

Doppelganger



av Åsa Roos
Ett äventyr till Ashen Stars
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget är gjord av Houdinilogic (Own work) [CC-BY-SA-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>)], via Wikimedia Commons



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

I mörkret rörde sig en lång varelse försiktigt fram över den hårda marken. I dess vaka syntes inga spår och det enda som hördes var ett dovt klickande när dess klor kom i kontakt med marken.

Varelsen rörde sig målmedvetet mot den lilla upplysta byggnaden. En oas av ljus i ett förtryckande mörker. Väl framme övergav varelsen alla försök att gömma sig och knackade istället på dörren.

Efter en liten stund kom en halvstor människa och öppnade. Pojken tittade upp på den långa och gängliga figuren och sade utan att tveka "kom in, jag hämtar mamma."

Dagen efter återfanns deras stuga övergiven. Spår av våld fanns överallt. Förstörda möbler, nedrivna tavlor och så mycket blod överallt att den lokala ordningsmaktens representanter alla var tvungna att kräkas utanför stugan. Men inga kroppar.

Caveat lector!

Doppelganger är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Äventyret bygger löst på Black Mirror som finns i grundreglerna till Ashen Stars på sidan 222. Jag har försökt följa de regler som Robin D. Laws ställer upp för skapandet av äventyr till Ashen Stars. Därför ser synopsis lite annorlunda ut jämfört med andra 20KTP-äventyr.

Synopsis

Synopsis är uppbyggt enligt Episode Worksheet som finns på sidan 218 i grundreglerna.

Kontraktet: En gruvkoloni på planeten Talnius har råkat ut för en rad mord, eller vad man tror är mord. Kontraktet kräver att rollpersonerna griper den skyldiga och ser till att det finns bevis för att fälla individen eller individerna som ligger bakom mordet.

Twist: Den skyldiga är en Kch-Thk på en högt uppsatt position som lyckats dela sitt medvetande i två delar. Den ena delen består av Kch-Thkens växande och nästan omätliga hunger, medan den andra blivit näst intill outhärlig på grund av sitt enorma mod och påhittighet när det kommer till att hitta nya och mer effektiva sätt att sköta gruvdriften. Kch-Thken har två kroppar. En som står för de basala driften och en som är upphöjd över de behoven.

Backstory: Ss-Gds kom till Talnius för att tjäna nog med pengar att kunna ge sig ut på en lång pilgrimsfärd. Ss-Gds ville äta galaxen. På gruvkolonin råkade det sig så att Ss-Gds kropp dog och dess medvetande migrerade till inte bara en kropp utan två. De båda har en länk dem emellan, men de kan inte påverka varandra nämnvärt. Det är ett arrangemang som passar båda Ss-Gds utmärkt. Ss-Gds med de högre drifterna ser till att ha ett alibi medan Ss-Gds som har de lägre drifterna, mest märkbart hungern, ger sig ut för att äta. Det finns ett par personer på planeten som känner till Ss-Gds hemlighet. Chh-Tx som fanns på plats när Ss-Gds medvetande migrerade och missbrukaren Pace Russo som är tillräckligt erfaren för att kunna skilja två Kch-Thk åt och som sett de båda Ss-Gds tillsammans, men avskrivit det som hallucinationer fram till att dödsfallen började. Russo har försökt påtala för styret att Ss-Gds bör övervakas, men blivit utskrattad. Chh-Tx har mutats av Ss-Gds med människokött vilket gör Chh-Tx

medskyldig till brotten.

Än så länge har sju personer fått sätta livet till för Ss-Gds växande hunger, men det lär inte dröja länge innan Ss-Gds inte kan kontrollera sig och börjar äta allt i sin väg.

Komplikationer: Den Ss-Gds som inte är inkarnerad hunger är en av gruvbasens mest respekterade arbetare. Kch-Thken är också en hjälte för den inte helt oansenliga Kch-Thk-populationen på planeten. Många ser upp till Ss-Gds som gjort myclet för att öka anseendet för Kch-Thks på planeten.

Valet: Rollpersonerna måste i slutändan välja på att ta med båda Ss-Gds för att stå inför rätta eller att i tysthet göra sig av med hungerinkarnationen av Ss-Gds. I utbyte mot deras tystnad kan Ss-Gds erbjuda rollpersonerna en Vas Kra artefakt Ss-Gds hittat när hen utökat gruvdriften. Artefakten lovar ära och rikedom i överflöd.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna budar som vanligt på kontrakt. Det här kontraktet är värdefullt, men svårgenomförbart, därför är det inte särskilt stor konkurrens om kontraktet. Att fånga en seriemördare, eller vad som verkar vara en seriemördare är ett tufft arbete.

Kontraktet leder rollpersonerna till Talnius, en liten gruvkoloni på en kristallplanet. Kontraktet står på Jane Vega, kolonins ordningsvakt.

När rollpersonerna anländer till kolonin är stämningen minst sagt upprörd. Sju personer är försvunna, förmodligen döda, och det enda som sammanbinder dem är att deras bostäder ligger avsides från huvudkolonin, och att mordet - om det nu är mord - skett på natten.

Jane Vega - ordningsman

Jane Vega tar emot rollpersonerna på sitt kontor och ger dem följande information:

- Två familjer - sju personer - har försvunnit från kolonin.
- Deras hem visar tecken på våldsam strid, men inga bostäder visar övriga tecken på inbrott. Det är troligt att de som dödats känt sina mördare.
- Vega har samlat ihop bevis på varje brottsplats, men har ingen möjlighet att processa bevisen, det lämnar hon över till rollpersonerna.

Om kolonin

Talnius är en kristallplanet, en värld som är ogästvänlig men som kan upprätthålla mänskligt (och övrigt) liv. Kristallerna som bearbetas är viktiga för industribruk, och därför finns det ett intresse i att behålla kolonin, även om det i dagsläget är en mer eller mindre panikslagen koloni. Det finns en stor samling olika personer och personligheter på planeten. Vega pekar ut en rad personer som kan vara ansvariga för försvinnandena.

Vega kommer dock inte att peka ut Ss-Gds. Ss-Gds är en av de mest uppskattade gruvarbetarna på Talnius.

- **Pace Russo** - Pace är vad Vega kallar problematisk. Russo har ett missbruk som har fått honom att både ljuga och stjäla från övriga kolonister. När han inte är besvärlig har han dock skött sitt jobb.
- **Delia Li** - Delia beskrivs av Vega som hänsynslös och äregirig. Delia är delägare i företaget som äger gruvdriften på planeten, och måna av familjerna på kolonin har protesterat över hur illa företaget behandlat dem.
- **Macon River** - Macon River är jägare och hör egentligen inte hemma på kolonin. Hans uppdrag tog slut för flera månader sedan, men han stannade kvar. River letar efter något men har inte avslöjat vad det är för någonting han letar efter.

Det här borde ge rollpersonerna nog för att börja rota i mysteriet. Tillsammans med platserna kan rollpersonerna lösa mysteriet.

Händelser

Medan rollpersonerna undersöker kolonin och mordnen/ försvinnandena händer en rad olika saker. Vissa är helt orelaterade med andra är knutna till mysteriet.

Gruvraset

Sirenerna i den lilla kolonin börjar ljuda för fullt. Något har hänt men det är oklart för rollpersonerna exakt vad det är.

Alla innevånare i staden utom de allra yngsta släpper allt de har för händerna och börjar springa mot gruvan. Alla förfrågningar om vad som hänt möts med samma svar "gruvan!".

Det visar sig att en av gruvgångarna kollapsat och stängt inne fyra av gruvarbetarna. Det kommer att ta tid att få ut dem och de som bor i kolonin är så klart rädda för att den här olyckan skall leda till ännu fler dödsfall. Det här är dessutom en chans att se Ss-Gds i action. Hen dirigerar räddningsoperationen och är dessutom en av de första som ger sig ner i gruvan för att hjälpa till att få loss arbetarna, trots uppenbar risk för sin egen säkerhet.

Rollpersonerna kan hjälpa till om de så önskar. De med färdigheter i Geology, Reassurance, Explosive Devices, Forensic Engineering och Holo Surveillance kommer bäst till sin rätt här.

- **Geology:** Rollpersonen kan avgöra hållfasthet om stenen som omger raset och hjälpa till att röja rent utan att riskera fler ras.
- **Reassurance:** Rollpersonen kan hjälpa de oroliga personerna på ytan att behålla lugnet och få arbetet att bli mer effektivt.
- **Explosive Devices:** Rollpersonen kan sätta upp sprängladdningar med riktad verkan som frigör delar av raset utan att riskera fler ras.
- **Forensic Engineering:** Rollpersonen kan titta på utrustningen och stötorna och konstatera att raset är sabotage. Se avsnittet "sabotage" nedan.
- **Holo Surveillance:** Rollpersonen kan få igång kamerorna som slutat fugga, men även avgöra vem som ligger bakom sabotaget.

Sabotage

Delia Li ligger bakom sabotaget. Personerna som stängts in i gruvan tillhör alla konsortsiets starkaste kritiker.

Delia hade planerat sabotaget under en längre tid och det var först nu hon såg sin chans att göra sig av med sina klagoandar. Delia Li räknade dick inte med att det skulle finnas lasers på planeten när hon genomförde sabotaget. Rollpersonerna kan så klart ta även det här kontraktet, men det är avsett som ett sidospår och utfyllnad.

Familjen Shapiro

Medan rollpersonerna undersöker mordet/ försvinnandena så tar Ss-Gds hunger över återigen. Kch-Thken tar sig in hos familjen Shapiro och äter upp dem alla efter en våldsam strid.

När rollpersonerna kommer dit är det den första brottsplatsen de får undersöka på egen hand. Se avsnittet "Shapiros hus" för mer information.

Övriga händelser

För spelledaren som vill fylla ut äventyret med fler röda sillar (red herrings!) eller sidospår finns det ett par olika händelser som kan inträffa:

- **Piratanfall** - Rymdpirater anfaller en last med råkristaller på väg ifrån planeten.
- **Stöld** - Någon stjälar mat ifrån den gemensamma lagerlokalen (eventuellt kan det vara Chh-Tx som stjälar mat till pojken)
- **Partygänget** - Några av gruvarbetarna bestämmer sig för att festa men får tag på dåliga droger och snedtänder, vilket får obehagliga konsekvenser

Platser

Nedan finns de platserna där brotten/ försvinnandena skett beskrivna. Varje plats ger rollpersonerna en del av pusslet.

Familjen Veidts hus

Familjen Veidt var den första familjen som försvann. Huset är avspärrat, men trots det finns det tydliga spår av att någon varit här efter att huset spärrats av. På fotografierna och videon finns tydliga spår av strid, bland annat blodstänk som kvätt över både väggar och golv, omkullvälta möbler och så vidare. Inget av det finns kvar. Någon har städad här. Frågar rollpersonerna Vega är det familjens släkt som varit inne och ställt iordning. Med andra ord finns det inget av värde kvar för rollpersonerna utom läget. Huset ligger en bra bit utanför kolonin. Det är osannolikt att någon sett eller hört något.

Familjen Burton-Lees hus

Familjen Burton-Lees hus utgör den andra brottsplatsen och där finns mer bevis att hämta. Rollpersonerna kan efter en noggrann genomgång konstatera att familjen förmodligen fördes bort under deras middag. Matrester står kvar på bordet.

Förövaren kom in genom baddörren. Den är förseglad men främmande DNA har hittats på dörrkarmen (en del av Vegas bevismaterial). Det som är intressant är dock de bevis rollpersonerna kan gräva upp som inte redan hittats av Vega och hennes ordningsmän.

I källaren:

Rollpersonerna hittar ett lönnrum i husets källare som med sannolikhet använts för drogtillverkning. Familjefadern var Talnius främsta producent av olagliga substanser.

- Kontaktuppgifter till Pace Russo som verkat vara både langare och konsument.
- Papper som tyder på att Burton-Lees var en del av den gemensamma ansträngningen på Talnius att organisera sig fackligt och därför ett möjligt mål för Delia Li.

Övrig bevisning finns beskriven under avsnittet "Bevis".

Familjen Shapiros hus

Det här är det första (enda?) huset där brottsplatsen fortfarande är färsk nog att ge rollpersonerna något praktiskt att gå efter. I Shapiros hus hittar rollpersonerna spår efter en strid och mängder med blod. Om det tidigare funnits tvivel om att personer överlevt attackerna, så är de tvivlen bortsopade. Ingen kan ha överlevt så här stora blodförluster.

Om någon av rollpersonerna är Kch-Thk är det för den rollpersonen tydligt att detta inte är ett vanligt brott. Det är en matplats. Någon Kch-Thk har helt enkelt gått över gränsen och börjat äta människor. Ett sådant brott är så klart något som avspeglar sig negativt på resten av Kch-Thk, så det kan mycket väl hända att rollpersonen håller det för sig själv. Här är en möjlighet till lite personliga berättelser.

I huset hittar rollpersonerna:

- Inga spår efter inbrott. Förövaren släpptes in frivilligt (eller under hot?)
- DNA ifrån Delia Li och en okänd Kch-Thk (det är Ss-Gds men hen finns inte i några register)
- En liten Kch-Thk-talisman som kan leda till Ss-Gds eftersom hen har en likadan

Tillsammans med övriga bevis från de tidigare brottsplatserna bör det gå att pussla ihop att den skyldiga med sannolikhet är en Kch-Thk som blivit lite för hungrig. Vittnen behövs för att konstatera att Kch-Thken med största sannolikhet är Ss-Gds.

Vittnen

Det finns ett par vittnen som kan peka på diskrepanser rörande Ss-Gds, var hen setts och vem som sett hen.

Pace Russo

Pace Russo är kolonins fyllo, knarkare och langare, allt i samma person. Russo är kvar på kolonin, officiellt för att han inte har råd att ta sig ifrån Talnius, inofficiellt för att han blivit utpressad av King Burton-Lee som framställt knarket Russo sålt.

Russo är missbrukare, ja, men trots sin ökändhet som Talnius knarkare är han en skicklig gruvarbetare när han är nykter. Han är också en skarp iakttagare.

Russo kan svära på att han sett två Ss-Gds prata med varandra. De bar likadana talismaner och de såg likadana ut. Lägg till det att de setts vid två tillfällen samtidigt men på olika platser och det förklarar Russos teori. Russo tror att det finns två Ss-Gds i kolonin.

Om rollpersonerna frågat runt om Russo så vet de att ingen litar på honom, men i det här fallet talar han sanning.

Russo såg Ss-Gds i en övergiven gruvgång. Han kan peka ut gången åt de som vill bege sig dit för att se sig om lite. Gruvgången finns beskriven under rubriken "Bevis".

Den ohämmade Ss-Gds kommer att attackera Russo om hen misstänker att rollpersonerna fått reda på något om hen. Så länge ingen tror på Russo går han säker.

Delia Li

Delia Li känner inte till något om dubbelgångaren Ss-Gds, däremot gillar hon inte Kch-Thken.

Delia Li är ytterst ansvarig för en rad sabotage på gruvkolonin. I första hand för att förhindra att gruvarbetarna organiserar sig fackligt.

Delia backas av gruvbolaget och om hon får lagen efter sig kommer bolaget att gå in med massivt beskydd och lagvängare till Delias försvar.

Delia förnekar dock allt fram till dess att rollpersonerna har bevis mot henne.

Macon River

Macon River är på kolonin för att leta reda på samma Vas Kra artefakt som Ss-Gds hittat och gömt i gruvgångarna. Macon har också upptäckt att det är något underligt med Ss-Gds men inte exakt vad det är.

Gruvdriften gör River orolig eftersom det varje dag ökar risken för att någon hittar den eller de artefakter som skall finnas begravda här.

Macon River är inte helt oväntat tystlåten om sina förhåanden på gruvkolonin. Officiellt sett är han en jägare, men om rollpersonerna söker igenom hans bostad eller skepp hittar de istället utrustning som passar en arkeolog eller skattjägare bättre. Bland Rivers papper finns också en rad dokument som pekar på Talnius som en potentiell källa till Vas Kra artefakter.

Macon erkänner efter påtryckningar att det är anledningen till att han stannat kvar på Talnius.

Chh-Tx

Chh-Tx är den enda Kch-Thk på planeten som vet vad som faktiskt hänt. Ss-Gds medvetande har delat på sig och animerat två kroppar. I utbyte mot Chh-Tx tystnad har hen fått ett par kroppar att äta. Den första åt hen, men den lilla pojken kunde Chh-Tx inte äta upp. Pojken är nu fången i källaren på byggnaden som tar hand om kroppsdöda Kch-Thk. Chh-Tx verkar nästan glad över att bli påkommen och erkänner allt utan större åthävor.

Chh-Tx vet inte var kopian av Ss-Gds håller till, men hen är rädd för den. Ss-Gds kopia verkar inte ha några som helst hämningar.

Bevis

Det finns en rad saker som pekar åt Ss-Gds håll, eller i alla fall i riktningen mot en Kch-Thk.

- Dels finns det Kch-Thk-DNA på alla tre brottsplatser. Efter analys visar det sig tillhöra Ss-Gds.
- Det finns utöver det en gigantisk hög med renätta människoben utanför Ss-Gds-kopians tillhåll i gruvan. Människobenen visar sig tillhörade försvunna familjerna. Nitisk rekonstruktion ger vid handen att två människor saknas, en man från en av familjerna och en liten pojke från en annan.
- Mannen åts upp av Chh-Tx som gömde benen och sedan krossade dem till damm i en stenkross som finns i gruvan. En undersökning av krossen visar att det finns rester av ben och mannens DNA i krossen.
- Den lilla pojken är fånge hos Chh-Tx som inte vågat äta upp honom, men heller inte ge tillbaka honom till Ss-Gds.
- Återfinns pojken mår han fysiskt bra, men lider av traumat att ha fått se hela sin familj mördad av en Kch-Thk.
- Ss-Gds kopians tillhåll återfinns djupt inne i gruvan. Där finns också Ss-Gds kopia.

Upplösning

När rollpersonerna har lagt ihop två och två och lyckats lösa mysteriet med de försvunna personerna återstår att hitta Ss-Gds och Ss-Gds kopia. Oavsett när det sker under scenariots gång kommer båda Ss-Gds att vägra vilja bli återförenade. Den "intelligenta" versionen av Ss-Gds erbjuder rollpersonerna en Vas Kra-artefakt om de bara tar med sig kopian av Ss-Gds och låter hen gå fri. Det enda brott Ss-Gds gjort sig skyldig till är ju att skydda sin hungriga kopia, eller hur? Artefakten är gömd någonstans i gruvan, men vart avslöjar inte Ss-Gds förrän hen har garantier att bli "frisläppt".

Väljer rollpersonerna artefakten är det upp till spelledaren att avgöra dess natur. En bieffekt av att acceptera det erbjudandet är att de nu får Macon River efter sig.

Avslutning

Oavsett hur det hela slutar är rollpersonerna åter på väg mot ett nytt kontrakt och en ny värld, kanske för att hantera ett korrupt gruvkonsortie som behandlar sina arbetare illa?

Persongalleri

Jane Vega

Jane Vega representerar ordningsmakten på Talnius. Hon kan hantera det mesta, men när gruvarbetare försvinner från sina hem är hon beredd att acceptera att det går utanför både arbetsuppgifter och kompetens.

Vega är samarbetsvillig så länge rollpersonerna är hövliga och väluppfostrade. Vega har varit på Talnius ända sedan kolonin etablerades.

Doppelganger

Vega är liten och nätt, men hon kan hantera det mesta i form av vapen och fordon.

Abilities: Athletics 4, Health 2, Scuffling 4, Shooting 2

Scuffling Weapons/Damage: Meglight Whacker +1 (Insureshield) Shooting Weapons/Damage: Disruption Pistol +1

Hit Threshold: 3

Typical Tech: Headset, Tether, Rosetta Chip; (Cybernetics) none; (Vioware) none

Alertness Modifier: -1

Stealth Modifier: -1

Savvy Modifier: -1

Pace Russo

Pace Russo var en gång i tiden både välutbildad och framgångsrik. Ett dubbelt benbrott som läkte fel fick honom att börja äta smärtstillande. Brottet läkte, men smaken för smärtstillande fanns kvar.

Russo lever en lösdrivares tillvaro, men de faktorer som tidigare gjort honom framgångsrik är inte helt borta, bara dolda under ytan.

Russo är en sliten man, men han ser fortfarande bra ut. Han har ett vinnande leende och är stark trots sitt missbruk.

Abilities: Athletics 10, Ground Craft 6, Health 3, Medic 4, Preparedness 4, Scuffling 8, Shooting 4, Systems Repair 4

Scuffling Weapons/Damage: Pick Handle +1

Shooting Weapons/Damage: Disruption Pistol +1

Hit Threshold: 4

Typical Tech: Headset, Tether, Rosetta Chip; (Cybernetics) none; (Espresso), Spacesuit; (Vioware) none

Alertness Modifier: +0

Stealth Modifier: +0

Savvy Modifier: +1

Delia Li

Delia Li är helt utan samvetsksamhet och hämningar. Hon är på planeten för att göra vinst, inte för att dalta med bortskämda gruvarbetare.

Delia vet med sig att hon kan uppfattas som kall och hänsynslös och försöker därför att ställa in sig med leenden och tillrättalagda kommentarer. Hon är inte helt medveten om hur det framstår, så hon misslyckas allt som oftast i sitt uppsåt.

Delia kommer inte att ta till handgemäng oavsett vad som händer. Hon vet att hon inte har en chans i fysisk konfrontation.

Ashen Stars

Macon River

Macon River är en bred, trygg person med begynnande flint och en kraftig kagge. Han inger förtroende utan att ens försöka, men under den gemytliga ytan och den mörka rösten döljer sig en både förslagen och slug person.

Macon är ute efter Vas Kra-artefakter, faktum är att han vigt sitt liv åt att hitta dem, och han tänker inte låta någon eller något stå ivägen för honom, oavsett om det är geografi eller lasers.

Abilities: Athletics 6, Ground Craft 3, Health 3, Scuffling 8, Shooting 4

Scuffling Weapons/Damage: Fritz-Baton +1

Shooting Weapons/Damage: Disruption Pistol +1

Hit Threshold: 3

Typical Tech: Headset, Tether, Rosetta Chip; (Cybernetics)

none; (Viroware) none

Alertness Modifier: -1

Stealth Modifier: -1

Savvy Modifier: -1

Ss-Gds och Ss-Gds kopia

Ss-Gds är återhållsamheten själv. Kch-Thken har nobla mål, men sättet hen försöker uppfylla dem på är något bristfälliga. Ss-Gds har dessutom inte alla hästar hemma efter den misslyckade sinnesöverföringen, något som borde stå klart efter att ha pratat med hen.

Hen är dock såpass nyttig och dessutom skicklig på att dölja felsteg att det kan ta ett tag att upptäcka att något inte står rätt till.

Abilities: Athletics 12, Ground Craft 4, Health 8, Migrate Consciousness 8, Scuffling 10, Shooting 10, Shuttle Craft 4, Systems Repair 4, [Shipboard A] 10, [Shipboard B] 4

Scuffling Weapons/Damage: Sword +1 (Insureshield)

Shooting Weapons/Damage: Disruption Pistol +1, Disruption Rifle, Arc Zapper, Crick-Cracker, Beaconator, Distractor Beam

Hit Threshold: 4

Typical Tech: Headset, Tether, Rosetta Chip; (Cybernetics) none; Poppers (2); (Viroware) none

Alertness Modifier: +0

Stealth Modifier: -1

Savvy Modifier: +0

Doppelganger

I mörkret rörde sig en lång varelse försiktigt fram över den hårda marken. I dess vaka syntes inga spår och det enda som hördes var ett dovt klickande när dess klor kom i kontakt med marken.

Varelsen rörde sig målmedvetet mot den lilla upplysta byggnaden. En oasis av ljus i ett förtryckande mörker. Väl framme övergav varelsen alla försök att gömma sig och knackade istället på dörren.

Efter en liten stund kom en halvstor människa och öppnade. Pojken tittade upp på den långa och gängliga figuren och sade utan att tveka "kom in, jag hämtar mamma."

Dagen efter återfanns deras stuga övergiven. Spår av våld fanns överallt. Förstörda möbler, nedrivna tavlor och så mycket blod överallt att den lokala ordningsmaktens representanter alla var tvungna att kräkas utanför stugan. Men inga kroppar.



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