alkohol och andra droger och bör till varje pris hållas undan från dem. Annars verkar Danny klara sig själv och sitt arbete som säkerhetsvakt någorlunda, men ibland känner sig Robert tvingad att putta brodern i rätt riktning, mindre flörtande med rika änkor och mer ordningshållande

Relation till Kyôko

Robert tyckte det var en befrielse för två år sen när skeppet fick en riktigt kompetent första rymdvärdinna - Kyôko. Kyôko är i första hand ansvarig för de rikaste passagerarna ombord, men överlåter alla viktiga beslut till Robert. I grunden står de egentligen på samma rang, men Kyôko brukar självklart lyssna till Roberts råd.

Relation till Hattie

Robert drog aldrig jämnt med den förre säkerhetschefen. Hattie däremot trivs han väldigt bra att umgås med, både under arbetstid och på fritiden, då de ofta tittar på rymdsåpoperan "Love Ship" tillsammans. Vad Robert inte erkänner högt är att han känner en väldig trygghet hos Hattie och om det någon gång är nära till våld söker han alltid upp henne som trygghet.

Relation till Craig

Craig är en person som tror på allt som står i regelboken och dessutom övertolkar det. Förvisso klär han i uniformen, men han är så klantig att det är pinsamt. Craig verkar tyvärr ta arbetet som säkerhetsvakt lite väl seriöst, det är ingen fara ombord på Milky Way Princess

Kyôko Takahashi

första rymdvärldinna

Artig och korrekt. Mån om att vara alla till lags. Effektiv och överkompetent med sinne för små detaljer, men har svårt att se helheten. Uträttar alla uppdrag ordagrant. Förrymd sällskapsandroid som gör sitt allra bästa för att verka mänsklig. Speciellt som det finns poliser som jagar förrymda androider. Måste följa robotlagarna.

GKT-2 är en av världens mest avancerade sällskapsrobotar, utrustad med det senaste för att så kunna lura alla att den är mänsklig. Den har till och med fått sin avancerade AI kompletterad med ett känslочip för att bättre kunna efterlikna ett mänskligt betende.

Tyvär har vissa exemplar visat sig ha buggar och hela linjen har återkallats. Det har dock varit svårt att hitta alla då de även har utrustats med unika utseenden.

Kyôkos bugg var en rädsla för att bli återkallad. Hon har därför flytt och gör sitt bästa för att smälta in som människa, vilket inte är det lättaste. Hon vet mycket väl att robotar i vanliga fall inte har några känslor, men att visa upp ett lagom register har visat sig vara svårt. Ibland verkar det bli för mycket och ibland för lite.

Tack och lov har hon funnit en tjänst där hennes lyckosensorer blir nöjda. Hon arbetar hela dagarna med att göra människor glada (vilket mycket väl följer hennes grundprogrammering).

Kyôko är ansvarig för de rikaste passagerarna ombord. Hennes arbete går ut på att göra dem så glada som möjligt, från det att de kliver ombord tills dess att de går iland. Hon är inte menad att kurtisera med passagerarna, men i övrigt vara så charmerande och påpasslig som möjligt.

Kyôko har en välskrivna beskyddarrutin, vilket främst kommer till utlopp för dem som hon umgås mest med. Om saker verkar farliga har hon en tendens att vilja samla ihop folk (vänner) nära sig, så att hon om saker blir för hotande ska kunna skydda dem.

Väl värt att notera är att hon aldrig kan skada en människa, kommer följa människors order och inte kan skada sig själv (i den prioriteringen). Men har hon ett kryphål försöker hon oftast täcka över det och skämta bort det.

Relation till Robert

Robert är en jättebra kollega och förebild. Han uppskattar verkligen Kyôkos ansträngningar, speciellt när hon passar upp på honom nästan som om han vore en passagerare.

Relation till Craig

Craig är en charmig ung säkerhetsvakt som Kyôkos kärleksrutiner befunnit lämplig att bli kär i. För att bli kär är en viktig del av att vara mänsklig.

Relation till Danny

Danny är en annan ung säkerhetsvakt som Kyôkos kärleksrutiner befunnit lämplig att bli kär i. Men när Hattie frågar om detta är de förstås bara vänner. Annars skulle relationen till Craig kunna skadas, säger kärleksrutinerna.

Relation till Hattie

Säkerhetschefen Hattie verkar tycka bra om Kyôko. Hon ser till att Kyôko alltid är med där det händer saker och att hon får umgås med Craig.

Danny Hayridge

säkerhetsvakt

Slacker. Har tagit jobbet mest för uniformens skull - den imponerar ju så på kvinnorna ombord. Nästan färdigutbildad rymdingenjör. Lycksökare - hoppas att kunna snärja någon rik dam. Mycket New Age-troende och kan av utomstående lätt tas för en hippie (så när som på uniformen).

Danny är uppväxt i slummen på New Mars, han försökte göra som brorsan och ta sig därifrån med stil och försökte plugga sig till ett bra jobb.

Större delen av studentlivet passade Danny som hand i handske, förutom själva studierna. Det han kom i kontakt med istället var diverse naturreligioner och han fann ett upphöjt lugn som präglar hans syn på hela omvärlden.

Med tiden utvecklade han tyvärr ett ytterst dåligt ölsinne, vilket gör att han idag håller sig helt borta från all form av stimula. Detta gör jobbet lite avancerat, då Danny till och med snabbt kan bli hög på att stirra ut i hyperrymdens psykedeliska mönster.

Men Danny tror på att han har god karma och att livet kommer lösa sig. Till exempel hittade han en väg ut ur studierna när studiemedlen tagit slut, utan att behöva återvända till slummen. Han storebror, som Danny hjälpt till ett nytt liv, kunde hjälpa Danny vidare och ordnade ett jobb åt honom som säkerhetsvakt på en lyxhyperrymskryssare.

Jobbet är oftast rätt skönt och soft och gör också att man får spendera lite tid med brorsan. Det går i huvudsak ut på att patrullera runt och se proper ut i uniform, ibland hjälpa till och hitta borttappade prylar och någon gång ta hand om någon som fått någon drink för mycket.

Förhoppningen är att Danny med tiden ska lyckas snärja en rik änka som skulle kunna bli hans biljett till ett bättre liv.

Varning! Tål inte alkohol eller andra droger!

Relation till Robert

Robert är Dannys storebror, även om det idag inte alltid märks. Han har tagit ett nytt namn för att verka finare, men det är fortfarande brorsan. Under karriären har han hjälpt Danny flertalet gånger och Danny har inget emot att utnyttja brorsan lite då och då. Alltid bra att försöka boosta Roberts ego genom att försöka få med honom i säkerhetsarbetet så man själv kan ta det lite mer soft. Robert är ett av de högsta hönsen i servicedetaljen, vilket ibland kan komplicera flörtandet med passagerare.

Relation till Kyôko

Kyôko är supersnygg och supertrevlig. Hennes jobb är att ansvara för de rikaste passagerarna ombord. Det gäller bara att inte flirta med henne när passagerarna ser, det skulle radikalt kunna försämra chanserna att fånga en rik änka. Dessutom verkar hon flirta mer med Craig.

Relation till Craig

Craig och Danny har varit kollegor i flera år. Craig tar verkligen allvarligt på jobbet och följer regelboken strikt. Detta gör att han tar tag i de flesta av de små problem som kan uppkomma, och Danny slipper göra någonting alls. Precis som det ska vara.

Relation till Hattie

För ett år sedan fick Craig den gamle säkerhetschefen avsatt för tjänstefel, och vem fick de som efterträdare om inte Craigs gamla morsa? Hon är tvärtemot Craig en pragmatisk person som inte

stressar upp saker i onödan. Fast hon är ingen person man skulle vilja ha som ovän, så det är bäst att göra som hon säger de få gånger hon vill något.

Handling

RP är besättningsmedlemmar på en lyxhyperrymskryssare. De är ett väl sammansvetsat gäng sen tidigare kryssningar. Tonen i spelledandet får gärna vara lite flytande allt efter som historien förändras. Grovt kan man se det som tre akter. Där den första är präglad av en positiv såpoperstämning. Den andra av mer koncentrerad detektiv-/mord-gåte karaktär och den sista av action och skräck.

Börja allt uppåt, ta tid att spela ut SLP:er och låt spelarna göra detsamma med sina karaktärer. Det gör inget om saker tar lite tid och är lite omständliga. Meningen är att spelarna ska få spela ut såpoperan och bli varma i sina roller innan huvudhandlingen drar igång. Akten blir lätt den längsta, men det gör inte så mycket. Med inledande karaktärläsande kan den få ta två till två och en halv timme.

Prolog

RP möter upp varandra vid luftslussen för att hälsa gästerna välkomna ombord. Spela ut färgstarka SLP:er (förslagsvis några av lyxsvitpassagerarna, gärna en snorkig Amarone (Baronessan eller brodern) och damen med pudeln. Scenen avslutas med att först panoramafönstren vid landgången går igen, man kan se hoppet över till hyperrymsdens psykedeliska färger (beskriv hur man suges med i mönstrenas lätt berusande effekt och har svårt att slita blicken - om man inte har skyddsglasögon). Sedan slås de stora metalluckorna igen utanför fönstret, men ett dovt don av mekanismen. Var gärna lite suggestiv. En del gäster har dröjt sig kvar (dam utan pudel, kanske) och spelarnas jobb är att visa dem till rätta.

Händelse 1

Splittra spelarna temporärt, säkerhetstyrkan har sitt jobb och de andra sitt. Chanserna är rätt goda att de kommunicerar med varandra i alla fall och om inte annat återförenas de till middagen.

Säkerhetsvakterna får larm, om att höns "mystiskt" uppenbarat sig i maskinrummet. Förmodligen följt av en liten hönsjakt. Om man undersöker noggrannare hittar man låren de rymt från, men lappen med vilken hytt de skulle till är försvunnen.

Rymdvårdarna nås av ett anrop och får gå och lugnar Lady Cartland vars pudel Joy har försvunnit. Hon är förkrossad och vill ha tröst och hjälp att hitta pudeln (som kommer att vara försvunnen ett tag oavsett spelarnas idéer)

Händelse 2

Mellan scenerna kan karaktärerna fått lite tid att umgås, fräscha upp sig eller vad som verkar ha roat spelarna.

Middag vid kaptenens bord. Karaktärsspelande. Introduktion till större delen av lyxsvitpassagerarna. Introduktion av robotjägarna. Robert får information om att en av lyxpassagerarna (svit 1) har begärt assistans. Spela ut SLP:erna och låt spelarna socialisera. I scenen bör åtminstone robotjägarna introduceras ordentligt, Lady Cartland få söka lite tröst i flaskan och gärna även hos Danny. Danny bör för övrigt få flörtlägen och någon bör få stöta på Kyôko.

Händelse 3

Övergången blir lite flytande, beroende på vem vilka som lämnar middagen och

hur snabbt de överger bordet. Andra akten är präglad av spelarnas initiativ. Låt dem få driva detektivarbete och själva ansvara för vart de tar vägen. Förmodligen kommer de börja förhöra folk.

Händelse 4

Redan i korridoren märker RP märket till att det är **ovanligt varmt**. När de ringer på öppnar butlern och visar de RP som hörsammat kallelsen in i seansrummet. Där är det ännu varmare. Tre personer sitter i en bruten cirkel kring ett bord med mystiska symboler och håller varandra i händerna. På den plats där cirkeln är bruten ligger baronessan till synes avsimmad (eller vid närmare undersökning till synes död) på golvet. Övriga närvarande sitter försjunkna i trans och mässar Yama-Dama-Maron-Evil. På bordet ligger en uppsprättad pudel och en blodig kniv.

Här tror vi att spelarna kommer att ta över initiativet.

Händelse 5

När seansdeltagarna bryter kroppskontakten avbryts seansen, allt efter att de inte håller i någon annan kommer de till sans och undrar vad som har hänt. Deltagarna minns inget efter att de baronessan Amarone offrade pudeln och de började mäsas

Förmodligen kommer RP att förhöra seansdeltagarna. Om Robert gör detta på egen hand kommer butlern att tillkalla säkerhetsvakterna när det framgått att Baronessan Amarone är död.

Troligtvis kommer de tillkalla maskin angående den höga temperaturen. På instrumenten i maskinrummet syns inget konstigt, men på plats kan de mäta en temperaturhöjning. För att kompensera kommer Angie att köra igång kylsystem, vilket resulterar i att temperaturen kommer bli normal, men för kylig ett tag efter att mäsandet upphört och temperaturen borde återgått till det normala.

När doktorn tillkallas kommer han förklara Baronessan för död och ta hennes kropp till sjukstugan för en noggrann undersökning. Vid första anblick kommer han att vilja vara ytterst noggrann och därför göra en grundlig undersökning innan han kan tänka sig påbörja en eventuell obduktion.

Händelse 6

Vid förhören kommer seansdeltagarna ge en likartad bild av vad som hänt: Seansen var vad de vet baronessans idé. Hon hade en hund som de offrade (Mister Jones höll hunden under tiden) och sedan tror de att hon började mumla något. Därefter minns de inget fram tills dess att handkontakten bröts. De kan även verifiera varandras identiteter och deras relationer till familjen Amarone

Butlern erkänner att han på baronessans order har kidnappat en pudel, då de höns de hade med sig försvunnit. I övrigt vet han inget om vad som hänt efter att de övriga stängt in sig i rummet, han blev orolig när han hörde en skarp duns och tillkallade vakten. Han har tidigare varit med om att Baronen som var hans tidigare arbetsgivare ofta stängde in sig på likande sett under hyperrymsresor.

Händelse 7

Någon gång är det troligt att RP undersöker ritualrummet. De kommer då, bland alla magiböcker, hitta en instruktion över ritualen. Här bör det vara lämpligt att

läsa ut mantrat som baronens namn (Wiliam Adam Amarone) om de inte redan förstått det. I övrigt hittar man främst bland magiböckerna tips om att verka magi på kraftplatser (hyperrymden står nog inte i klartext, men kan hintas).

Händelse 8

När förhören har tagit lagom lång tid avbryts RP av kaptenen som kallar upp dem till bryggan för en statusrapport. Kaptenen tar inte nyheten om avlidna passagerare bra och tar genast till flaskan för att lugna nerverna

Om de inte kommit på det på egen hand och redan löst det kan de även få ett nytt anrop från Lady Cartland som undrar om de hittat hennes pudel.

Här får de prata ihop sig och planera nästa steg.

Händelse 9

RP:s planer går omedelbart om intet när sjukstugan meddelar att den döda baronessan visar livstecken. När RP undersöker henne ligger hon och mumlar mantrat Yama-Dama-Maron-Evil. Läkaren är helt förbluffad. Här är det också **ovanligt varmt**.

Händelse 10

Ytterligare en seansdeltagare - baronessans älskare - "avlider". Om han är satt i arrest är det den automatiska arrestvakten som larmar säkerhetsvakterna. Annars kommer larmet via en städerska. Vid kroppen är det också varmt. Förmodligen kommer de åter tillkalla läkaren som ställer samma diagnos som med baronessan (tillsynes död) och ta kroppen till sjukstugan

Händelse 11

Larm från övervakningssystemet om förhöjd temperatur i ytterligare en seansdeltagares hytt. Han är dock helt normal och oförstående i en stund innan först börjar mässa mantrat och sedan även han "dör".

Händelse 12

En "oskyldig" (drogad? har Lady Cartland sorjt sin pudel rejält är hon det mest troliga offret) passagerare i sjukstugan drabbas också och verkar dö. Tidigare offer ligger alla och mumlar mantrat.

Händelse 13

Här har akt tre börjat och det är cirka en timme kvar av scenariot. Vrid upp tempot och börja stressa spelarna. Folk kommer nu att "dö" i ökande tempo, tiden för dektivarbete kommer att minska och RP kommer uppleva sig mer och mer hotade av zombies som vill få dem att höra mantrat och bli en del av dem. Till att börja med långsamt och omedvetet, men med mer initiativ och klurighet ju längre tiden går.

Händelse 14

Larm från bryggan om att kaptenen drabbats och börjat mumla något. Kaptenen var vid det här laget rätt berusad. Förmodligen kommer kaptenen klappa ihop på bryggan och ligga kvar där tills han åter vakna som zombie.

Händelse 15

Larm från doktorn om att baronessan har börjat röra på sig. Doktorn har än mindre förklaring över detta. Han gör sitt bästa för att lugna henne, men utan större resultat.

Händelse 16

Larm från baren om att flera gäster drabbats. Viss panik då det nu börjar uppstå mängder med "lik" på skeppet. Alla gäster från baren får omöjligt plats i den lilla sjukstugan och man kommer inte hinna transportera bort alla kroppar.

Händelse 17

Sjukstugan rapporterar om flera som börjat röra på sig, läkaren börjar mässa. Folk börjar skipa ett längre "dött" läge och går i princip rakt från mässandet till zombiestadiet. Härefter kommer zombierna i huvudsak även att ha kontrollen över bryggan. De kommer försöka hindra RP från att göra för drastiska manövrar från bryggan. Med tiden kommer de även ta över komsystemet och börja mässa i högtalarna. Det är troligt att spelarna kommer försöka kämpa sig fram på bryggan för att kunna stoppa skeppet, lyckas de med den manövern för snabbt kan någon lämplig zombie i maskin har gjort override på det systemet.

Händelse 18

RP börjar känna för att mässa med i mantrat. Om de inte kommer på att stänga ute ljudet eller andra lömska motmedel kan de successivt börja falla under baronens inflytande. Zombierna blir samtidigt smartare, mässar över högtalarsystemet, tar kontroll över bryggan osv.

Här kan mantra-handoutsen komma till användning.

Händelse 19

Baronen manifesteras i en kropp. En av zombierna får plötsligt något klart i blicken och Baronens börjar tala ur dess mun. Till att börja med verkar han mest anpassa sig till situationen (hånskratta över att det fungerat, hånskratta över sin korkade änka som han lurat, hångla på sin älskare) men när han märker att han inte har kontroll över alla ännu, kommer han att börja domdera över sina zombies och styra dem.

Händelse 20

Vid det här laget övergår scenariot i flykt undan zombierna. Med tiden kommer förhoppningsvis spelarna på något som för dem ut ur hyperrymden, antingen för att de tror att det är lösningen, eller för att skjuta ut sig själva i livkapslar, eller försöka hitta hjälp, anledningen är oväsentlig). När detta sker kommer alla besatta att vakna ur sin trans, vara lite förvirrade och försöka att få svar på vad som

händer. Kan vara läge att låta zombierna kontrollera bryggan och låta RP kämpa sig in i maskinrummet för att komma åt någon stor nödbrytare för att ta skepp ur hyperrymden i krislägen.

Epilog

Var har de kommit ut i den normal rymden? Vågar de åka genom hyperrymden tillbaka, eller kommer hemresan att ta de kommande åren?

Förmodligen förhör de baronessan, kan få komma underfund med att hon förmodligen blivit lurad av sin avlidna make och en plan han måste riggat långt innan sin död. Spelledaren knyter ihop säcken.

Persongalleri

Den viktigaste personalen

Kapten Oliver Tittes

Dricker vid stress. Glad och jovialisk mysfarbror. Så länge allt är lugnt, spela honom gärna med ett mysigt skrockande och stora gester, lite avspänd. För att när saker blir stressigt stryka svett ur pannan och dricka mycket.

Maskinchefen Angie Nguyen

Kompetent perfektionist. Lätt döv av bullret i maskin, talar högljud och missar ibland vad folk säger. Verkar ta småfel som en personlig förolämpning och större saker som katastrofer, som t.ex. höns i maskinrummet. Blir besatt sent i scenariot.

Styrman Allen Elrod

Midwestern-bonde, jordnära, sävlig. Pratar långsamt och stressar aldrig

Doktor Srikara Rao

Pratar snabbt och energiskt i korta meningar. Insisterar alltid på noggrannhet

Sjuksköterska Flora Trovato

Manhaftig diskuskastartyp. Bra på att bära kroppar...

Lastansvarig Bob Trower

Kedjerökande rastaman. Inte överdrivet intelligent. Mycket gester och slangord. Vill inte ta på sig ansvaret för att något skulle kunna vara hans fel.

Kocken Guillermo Viveros

Känslös italiensare med humörsvängningar.

Bartender Mark Restall

Soft flörtare. Tom Cruise på valium.

Persongalleri

Passagerare i lyxhytterna

Baronessan Madeleine Amarone

Kort och snobbig. Utslagen större delen av scenariot. Innan betar hon sig som om hon står över alla andra. Därefter förvirrad.

Herr Edward Amarone

Salig baronens broder

Self made man. Kritisk mot brodern, men diskret. Praktisk och konkret. Har sina gärna uttalade åsikter om brodern och hans hustru och det faktum att båda hade älskare. Men ville ändå ställa upp när hans svägerska frågade om han kunde assistera i en seans för att hon skulle kunna få komma i kontakt med sin avlidna make. Tror att hans bror sysslade något med sånt, men tror egentligen inte på sånt mumbo-jumbo själv.

Herr Henry Jones

Baronessans älskare

Liten rättlik konstsammlare. Nervös. Lite pladdrig. Kommer bli förkrossad om han får höra att hans älskade baronessa avlidit. Berättar gärna generat om att han blev hennes speciella "vän" när han sålde henne en tavla och att de sedan haft en romantisk affär och att han utan att tveka gör vad som helst för henne (han berättar stolt att det var han som höll i pudeln). Känner inte direkt hennes svåger och är föraktfull mot hennes avlidna make (hur kunde man inte älska en så underbar kvinna) och hans "särskilda vän"

Överste Mich Rollins

Salig baronens älskare

Strikt militär med valrossmustasch. Talar helst stående i givakt, kort i tonen och använder gärna titlar. Har inte mycket att säga om sin affär med baronen (de hade ett förhållande och baronens äktenskap var redan så gott som dött när de träffades). Han lovade att ställa upp på någon form av seans i respekt för sin forna älskare (som han vet trodde på sånt)

Jean Beeker

Butlern

Den perfekta butlern. Artig, korrekt och föredrar att hålla sig i bakgrunden. Kritiserar ingen. Känner väl till allas affärer, men talar om det i diskreta ordlag. Tycker om att säga saker som "det är inte min sak att ifrågasätta" eller "det är inte hans sak att lägga sig i"

Herrarna Tell och Black

Robotjägare

Stora, stabila, tystlåtna regeringsagenter. Berättar vid förfrågan att de söker en

förrymd robot, och ber folk att rapportera om de ser någon som beter sig på något onormalt sätt.

Lady Rose Cartland

Förkrossad frånskild kvinna. Litar endast på sin pudel. Gråter och dricker otröstligt efter att lilla Joy har försvunnit.

Herr Lucas Spelling

Skådis från Love Ship

Intensiv människa, frågar om allt vad folk gör. Tar gärna en guidad tur runt skeppet (får han se bryggan? maskinrummet?) Står nära folk, tar gärna på dem och pratar lite snabbare än vad orden vill hinna med. Blont hårsvall och för ung för att Hattie ska stöta på honom.

Herr och fru Wilson och Janis Gordon

Wilson är quarterback i New York Jets, Janis är fotomodell

Grälände makar som flörtar med alla andra. Han skrytig, hon vamp. Låt gärna henne stöta hårt på Danny under middagen och tafsa på honom under bordet, medan hennes make försöker ge igen genom att flörta med Kyôko och vissa henne sina muskler och skryta om sina rekord.

Professorn och herr Alexandra och André Malone

Hon pratar aldrig om något annat än xenobiologi. Han tyst och försynt.

Miljardären Peter Murdoch

Nyrik skrytmåns som försöker verka världsvan.

Artisterna Bobby och Star White

Rymdsoulsångare

Väldigt lyckligt förälskade, men grälar på grund av missförstånd.
Kommer att underhålla under resan.

Frågor med svar

Teknologinivå

Spelarna vid speltesten har frågat efter det, men det spelar ingen större roll. Det som är viktigt är att det finns hyperrymddrift, någon form av komlänkar, avancerade robotar (fast de är sällsynta). Vi har visualiserat skeppet som en finlandsfärja i rymden, med ungefär samma teknologinivå.

Kompetenser

Hattie ska vara överkompetent när det gäller våld. Craig duglig som detektiv. Kyôko är övernaturligt stark och snabb, men kommer förmodligen att dölja det. Danny känner till grunder i magi, men praktiserar inget vettigt. Robert ska ha en benhård auktoritet hos resten av besättningen

Zombier

Besatta personer uppför sig som filmzombier. Inte överdrivet smarta (i alla fall inte till att börja med) och någorlunda långsamma. De kommer inte tåla mer stryk än en vanlig människa, de kommer dock inte verka bry sig om smärta.

Övrig personal

Enklast har varit att se det som att det är så lugnt att det inte behövs mer säkerhetspersonal och att de som finns i första hand är dekoration. Övrig servicepersonal kan det finnas hur gott som helst av.

Våld

Allt kan fungera utom stora explosioner eller för mycket våld i maskinrummet, låt spelarna bestämma vad de tycker är rimligt. Det spelar ingen större roll för scenariot om man försöker lösa det med övervåld eller inte. Om någon grupp får för sig att skjuta "ihjäl" alla zombies, låt dem göra det för att själva sedan känna hur de rycks med i mantrat.

Kameror

En del av scenariot skulle kunna förenklas om skeppet hade bevakningskameror över hela skeppet. Därför finns det inga i passagerarhytterna. Enklast förklaringen är att någon en gång utnyttjat dylika till att filma rika passagerare och sålt bilderna vidare. När det uppdagades monterades alla sådana kameror ned.

Utrustning

Låt spelarna ha tillgång till det som känns naturligt. Hur mycket vapen säkerhetsdetaljen får ha synlig har de förmodligen gjort upp med Robert. Det är medvetet inte gjort någon utrustningslista för att inte hämna spelarnas/spelledarens fantasi.