

Artefakten



av Åsa Roos

Ett skräckfyllt äventyr till Cold and Dark
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://openclipart.org/detail/13226/sun-wheel-by-anonymous>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Trampet av stövelklädda fötter kom närmare. Det fanns inte mycket tid kvar. Med händerna hala av sitt eget blod knappade Miranda in de sista siffrorna.

“Självförstöring aktiverad och auktoriserad av Jackson, M, löjtnant. Var vänliga utrym stationen omedelbart. Det är en minut kvar till självförstörelse.” Den datorsimulerade rösten upprepade meddelandet på kinesiska och spanska medan Miranda förtvivlat försökte få sina ben att lyda, att ta sig till kapseln innan stationen sprängdes. Stöveltrampet kom närmare. Det blöta, röda spåret på golvet var enkelt att följa, men knappast värt det. Huvudsaken var att skydda stationen, till alla pris.

Miranda hade precis spänt fast sig när datorrösten meddelade att nedräkningen var avbruten, auktoriserad av Lorenz, T, kapten.

Med ögonen fyllda av skräck och tårar såg hon sin förutvarande kapten komma gående mot räddningskapseln. Lorenz log det där otäcka leendet, samma leende som när Lorenz meddelade att stationen hade hittat en artefakt, och att deras order uppdaterats. I blind panik tryckte Miranda på avfyrningsknappen och såg hur kaptenens ansikte förvreds av ilska när insikten att en av förrädarna lyckats fly sjönk in. Kapseln försatte Miranda i djup stasissömn. När hon öppnade ögonen igen var det på ett främmande skepp och i en främmande säng

Caveat lector!

Artefakten är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant är det vare sig speltestat eller korrekturläst, så du som spelleder kan behöva läsa det ett par gånger. Du kan också komma att behöva fylla på äventyret med egen information om du tycker att något saknas. Gör vad du vill med det. Det är ditt äventyr nu.

Stämningen i äventyret

Cold and Dark lånar mycket ifrån filmer som Alien, Aliens, Event Horizon och liknande. Därför är det här ett militärt uppdrag som går åt pipan på grund av Void Psychosis Syndrome, även känt som VPS. Rollpersonerna skickas in som räddningspersonal med uppgift att rädda den artefakt som hittats på stationen och det de upptäcker bör få håret att resa sig i nacken på dem. Sikta på skräck.

Synopsis

En rymdstation byggd för gruvschakt på en asteroid har plötsligt blivit incommunicado. Stationen har militär närvaro eftersom gruvan ansågs vara av strategisk vikt för företaget den tillhör.

En person har tagit sin levande från stationen. Hon heter Miranda Jackson och var löjtnant. Hennes Räddningskapsel hittades för ett par dagar sedan av ett patrullskepp. Jackson berättar att stationens geologer hittat ett mystiskt föremål som snart blev kapten Lorenz största besatthet. Jackson tillsammans med många andra lade märke till att Lorenz och stationens geologer drabbats av VPS när kommunikationskanaler saboterats och personal hittats våldsamt lemlästade i ett sällan använt gruvschakt. På väggarna fanns målat underliga runor och ett olycksbådande meddelande “Ankomsten är nära. Blod skall rena vägen”.

Artefakten

Jackson berättade också om de fruktansvärda dagar som lett dram till hennes flykt ifrån stationen. Hon berättar om hur människor hon arbetat med hittats styckade och poserade och hur hon försökt förstöra stationen innan hon flydde.

Företaget vill inte höra talas om att göra något annat än att rädda multimiljardinstallationen på asteroiden. Dessutom finns ett intresse från företagsledningen att samla in de som drabbats av VPS och den artefakt som hittats strax innan utbrottet.

Därför skickas rollpersonerna tillsammans med Miriam Jackson tillbaka till stationen. Räddningsmanskapet utgörs av en hel rad personer utöver rollpersonerna, inklusive en psykolog och bolagsrepresentanter.

Väl framme på stationen börjar saker gå fel ganska omedelbart. Ett par personer fastnar i en defekt luftsloss och blir nästan dödade av den trasiga teknologin. Proviant och elceller blir stulna och värst av allt - folk börjar försvinna.

Allt det här pågår i bakgrunden medan rollpersonerna blir satta på att tillsammans med Jackson hitta kapten Lorenz och artefakten.

En rad vidriga händelser och upptäckter drabbar rollpersonerna. Bland annat hittar de skinet av en av geologerna uppspikat i labbet där artefakten fanns. Jackson kommer också att sjunka djupt ner i en depression på god väg mot att slukas av VPS och några av stationens före detta invånare visar sig för och attackerar rollpersonerna.

Upplösningen består av att en fullständigt galen kapten Lorenz beskyddar de artefaktbitar som geologerna letts till av artefakten. Det blir en showdown, rollpersonerna vinner, men till vilken kostnad?

Jackson hittas död i sitt rum. Hon har begått självmord. På en lapp har hon skrivit "Ankomsten är nära. Blod skall rena vägen."

Överlevarna plockar upp bitarna och beger sig hemåt.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan i princip vara vilka de vill i det här äventyret, så länge de på något sätt är anknutna eller inhyrda av bolaget som äger asteroiden. De kan vara allt möjligt med andra ord, och eftersom äventyret inte specifikt fokuserar på strid behöver de heller inte vara fokuserade på väpnade konflikter.

Förutsättningen är dock att rollpersonerna är anställda eller inhyrda på företaget. Uppdraget är ett jobb. Rollpersonerna får order om att inställa sig på titan-klassade Leviathan för vidare transport till Merlin station.

Resan till Merlin Station

Det är en sex veckor lång resa till Merlin Station. Det innebär stasissömn för de flesta ombord. Rollpersonerna kommer ombord, får tilldelat sig sina hytter och blir sedan visade till stasiskammaren där de blir placerade i stasis, frustna tills dess att de når sin destination.

Cold and Dark

Drömsekvenser

Under stasissömnen kan rollpersonerna drömma om händelser och scener de kan komma att uppleva ombord på Merlin Station.

Bland annat kan scenen med det uppspända människoskinnet förekomma i drömmarna. Rollpersonerna kan gå ensamma igenom korridorerna på Merlin Station och höra röster och viskningar som säger åt rollpersonerna att ge sig av. Mardrömssekvenser bestående av blixtsyner av likhögar, torterade människor som sitter med knivar i händerna och åsamkar sig själva skador, drömmar där de själva flår och spikar upp sina medmänniskor eller blir flådda av någon nära vän.

Poängen med sekvenserna är att sätta stämningen, men det är viktigt att inte vara övertydlig. Glimtar, halvminnen, korta ögonblick som sedan går att återknyta till scener eller rum på Merlin Station.

Uppvaknandet

Det känns som om rollpersonerna bara slutit ögonen när de öppnar dem igen, men bieffekterna av uppvaknandet är svåra att undvika. Illamående, migrän, uttorkning och en överhängande trötthet drabbar alla som kommer ur stasissömnen. Rollpersonerna väcks två veckor innan skeppet anländer. Det tar ungefär en vecka att vakna ordentligt och en vecka att återställa kroppen.

För rollpersonerna innebär det här en kort period att lära känna varandra och kanske även Miranda Jackson.

Ankomsten

När Leviathan ankommer till Merlin Station är stationen helt strömlös. Det finns syre kvar i luften, men det är luft som har stått stilla i dagar, om inte veckor. Det är mörkt och livlöst.

Det första gruppen som ger sig in på stationen rapporterar blod på väggarna, men inga kroppar och inga överlevande verkar finnas på stationen.

När trupperna säkrat matsal och sjukstuga på de övre nivåerna börjar gruppen ifrån företaget att göra sig hemmastadd. Datorer slås på igen och man försöker få igång generatorerna.

Det visar sig att generatorerna är saboterade. Det kommer att ta lite tid att få igång dem igen. Tills dess omkopplar man Leviathans generator till Merlin Station.

Man upptäcker också att kommunikationskanalerna är klippta, saboterade de med. Merlin Station är en stor station, så första prio är att säkra ett område på stationen där räddningstruppen kan försvara sig.

Stationens loggar är en berättelse för sig. Fram till två veckor innan Jackson gav sig av var allt normalt. Sedan börjar befälen berätta om fler och fler besättningsmedlemmar och gruvarbetare som rapporterar om mardrömmar, hallucinationer, paranoia, etc.

Artefakten

Läkarofficeren ombord varnar för att det här kan vara VPS, men innan en kommuniké kan skickas är kommunikationskanalerna saboterade och kort därefter avslutas loggarna utan att återupptas.

Tryck gärna hårt på att det verkar som att läkarna försökt varna för just Void Psychosis Syndrome. Som en handout rekommenderar jag att du som spelleder skriver loggarna för att skapa rätt känsla.

Luftslussen

När personalen håller på att transportera över utrustning som behövs för att laga den trasiga stationen ljuder plötsligt larmet. Luftslussen slutar fungera och båda dörrarna är blockerade. Syret är på väg att ta slut inom ett tiotal minuter och det är upp till rollpersonerna att se till så att de personer som sitter fast i luftslussen överlever.

Om rollpersonerna skulle misslyckas så dör personerna som sitter fast i slussen, och det blir de första dödsfallen i äventyret.

Proviantstölderna

När räddningspatrullen varit på stationen några dagar börjar proviant försvinna ifrån förråden. Det är omöjligt att avgöra när stölderna sker om man inte sätter upp kameraövervakning.

Stölderna kan bero på att:

- Barn som funnits på stationen överlevt VPS vågen och gömmer sig nu i skrymslen och vrår, och litar inte på några vuxna.
- Överlevande forskare eller gruvarbetare som håller räddningspatrullen under uppsikt, men som har ont om mat.
- Artefaktkultisterna har ont om mat och behöver stjäla för att äta.

Samtliga av ovanstående grupper gömmer sig i gruvgångarna på asteroiden, ingen på stationen (möjligtvis med undantag för barnen). Alla orsaker är godtagbara det är bara en fråga om hur mycket du som spelledare vill utöka äventyret. Finns det barn eller civilister ombord är det räddningsteamets uppgift att se till så att de överlever.

Elcellerna

När de tekniker som finns med i räddningsteamet har räddat/ lagat generatorerna och börjar ladda stationens elceller igen börjar elcellerna att försvinna.

Vakter ställs ut och stölderna avtar tills dess att både vakterna och elcellerna börjar försvinna.

Det här är händelser som pågår under hela perioden som rollpersonerna är på stationen, så sprid ut stölderna här och där. Strömmen kan gott få gå ett par gånger på grund av stölderna så att du kan försätta hela stationen i mörker med jämna mellanrum. Ingen ström betyder också att livsuppehållande system stängs ner. Förut fanns inga personer på stationen, men nu när det finns besättning är en sådan nedstängning avsevärt mer riskfylld.

Cold and Dark

Den försvunna ingenjören

När energicellerna börjar försvinna ger sig en av ingenjörerna av för att undersöka vad som hänt. Personen försvinner spårlöst och det enda som finns kvar är verktygslådan som personen haft med sig. En sökkedja upprättas, men allt som hittas är ett färskt blodspår som slutar tvärt vid en av stationens ingångar till gruvan.

Ingenjören är en av många som försvinner på liknande sätt. Befälhavaren utfärdar efter det tredje försvinnandet en order om att ingen får röra sig ensam på stationen.

Jakten på Lorenz

En av de högsta prioriteterna är att hitta kapten Lorenz. Jackson har förvisso berättat om Lorenz sammanbrott men företaget vill inte ge upp jakten på en så framstående individ utan att först göra allt inom deras makt för att hitta personen.

Befälhavaren delar in stationen i kvadranter att genomsökas. När en del av stationen genomsökts stängs delen ner och förseglas så att ingen kan ta sig vare sig ut eller in.

Stationen är stor, så det tar lång tid att genomsöka den. Kapten Lorenz personliga logg är dessutom mycket oroväckande. Det verkar som om Lorenz redan från början haft en agenda och letat efter något i gruvan.

Under jakten på Lorenz, som bör vara det övergripande (synliga) temat i äventyret så kan försvinnandena börja på allvar.

Som redan tidigare nämnts är stationen helt övergiven och det finns inga spår efter tidigare invånare utöver blodfläckar som verkar vara koncentrerade till avskilda arbetsutrymmen och personalbostäder. Vad det än är som har hänt så var det våldsamt och gick oerhört snabbt. De enda kvarlevor som återfinns finns i labbet där artefakten undersökts.

När genomsökningen är komplett finns det bara en plats som Lorenz, artefakten och eventuella överlevande kan befinna sig på. I gruvschakten.

Artefakten

Enligt alla loggar på stationen skall artefakten finnas inlåst i ett geologilaboratorie på stationen. Det skall också finnas prover tagna på metallen och ett upprättat biofilter runt objektet som dessutom skyddar mot strålning. Så är uppenbarligen inte fallet.

Någon i teamet lägger fram teorin att Lorenz tagit med sig artefakten ner i gruvorna och det verkar inte helt osannolikt med tanke på att räddningsteamet inte sett röken av någon artefakt.

Samtidigt, eller ungefär samtidigt, som räddningsteamet upptäcker att artefakten inte finns där den borde vara börjar viskningarna och hallucinationerna.

Det är subtilt till att börja med. Rollpersonerna tucker sig höra röster, att människor säger saker utan att ha sagt dem. Det trappas upp efter hand. Ögon-

blicksbilder av stympade människor syns i ögonvrån, skrik, ben som bryts och det blöta plaskandet av spillt blod börjar inkräkta både på nattsömnen och under dagtid. Företagets psykolog börjar dela ut sömntabletter för att personalen överhuvudtaget skall få någon sömn och det verkar som om spökerna på stationen tar över mer och mer mark på bekostnad av de som fortfarande är vid liv.

Det finns loggar och dagboksanteckningar i labbet. De bär vittnesbörd om att samma mentala förfall hänt även med de som upptäckte artefakten, men det förfallet gick mycket snabbare. Använd de verktygen - hallucinationerna, mardrömmarna och dagboksanteckningarna för att skapa en hotfull och otäck stämning. Stationen är farlig. Det är en risk att befinna sig ombord på den.

Labbet

Labbet där artefakten förvaras är ett av de få områdena på stationen där det finns ett offer kvar, inte bara blod.

En hud sitter uppspikad på väggen, utspänd och blodig. Bredvid skinnet har någon målat med blod "Blod skall rena vägen". Det finns otydbara runor spridda över hela labbet. Det är en chockartad syn som väntar rollpersonerna i labbet. Det enda spåret av mänsklig närvaro sitter uppspikat på väggen.

Jacksons förfall

Allt eftersom äventyret fortskrider blir Miranda Jackson allt mer introvert. Hon var redan tidigare tystlåten, men nu säger hon nästan ingenting.

Ju längre tiden går desto färre platser besöker hon. Till slut kan det hända att hon kurar ihop sig till en liten boll och håller för öronen, eller ställer sig upp och skriker rakt ut.

Attackerna

Om äventyret går lite för långsamt är det helt tillåtet att snabba upp det lite genom att låta stationspersonalen som försvunnit ner i gruvan ta sig upp till stationen och attackera rollpersonerna.

De kör gerillakrigstaktik och slår till när rollpersonerna är ensamma. De stannar inte länge och de skriver runor i blod om de lyckas döda någon.

Ner i gruvan

Förr eller senare måste rollpersonerna ge sig av ner i asteroidens inre, ner i gruvan. Det är en modern inrättning med stora, luftiga gruvgångar och en järnväg som transporterar gruvarbetarna ner i mörkret. Men järnvägen fungerar inte och det är kallt och mörkt härnere.

Teamet kommer att springa på individer och grupper som alla drabbats av VPS och de personerna är aggressiva och våldsbenägna. Det är inte alls säkert att det går att resonera med dem, snarare tvärtom. Samtliga vrålar, muttrar, mumlar och viskar om att "det är på väg. Blod skall rena vägen." Uppenbarligen är det något på gång, men det är svårt att förstå vad det är, bara att det förmodligen kommer att bli mycket våldsamt.

Poängen med sessionen nere i gruvgångarna är att öka känslan av skräck och utsatthet. Nere i gruvan måste dessutom rollpersoner och anhang vara utrustade med syre och täta dräkter eftersom det inte finns någon atmosfär nere i gruvan.

När rollpersonerna letat runt ett tag hittar de ett nytt schakt som går rätt in i asteroidens kärna. Det finns inte med på några ritningar eller scheman över asteroiden.

En utbildad ingenjör kan se att det här schaktet är direkt skadligt för hela asteroidens stabilitet. Den kan gå sönder vilken sekund som helst.

Nere ifrån mörkret hörs maskiner som dundrar och gnisslar mot stenen. Det är hit elcellerna som försvunnit gått.

Kapten Lorenz

I slutet på den nyöppnade gruvgången hittar rollpersonerna så till slut både artefakten och kapten Lorenz. De hittar också kropparna av de personer som dödat på stationen och det är en synnerligen gruvlig syn. Det ligger en långsmal hög med lik längs ena väggen. På gruvans väggar har Lorenz ritat runor och symboler med hjälp av de avlidnas blod.

Många av liken som ligger här är så illa tilltygade att det är svårt att se att det inte ens varit en människa. Här och där står detaljer ut, som en helt oskadad fot, en hand, ett huvud. Det är fruktansvärt att se. Det finns ingen atmosfär här, så många av de döda uppvisar ingen förruttelse. Lorenz själv står vid ett altare omsorgsfullt byggt av människoskelett och på altaret ligger inte bara artefakten utan även nya delar av samma föremål. Det är uppenbart att Lorenz hittat flera artefaktdelar och avser att fortsätta leta efter fler.

Till en början är Lorenz så uppslukad av att hantera sina artefaktdelar att kaptenen inte upptäcker den styrka som tagit sig ner i gruvan.

När Lorenz väl vänder sig om får räddningsstyrkan ännu en chock. Lorenz har skurit av sig näsa, läppar och öron och ansiktet liknar mer en dödskalles än en levande människas. Lorenz är också kraftigt undernärd och har tappat eller slitit av sig stora delar av håret. Vad kaptenen än var innan ankomsten till Merlin station så har den personen försvunnit för gott.

Upplösningen

Lorenz ger sig inte utan strid. Kaptenen får dessutom förstärkning av ett tiotal (beroende på styrkan som begivit sig ner i gruvan) arbetare som även de lider svårt av VPS. De har skador som liknar de Lorenz uppvisar. Trots sitt något tragiska tillstånd är samtliga kombattanter fullkomligt livsfarliga. De slåss som om djävulen själv drev dem.

I vakuumtystnaden ser deras grinande ansikten ut som något hämtat från en Bosch-målning. Striden blir hård och det är inte alls säkert att alla rollpersoner kommer ur striden levande. Om alla dör kan du alltid bygga vidare på katastrofen genom att skicka fler team.

I slutändan får dock företaget som de vill. Artefaktdelarna packas och skeppas

Artefakten

Cold and Dark

till okänd ort, Lorenz - om kaptenen inte dött - läggs in på sjukhus och hörs aldrig av igen och rollpersonerna slussas vidare till nästa uppdrag. Innan dess händer dock lite andra saker.

Avslutning

Äventyret avslutas i sann skräck-anda med att Miranda Jackson hittas död i sin hytt. Hon har fått tag på ett vapen och har skjutit sig själv i huvudet.

Bredvid henne på sängen ligger ett ark papper. På pappret har Jackson skrivit "Ankomsten är nära. Blod skall rena vägen. Gud hjälpe oss alla."

Spelldarpersoner

Eftersom det här äventyret har en hel hög personal inbakat i sig så har jag gjort en rad generella spelldarpersoner som kan användas i många sammanhang.

Ändra, modifiera och anpassa som du vill så att det passar ditt äventyr. Inga rollpersoner utom Miranda har könsangivelser. Blanda och ge som du själv vill eller slå en T8 (jämnt nummer = kvinna, ojämnt nummer = man) för att avgöra könstillhörighet. Eller låt bli och låt spelarna avgöra och när de tror att de vet, byt kön på spelldarpersonen.

Kapten Lorenz

Kapten Lorenz är en no nonsense person som tidigare utmärkt sig som klipsk, handlingskraftig och problemlösningsfokuserad.

För ett par månader sedan ändrades det när Lorenz team hittade den första artefaktbiten, en olycklig slump som satte katastrofen i rullning.

Nu fokuserar Lorenz uteslutande på att hitta fler artefaktbitar. Kaptenen vet att något fantastiskt kommer att hända när artefakten är hel.

Aptitudes

Brains	••	Brawn	••••	Clout	••
Cool	•••	Gut Feeling	••	Quickness	••
Reaction	••	Attention	•••		
Carrying capacity:	6				
Run/ Sprint:	12/22				
Defense:	2				
Save Points:	•••				

Abilities

Athletics	•••	Close Combat	••		
Driving	••	Explosives		•••	
First Aid	••	Scanners		••	
Shooting	•••	Stealth	••		
Strategy	•••				

Specialities/ Bonus

Tough as Hell
Weapon Expert
Scanning Speciality

Miranda Jackson

Miranda är beordrad att följa med tillbaka till stationen. Hon är på gränsen till ett sammanbrott och har mycket ackumulerad stress i kroppen. Psykologerna bad företagsledningen att exkludera henne, men företaget ansåg att hon var väsentlig för uppdraget.

Aptitudes

Brains	••	Brawn	•••	Clout	••
Cool	••	Gut Feeling	••	Quickness	••
Reaction	••	Attention	••••		
Carrying capacity:		6			
Run/ Sprint:		12/22			
Defense:		2			
Save Points:		•••			

Abilities

Athletics	••	Close Combat	•••		
Driving	•	Explosives		••	
First Aid	•••	Scanners		•	
Shooting	••••	Stealth	••		
Strategy	•••				

Specialities/ Bonus

Tough as Hell
Weapon Expert
Scanning Speciality

Generella spellearpersoner

Med Tech

Aptitudes

Brains	••••	Brawn	••	Clout	••
Cool	•••	Gut Feeling	••	Quickness	•••
Reaction	••	Attention	••		
Carrying capacity:		6			
Run/ Sprint:		13/23			
Defense:		2			
Save Points:		•••			

Abilities

Administration	•••	Forensics		•••	
Know-how	•••	Politics		••	
Scanners	••	Science		••	
Search	••	Xenomorphology		••	

Specialities/ Bonus

Expert Medical Training
Field Experience
Medical Insights

Archaeologist

Aptitudes

Brains	••••	Brawn	••	Clout	••
Cool	••	Gut Feeling	•••	Quickness	••
Reaction	••	Attention	•••		
Carrying capacity:		6			
Run/ Sprint:		12/22			

Artefakten

Defense: 2
 Save Points: ...
Abilities
 Driving .. Piloting
 Scanners ... Science ..
 Search .. Xenoarchaeology
 Xenomorphology ...
Specialities/ Bonus
 Strong Mind
 Knowledgeable
 Favorably Inclined

Site Engineer

Aptitudes
 Brains Brawn .. Clout ..
 Cool .. Gut Feeling ... Quickness
 Reaction .. Attention ...
 Carrying capacity: 6
 Run/ Sprint: 14/24
 Defense: 2
 Save Points: ...
Abilities
 Athletics Computers ...
 Explosives Repairs
 Security ...
Specialities/ Bonus
 Technologic Insight
 Explosives Expert
 Engineer Training

Science Researcher

Aptitudes
 Brains ... Brawn .. Clout ..
 Cool .. Gut Feeling ... Quickness ..
 Reaction .. Attention
 Carrying capacity: 6
 Run/ Sprint: 12/22
 Defense: 2
 Save Points: ...
Abilities
 Administration ... Computers ...
 Forensics ... Rhetoric ..
 Scanners ... Xenoarchaeology ...
 Xenomorphology
Specialities/ Bonus
 Science Buff
 Scientific Insight
 Versatile

Cold and Dark

Artefakten

Cold and Dark

Prospector

Aptitudes

Brains	••	Brawn	••	Clout	••
Cool	••••	Gut Feeling	••	Quickness	••
Reaction	•••	Attention	•••		
Carrying capacity:		6			
Run/ Sprint:		12/22			
Defense:		2			
Save Points:		•••			

Abilities

Athletics	•••	Explosives	•••
First Aid	•••	Know-how	•••
Repairs	••	Scanners	••
Search	•••	Xenoarchaeology	•••

Specialities/ Bonus

- Always Calm
- Improvised Weapons
- Geologist

Artefakten

Trampet av stövelklädda fötter kom närmare. Det fanns inte mycket tid kvar. Med händerna hala av sitt eget blod knappade Miranda in de sista siffrorna.

“Självförstöring aktiverad och auktoriserad av Jackson, M, löjtnant. Var vänliga utrym stationen omedelbart. Det är en minut kvar till självförstörelse.” Den datorsimulerade rösten upprepade meddelandet på kinesiska och spanska medan Miranda förtvivlat försökte få sina ben att lyda, att ta sig till kapseln innan stationen sprängdes. Stöveltrampet kom närmare. Det blöta, röda spåret på golvet var enkelt att följa, men knappast värt det. Huvudsaken var att skydda stationen, till alla pris.

Miranda hade precis spänt fast sig när datorrösten meddelade att nedräkningen var avbruten, auktoriserad av Lorenz, T, kapten.

Med ögonen fyllda av skräck och tårar såg hon sin förutvarande kapten komma gående mot räddningskapseln. Lorenz log det där otäcka leendet, samma leende som när Lorenz meddelade att stationen hade hittat en artefakt, och att deras order uppdaterats. I blind panik tryckte Miranda på avfyrningsknappen och såg hur kaptenens ansikte förvreds av ilska när insikten att en av förrädarna lyckats fly sjönk in. Kapseln försatte Miranda i djup stasissömn. När hon öppnade ögonen igen var det på ett främmande skepp och i en främmande säng.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>