

# Mörka vatten



av Åsa Roos  
Ett äventyr till Action! Reloaded  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

## Mörka vatten

## Action! Reloaded

*Det var tyst i bassängen när Dr Urquhart långsamt sänkte ner hydrofonen under ytan. Experiment 1 och 2 hade avhandlats utan problem, men när det var dags för den tredje injektionen hade något gått fel. Experimentobjekten var inte längre samarbetsvilliga och en av assistenterna hade blivit av med en fot i försöket.*

*Urquhart ville inte medge det, men det fanns en stor risk att utvecklingen hon räknat med gått för fort, så hon tog den försiktiga approachen. Hon lyssnade på vattnet.*

*”Urquhart, kom in.” Det var Gerard Tisdale som anropade på komradion. ”Urquhart, det är viktigt. Något har hänt med Jason.” Jason var den assistent som fått foten avbiten.*

*”Inte just nu Tisdale, jag lyssnar på bassängen.”*

*”Är du vid vattnet? Är du galen! Stick därifrån! Nu! Jason har”*

*Mer hörde inte Dr Amanda Urquhart.*

---

### Caveat Lector

Mörka vatten är ett äventyr till Action! Reloaded och även en del i den följetång jag kallar 20.000-teckenprojektet. Som sådant är äventyret enbart 20.000 tecken långt, vilket så klart skapar lite begränsningar i hur mycket jag kan beskriva. Därför rekommenderar jag att du som spelare fyller i själv där du tycker att det fattas information. Äventyret är heller inte speltestat. Det är quick and dirty all around.

För det här äventyret är det bra om rollpersonerna antingen är anställda av samma firma eller har en orsak att åka ut till en oljerigg cum forskningbas. Kanske arbetar de på basen? Kanske är de de agenter som kontaktas av Kray Enterprises för att ta reda på varför forskningsbasen helt plötsligt förlorat kontakten med omvärlden? Oavsett är det viktigt att det är mer än slumpen som gör att rollpersonerna beger sig ut på havet. De introduktioner jag skrivit går ut på att rollpersonerna skickats till basen för att ta reda på vad som hänt.

### Stämningen i äventyret

Action! Reloaded drar mycket inspiration ifrån 80-talets actionfilmer, och jag har gjort samma sak, med den lilla skillnaden att jag i det här äventyret placerat de flesta skeendena under vatten. Jag gillar den begränsning som människor under vatten får. Det är isolerat, det är trångt och det är farligt. Med andra ord så förväntar jag mig att stämningen gränsar lite till skräck, något jag hoppas att du som spelare drar lite växlar på. Mycket av inspirationen kommer av Deep Blue Sea, men även filmen The Thing.

### Synopsis

På forskningsbasen Poseidon har Dr. Amanda Urquhart i enlighet med företaget Kray Enterprises önsningar utfört en rad experiment som har med hajar, mutagener och intelligens att göra. Kray Enterprises har önskat en haj som är smart nog att ta order. Allting har dock gått kapprätt åt helvete.

De mutagener som Urquhart använt är inympade i virus, genterapi som en sjukdom. Efter ett par års forskning har hennes experiment äntligen betalat sig, men på bekostnad av att mutagenerna som hon inympat i hajarna sprider sig

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <https://pixabay.com/en/users/ClkerFreeVectorImages-3736/>



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

## Mörka vatten

från fiskar till människor. Detta blir uppenbart då en av assistenterna när han skall injicera de numera mycket smartare hajarna med den sista injektionen av mutagenen blir biten av en av småhajarna som lyckats smita ur inhägnaden. Assistenten som heter Jason Braun blir av med en fot, men han blir också infekterad av viruset. Efter bara ett dygn har de första fysiska förändringarna börjat uppstå. Hans tänder och hår börjar falla av, huden blir grov och sandpappersartad och - mest oroväckande - hans intelligens skjuter i höjden tillsammans med hans jaktinstinkt. Urquhart avbryter dock inte experimenten. Hon vill veta vad som hänt i bassängen, så hon ger sig av till vattnet för att lyssna på hajarna. Även hon blir biten och har snart börjat förändras hon med.

Kray Enterprises kontakter agenturen som i sin tur skickar rollpersonerna till forskningsbasen. Den ser ut som en vanlig oljerigg, men under vattnet breder den ut sig med laboratorier och bassänger för de varelser som Urquhart har experimenterat på. En del av basen är avstängd på grund av att Urquhart och Jason Braun attackerat de som försökt ta hand om dem - lyckligtvis har inga fler blivit smittade. Urquhart och Braun lyckade stänga ner kommunikationerna ifrån labbet och sedan dess har forskningsbasen varit isolerad.

Gerard Tisdale tar emot rollpersonerna och berättar vad som hänt - i grova drag. Deras forskare och hennes assistent har blivit utsatta för biologiskt tvivelaktigt material och har stängt in sig i en del av basen. Rollpersonernas uppdrag blir att hitta de två personerna utan att bli dödade på kuppen. Det sista säger Tisdale inte, men han är skeptisk till att rollpersonerna kan hjälpa till.

Under tiden håller Urquhart och Braun på att försöka ta sig ut ur den avstängda delen för att kunna sprida hybridsmittan till ytterligare personer. De lyckas ta sig ut, men både Braun och Urquhart blir blodstökiga och dödar ett par av de forskningsassistenter de råkar på. Tisdale stänger av fler avdelningar av forskningsstationen. Rollpersonerna får reda på vad som egentligen hänt när de hittar en del av Urquharts anteckningar, och inspekterar de hajar som fortfarande finns tillgängliga att titta på. Ju närmare rollpersonerna kommer de smittade forskarna, desto tydligare blir det att de inte längre är människor. De springer in i en biten assistent som är allergisk mot mutagenen och är döende men som uppvisar alla de förändringar som Braun och Urquhart genomgått.

Slutstriden äger rum på däckets på oljeriggen, dit Braun och Urquhart tagit sig för att flagga ner en helikopter. Om smittan lyckas ta sig ut i världen är livet som vi känner till det över. Storslagna slagsmål följer. Tisdale offerar sitt liv och det hela slutar förhoppningsvis med att Krayt Enterprises försöker tysta den potentiella skandalen genom att betala rollpersonerna för att hålla tyst. Eller så är det nästa äventyr - att komma undan Krayts dödspatrull som skickas ut efter rollpersonerna.

### Smittan

Den genetiska mutation som smittar genom saliv och blod och som både Urquhart och Braun drabbats av ger den smittade hajlika drag. Här och tänder lossnar. Tanderna ersätts med vassa hajtänder som kan brytas av tappas utan problem. Faller en tand av så ersätts den genast av en ny. Huden blir sträv och gråaktig, precis som hajskinn. Den är också svår att penetrera med kniv eftersom den också är tåligare. Luksinnet hos den drabbade höjs dramatiskt och hen kan känna doften av en annan människa på långt håll, liksom vilket sinnestillstånd den befinner sig i. Blodsdoft får den smittade att gå in i ett trans-

## Action! Reloaded

## Mörka vatten

## Action! Reloaded

likt jakttillstånd - en slags bärsärkagång som slutar i att den smittade antingen tappar spåret eller att personen som blöder blir uppäten.

På det stora hela är det en skräckinjagande syn att se en av de som smittats av mutagenen. De är helt hårlösa och huden är grå och matt. Deras tänder sticker ut ur en mun helt klart underdimensionerad för tänderna den nu huserar. Det är inte helt oväntat som att se en blandning av haj och människa gå omkring på torra land.

Hajmutagenen gör också att personen som smittats kan vistas längre än normalt under vatten. Dock behöver människan fortfarande luft. En annan bieffekt är att människor med mutagenen blir känsliga för kyla. Det är svårt för en muterad människa att hålla sig vaken om det blir för kallt.

### Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna blir kallade till möte, där deras kontakt och en representant för Krayt Enterprises väntar. Kontakten konstaterar torrt att de har en rejäl röra att städa upp, och lämnar ganska omgående ordet till Krayts representant, Paul Burke. Burke berättar att de har ett problem på en forskningsbas ute i havet, Poseidon. De har förlorat kontakten med basen efter att en av de anställda, Gerard Tisdale skickade ett nödanrop. Rollpersonerna är den grupp människor som skall undsätta basen.

Olyckligtvis håller en storm på att röra sig in över området, så när rollpersonerna är nedsläppta på oljeriggen kommer det att dröja ett par dagar innan de kan ta sig därifrån. Burke säger dock att det förmodligen inte är något att oroa sig över. Dessutom kommer han att följa med. Deras kontakt tillägger att det är ruskigt bra betalt och att de förmodligen kan ta en lång semester efter att de genomfört det här uppdraget.

### Ankomsten till Poseidon

På ytan ser Poseidon ut som vilken oljerigg som helst, dock är den avsevärt mer modern än de flesta liknande anläggningar som existerar. Helikoptern landar med nöd och näppe i den tilltagande stormen (om du vill kan du som spelleder spela upp det här som en actionscen - det är aldrig någon fara för rollpersonerna, men andra kan mycket väl få sätta livet till i landningsförsöket) och lyfter så fort alla är avlastade.

Gerard Tisdale tar emot på plats och skyfflar in de ankommande rollpersonerna inomhus så fort det går. De flesta som rör sig utomhus har säkerhetslinor, Tisdale likaså. Väl inomhus tar Tisdale med dem in i lunchrummet på ytan och bjuder på varmt kaffe medan han berättar om läget.

Detta har (enligt Tisdale) hänt:

En smitta har spritt sig på basen. Två forskare har blivit satta i karantän, men enligt vad Tisdale förstår påverkar smittan deras sinnestillstånd och de försöker ta sig ut.

Rollpersonernas uppdrag är att ta sig in i den avstängda delen av forskningsbasen och söva de två forskarna så att läkarna kan ta en titt på dem.

## Mörka vatten

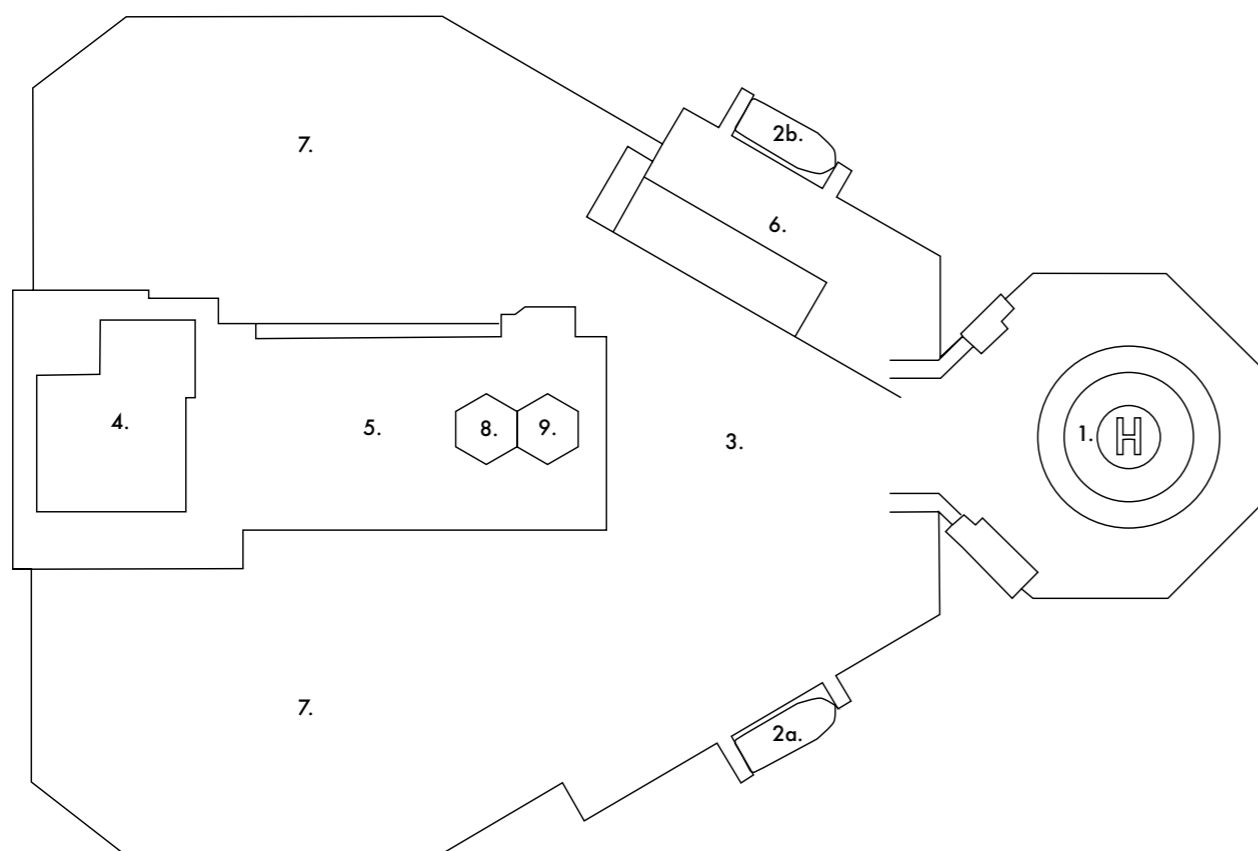
Enligt Tisdale smittar inte viruset (som han kallar mutagenen) annat än genom kroppsvätskor och öppna sår, så risken för rollpersonerna är ganska liten.

Tisdale och forskningsassistenterna på plats är inte rustade för att göra detta själva. De är inte actionhjältar, utan vanliga människor.

När Tisdale gått igenom vad han vill att rollpersonerna skall göra så visar han en karta över forskningsstationen. På kartan finns de avspärrade områdena, de olika labben och var han tror att de två smittade forskarna finns.

### Under vatten

När rollpersonerna är på det klara med vad Tisdale förväntar sig av dem, understöttad av den något slemmige Burke, tar Tisdale med dem till vad han kallar hissen till helvetet. Det är en lång kolfibertunnel som leder ner till de undervattenslabb som är förankrade i Poseidon. Det är en lång resa ner. Tisdale förklarar att det finns ett schakt som även innehåller en stege som är fäst vid hisschaktet, men att det inte är något man vill utsätta sig för. Det tar en halvtimme att klättra upp, säger han "jag har gjort det själv".



### Karta - Poseidon över vattnet

#### 1. Helikopterplatta

Helikopterplattan är stor nog att husera ett par helikoptrar, men eftersom en storm är på ingående har den transporthelikopter som vanligtvis står här flugit tillbaka till land. Det är den mest oskyddade platsen på hela riggen, och det kan

## Action! Reloaded

## Mörka vatten

## Action! Reloaded

mycket väl hända att kastvindar nästan lyckas knuffa rollpersonerna över bord. På plattan finns också bränsletankar, något för spelledaren att hålla i åtanke om det skulle vara så att explosioner är något som känns tilltalande.

### 2a och 2b Livbåtar

Två kraftiga livbåtar hänger redo att sänkas ner till havsnivå om det skulle ske något oväntat på riggen. I den kraftiga storm som råder när äventyret pågår är det dock både riskfyllt och dumdrigt att hissa ner livbåtarna. De kan lika gärna slås sönder mot riggens betongpelare som att vara en räddning.

### 3. Däcket

Däcket är en enorm yta, för tillfället belamrad med en container, en mängd trälådor och annat material som surrats fast med spännband i metallklamrar på däcket. Om det skulle vara så så är det ju inte helt omöjligt att ett av spännbanden går av och att lasten som står surrad med bandet börjar glida längs med däcket, antingen mot havet eller mot rollpersonerna. Glider lasten av däcket så kan det mycket väl hända att rollpersonerna utöver en mutagen även måste ransonera maten.

### 4. Kommunikationstornet

Kommunikationstornet är ett högt fackverk belamrat med diverse sändare och mottagare. För tillfället är det ur funktion, eftersom Urquhart innan hon begav sig mot labbet saboterade tornet. Det är inte omöjligt eller svårt att laga - om det inte hade varit för den annalkande stormen. En person som vill fixa kommunikationen måste klättra upp i tornet och risken att bli blåst ner i havet är överhängande.

### 5. Bostäder och matsal

I en stor byggnation strax nedanför kommunikationstornet finns kontor, bostäder och matsal för delar av personalen på riggen. Det är hit rollpersonerna går med Tisdale för att få kaffe och bli uppdaterade på vad som hänt på Poseidon och varför de är där.

### 7. Ytterdäck

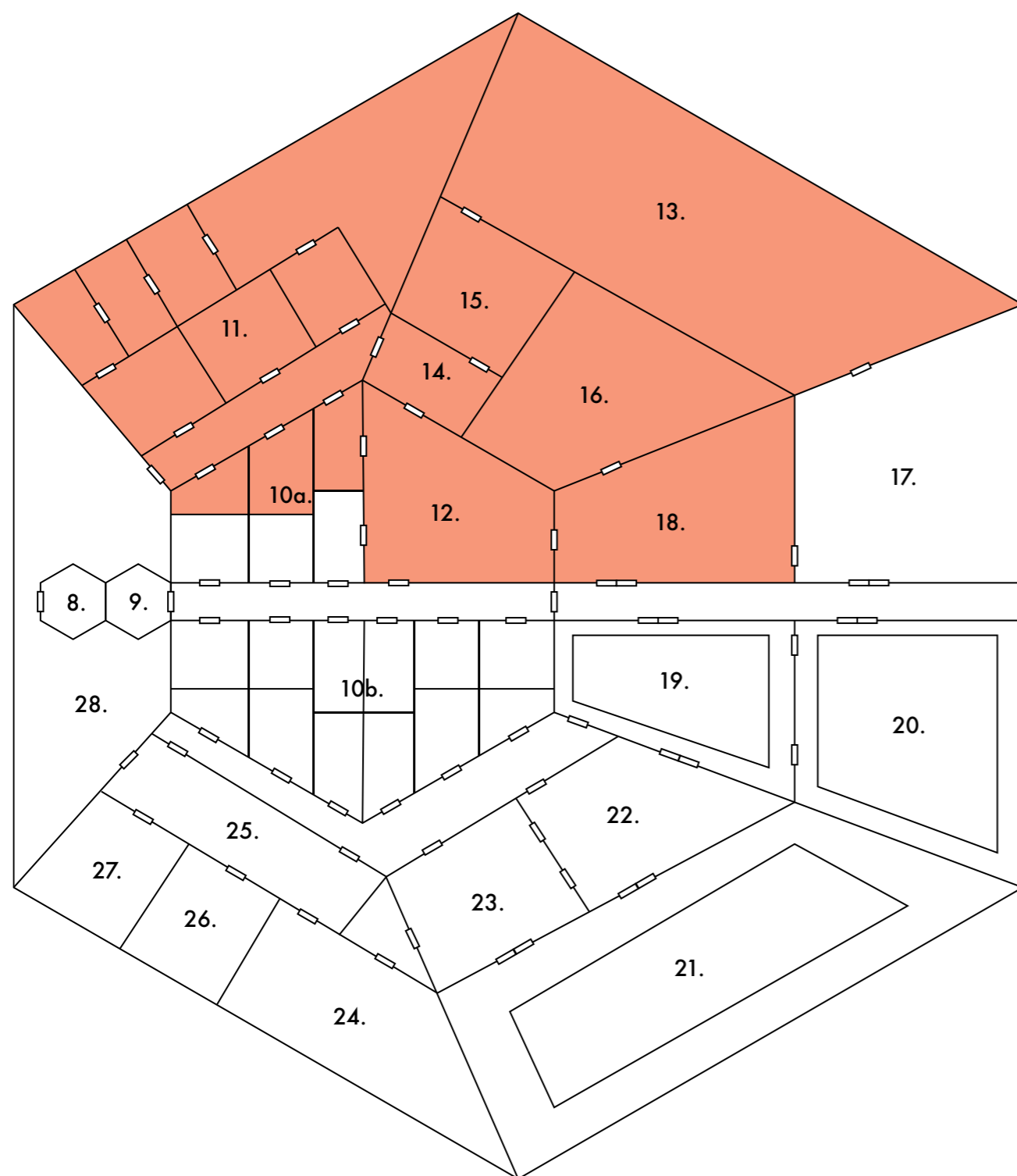
Ytterdäcken är även de belamrade med containers, låror, och annat oidentifierat material som är fastspänt på däck med metallklamrar. Här finns allt från tankar med destillerat vatten till bränsletankar, mat, labbutrustning och förbrukningsmaterial som ännu inte packats upp och tagits med ner till lagret i undervattensavdelningen.

### 8. Hisschaktet

Hisschaktet är den påbyggnad på hissen som har en stege inbyggd. Hisschaktet är fullt av hissmaskineri, men det är också en nödutgång för undervattensbasen om hissen skulle sluta fungera.

### 9. Hissen

Hissen är en plattform som löper längs med ett schakt byggt av kolfiberstål eller valfritt häftigt nanomaterial. Det tar nästan en kvart att transportera sig ner till undervattensutrymmet härifrån.



### Karta - Forskningsbasen

Ifrån hissen löper en lång korridor. Delar av basen härifrån är avstängd. Det rödmarkerade utrymmet på kartan är de rum som Tisdale låst ner.

### 10a och 10b Bostäder

Här finns ytterligare bostäder för de som jobbar på basen. De här rummen är avsevärt mycket större än de ovan havsytan, men å andra sidan finns det inga fönster här. De är nästan lägenheter med egna badrum och små kök. Här nere bor de flesta av forskarna.

Amanda Urquharts rum finns bland de som fortfarande är tillgängliga. Här kan rollpersonerna hitta information om Urquharts forskning och även dagboksanteckningar om hennes sjukdom.

### 11. Genlabbet

Det här är ett labb med en serie luftslussar och avgränsingar som syftar till att se till så att ingen smitta når resten av komplexet. Det är här Urquhart arbetar febrilt med att få ihop en version av viruset som är luftburen. Hon har inte lyckats än, eftersom labbet inte är utrustat för att skapa den typen av biologisk agent som hon försöker åstadkomma. Braun hjälper Urquhart i labbet. Det syns även spår efter deras våldsamma utbrott som är en bieffekt av smittan. Luftslussen fungerar till exempel inte längre, eftersom någon av de två slitit ner dörren ifrån dess gångjärn. Det är ganska imponerande, med tanke på att det är kraftiga doningar vi pratar om.

### 12. Matsal

Matsal för personalen som jobbar här. Här finns en del spår efter våldsamt ätande - vända bord, uppslitna förpackningar och en jävla röra, om man säger så.

### 13. Maskinlager

Det här är ett gigantiskt utrymme med mängder av mekanik, verktyg, reservdelar. I princip allt man behöver för att reparera nästan vad som helst på riggen.

### 14. Köket

Köket är även det påverkat av de två forskarna som mer eller mindre gått bärsärkagång härinne.

### 15. Kyl och lager

Bakom köket ligger kylan och lagret. Det är inte alls lika starkt påverkat som resten av matsalen. Det verkar som att något fått de båda forskarna att avhålla sig ifrån att paja allt härinne. Sanningen är den att forskarna båda har fått problem med att reglera kroppsvärmen. Kylan i frysen får dem att bli trötta och loja, nästan som om de går i dvala.

### 16. Tvättstuga och lagerutrymme

Här finns det kläder, tvål, rengöringsmedel, filter, lakan, en tvättstuga med jättemaskiner och lite annat som behövs för den interna logistiken.

### 17. Obduktionssal

Obduktionssalen är anpassad efter stora fiskar, så det är massiva stålbord vi pratar om här. Det finns även frysar längs med väggarna. Lite av de forsk-

## Mörka vatten

ingsresultat som Urquhart lyckats nå fram till finns bland materialet här, och rollpersonerna kan fundera ut ungefär vad hajforskningen gått ut på genom att gå igenom det här materialet.

### 18. Veterinärrområde

Här finns allt som behövs för att ta hand om sjuka hajar, inklusive en liten bassäng i mitten där det simmar en liten svartspetsig revhaj. Bassängens vatten är strömt, detta för att se till så att hajen får syre även om den ligger på bassängbotten. Den lilla revhajen är en meter lång ungefär, och ser inte helt pigg ut. Den är dessutom infekterad med mutagenen och kommer att gå till anfall om rollpersonerna stoppar ner händerna eller böjer sig över bassängen.

### 19. Lilla hajbassängen

Det här är en bassäng fylld med svartspetsiga revhajar som simmar omkring. Alla är smittade med mutagenen.

### 20. Experimentbassängen

Det är här forskarassistenter injicerar mutagener i hajarna. Just nu simmar det ett par tigerhajar i grumligt vatten. Det går inte att se till botten. Anledningen till att vattnet är grumligt är för att det innehåller en mängd näringssämnen och antibiotika som syftar till att se till så att hajarna har goda chanser att överleva experimenten. Det är en dum idé att luta sig över bassängen. Tigerhajarna som simmar i vattnet kommer att gå till anfall omedelbart. Här finns det också spår efter attacken på Urquhart. Det är mängder med blod vid ena kanten av bassängen, och det ligger en hydrofon som blivit mer eller mindre söndertuggad här.

### 21. Stora bassängen

Här simmar i första hand svartspetsiga revhajar och ett par mindre tigerhajar. Alla är normala hajar och har inte blivit utsatta för experiment. Det betyder inte att det är en bra idé att ta ett dopp.

### 22, 23, 24, 26, 27. Kontorsutrymme

Här finns datorer, skrivbord, övervakningsutrustning och skärmar som visar bilder ifrån alla hajbassängerna, inklusive den lilla bassängen i veterinärområdet. Här kan rollpersonerna hitta ytterligare material om forskningen som pågår här och en del anteckningar skrivna av Urquhart angående de förhoppningar hon har om att ge hajar order.

### 25. Korridor

En korridor som förbinder kontoren med bassänger, bårhus och bostäder.

### 28. Ventilation och maskinrum

Ett jätteutrymme med enorma koldioxidfilter, HEPA filter, vattenreningssanläggningar och andra nödvändigheter för en forskningsstation helt under vatten. Här finns också dörren till hisschaktet, och det är här som Urquhart och Braun kommer att försöka ta sig ut.

## Action! Reloaded

## Mörka vatten

## Action! Reloaded

### Händelser

#### Blodbadet i korridoren

Under äventyret kommer rollpersonerna att springa in i panikslagna forskningsassistenter som flyr undan två blodstökiga, muterade forskare. Rollpersonerna själva kommer för sent till platsen för att se vad som skett, men en av forskningsassistenterna är fortfarande vid liv och kan transporteras till sjukstugan.

Forskningsassistenten kommer att gå igenom samma mutationer som Urquhart och Braun, med skillnaden att han är allergisk mot mutagenen och dör innan processen är helt färdig. Det här bör ge rollpersonerna en god uppfattning om vad de kommer att möta när de försöker ta tillfånga forskarna.

#### Urquhart och Braun försöker fly

Under äventyrets gång, gärna fram emot slutet, så upptäcker Tisdale att den karantän han lagt på stora delar av basen brutits. Det är Braun och Urquhart som försöker fly upp för hisschaktet genom att ta stegen. Det kan bli en dramatisk slutstrid i själva schaktet eller kanske till och med i riggens kommunikationstorn, allt medan Urquhart försöker återställa kommunikationerna och flagga ner en helikopter. Under striderna försöker Tisdale söva Braun, men Braun drabbas av blodsgalenskap och sliter upp Tisdales hals så att blodet sprutar över riggens däck. Hur det slutar är upp till spelarna och spelledaren.

# Mörka vatten

## Spellearpersoner

### Amanda Urquhart

Amanda Urquhart började sin bana som vilken forskare som helst. Hon har ägnat många år att studera bland annat hajar och delfiner. När hon var i 30-årsåldern bytte hon dock område och började intressera sig för genterapi. En total omskolning. Kray Enterprises kontaktade Amanda med ett förslag hon inte kunde stå emot - att forska på hajar och samtidigt få användning för sin forskning inom genterapier. Det arbete Amanda gjort hittills har övertygat henne om att det finns många möjligheter bland annat inom cancerforskning och hon har stannat på Krayt trots att de etiska gränser hon satt upp för sig själv långsamt flyttats framåt, allt i framstegens tecken.

Urquhart har också haft en hemlighet för företaget. Hon har själv haft en tumör i hjärnan, inoperabel, som hon hoppas att hon själv skall kunna bota. Det är bland annat därför hon har varit så drivande när det handlar om experimenten.

Det var fram tills dess att hon blev biten av en av de hajar hon arbetat med. Precis som Jason har hennes jaktinstinkter skärpts, men hon har också applicerat dem på vad hon kallar ”den friska människohybriden”. Urquharts misstankar om att genterapin skulle bota hennes cancer visade sig vara sann. Sedan hon blev infekterad har den sjuka vävnaden nästan försvunnit, något hon verifierat med Brauns hjälp.

Styrka: 2                      Fysik: 2  
Smidighet: 2                Intelligens: 4  
Personlighet: 2            Uppmärksamhet: 3  
Färdigheter:  
Slagsmål 1, Allmänbildning 2, Bildung (Marinbiolog) 4, Iakttagelseförmåga 2, Manipulation 2, Medicin (Genetik) 4, Överlevnad 2  
Vapen:  
Bett Sty + 2T

### Jason Braun

Jason Braun bad aldrig om att bli forskningsassistent, men han hamnade där ändå. Fram till ett par dagar sedan var det en karriär han kunde leva med, men sedan blev han av med en fot i en ”olycka” med ett av försöksobjekten. Efter det började allt bli konstigt. Jason har aldrig haft något större driv, men efter bettet blev han både mer fokuserad och mer intelligent. Han har utvecklat jaktinstinkter som heter duga och tillsammans med Urquhart, som han känner igen som en av sina egna, har Braun börjat planera för att skapa en bättre värld. Både Braun och Urquhart är dock inlåsta i en del av Kray Enterprises forskningsstation, men det är bara en fråga om tid innan de kommer ut.

Styrka: 2                      Fysik: 2  
Smidighet: 1                Intelligens: 2  
Personlighet: 1            Uppmärksamhet: 1  
Färdigheter:  
Slagsmål 2, Allmänbildning 2, Bildung (Marinbiolog) 2, Iakttagelseförmåga 2, Överlevnad 2  
Vapen:  
Bett Sty + 2T

# Action! Reloaded

# Mörka vatten

# Action! Reloaded

### Gerard Tisdale

Gerard Tisdale är djurskötare och en person av den gamla stammen. Tänk Thomas Jane i Deep Blue Sea eller Bob Peck i Jurassic Park. Erfaren, skeptisk och övertygad om att något kommer att gå åt helvete.

Tisdale har varnat Urquhart upprepade gånger när han sett hur hajarna hon arbetat med blivit smartare och smartare, eller som han uttrycker det - lömskare. Han har varit med om ett par nära ögat situationer och har väntat på att någon av forsningsassistenterna skall råka illa ut. När det hände Braun drog han i alla nödbromsar han kunde. Han har till och med kontaktat högkvarteret för att få vidare order om hur situationen bör behandlas. Det är en av anledningarna till att forskningsstationen inte är helt isolerad, utan att Kray skickat förstärkning i form av rollpersonerna.

Styrka: 3                      Fysik: 3  
Smidighet: 4                Intelligens: 2  
Personlighet: 1            Uppmärksamhet: 2  
Färdigheter:  
Närstridsvapen 2, Slagsmål 3, Undvika 2, Allmänbildning 2, Bildung (Zooskötare) 3, Händighet 3, Iakttagelseförmåga 2, Säkerhet (Inhägnader) 2, Överlevnad 1  
Vapen:  
Kniv Sty + 1T

### Forskningsassistent

Du är inlåst på en undervattensbas tillsammans med två galningar. Hur fan skall du ta dig ur det här? Inte tillräckligt viktig för att få reda på något och tillräckligt oviktig för företaget för att vara i rejäl fara. Du tyr dig till auktoriteter och undviker egna initiativ.

Styrka: 1                      Fysik: 1  
Smidighet: 2                Intelligens: 1  
Personlighet: 1            Uppmärksamhet: 2  
Färdigheter:  
Undvika 1, Iakttagelseförmåga 2, Infiltration 1, Rörliga manövrer 1, Överlevnad 1

### Paul Burke

Paul Burke är en manipulativ person som i slutändan enbart har sitt eget välmående i åtanke. Krayt Enterprises har varit mer än generösa mot honom, men nu har Burke lyckats fucka upp ett långtgående forskningsprojekt genom att tappa kontakten med det, så han är mer än angelägen om att få reda på vad som händer på oljeriggen.

Burke kommer att i första hand försöka rädda sitt eget skinn, kosta vad det kosta vill. Det betyder att han ger blanka fan i hur andra människor mår eller hur många han måste offra för att komma ut på topp. Det bör avspegla sig i hur han betar sig.

## Mörka vatten

### Fiskar

#### Genmanipulerad haj

Styrka: 3 Fysik: 3

Smidighet: 3 Intelligens: 1

Färdigheter:

Slagsmål 3, Iakttagelseförmåga 3, Rörliga manövrer (simma) 3, Överlevnad 4

Attacker:

Bett (Styrka + 2

Skadenivåer: 5

#### Vanlig haj

Styrka: 3 Fysik: 3

Smidighet: 3

Färdigheter:

Slagsmål 2, Iakttagelseförmåga 2, Rörliga manövrer (simma) 3, Överlevnad 4

Attacker:

Bett (Styrka + 2

Skadenivåer: 5

## Action! Reloaded

## Mörka vatten

## Action! Reloaded



# Mörka vatten

*Det var tyst i bassängen när Dr Urquhart långsamt sänkte ner hydrofonen under ytan. Experiment 1 och 2 hade avhandlats utan problem, men när det var dags för den tredje injektionen hade något gått fel. Experimentobjekten var inte längre samarbetsvilliga och en av assistenterna hade blivit av med en fot i försöket.*

*Urquhart ville inte medge det, men det fanns en stor risk att utvecklingen hon räknat med gått för fort, så hon tog den försiktiga approachen. Hon lyssnade på vattnet.*

*”Urquhart, kom in.” Det var Gerard Tisdale som anropade på komradion. ”Urquhart, det är viktigt. Något har hänt med Jason.” Jason var den assistent som fått foten avbiten.*

*”Inte just nu Tisdale, jag lyssnar på bassängen.”*

*”Är du vid vattnet? Är du galen! Stick därifrån! Nu! Jason har”*

*Mer hörde inte Dr Amanda Urquhart.*



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