

# PL673 svarar inte



av Åsa Roos  
Ett äventyr till Alien  
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Gordon Johnson  
på Pixabay



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

*Kommunikationen mellan PL673 och företagets närmsta bas var inte direkt pålitlig. Trots det, och trots den nästan månadslånga fördröjningen mellan frågor och svar, väckte tystnaden ifrån kolonin viss oro.*

*Det var inte bara en koloni som inte svarade. Det var alla tre.*

*Ett team sattes ihop för att undersöka radiotystnaden. I och med att alla tre kolonier tystnat på samma gång kunde det knappast vara en sändare som pajat. Det tog en vecka att sätta ihop ett team. Vid det laget hade kolonin varit tyst i snart två månader.*

## Caveat Lector!

Station PL673 svarar inte är en del av 20.000-teckenprojektet och som sådant är det kort, det är inte korrläst och det är inte testspelat. Som spelledare kan du därför behöva utveckla äventyret lite på egen hand. Om det betyder att göra kartor, skriva scener eller bara läsa lite extra noga är upp till dig. Det är trots allt ditt äventyr nu.

## Stämningen i äventyret

Det är ju Alien, så stämningen bör ligga någonstans mellan ”spänd” och ”skräck”. Jag har dock undvikit att ta med själva xenomorphen och istället fokuserat på AO-3959X.91-15. Tanken är att vara i alla fall en smula subversiv.

## Synopsis

PL673 är en av de planeter som i brist på bättre ord exploaterats av Weyland-Yutani, Three World Empire och The United Americas. För kolonisterna som bor på planeten och försöker göra den åtminstone marginellt mer beboelig har inte den uppdelningen så stor betydelse. Här ute gör man vad man kan för att överleva.

När en av sändarna går ner skickar man därför i samförstånd ut två team ifrån de närmaste kolonierna som råkar tillhöra Three World Empire och The United Americas. Teamen rapporterar tillbaka att sändaren har ramlat omkull och slagit upp en öppning till ett utrymme som verkar tillhöra det första koloniseringsförsöket av planeten, ett som misslyckades på grund av en felplacerad atmosfärreaktor och oväntade väderförhållanden.

Waste not, want not. Teamen skickas ner i utrymmet för att undersöka om det finns något här man kan kannibalisera. Kolonierna har aldrig ont om reservdelar.

En närmare titt på utrymmet visar dock att det här inte handlar om ett mänskligt koloniseringsförsök. Båda teamen kommer i kontakt med en svart, viskös vätska som lyckas infiltrera deras skyddsdräkter.

De som infekteras dör eller transformeras. De som transformeras försöker infektera övriga kolonister.

De infekterade kolonisterna flyr till den sista, och oinfekterade kolonin på PL673.

Kolonisterna har barrikaderat sig i Weyland-Yutani-anläggningen i väntan på att räddningen skall komma. De infekterade kolonisterna har saboterat sändare och atmosfäranläggningar. När rollpersonerna anländer är läget desperat.

Situationen som möter det ankommande skeppet är bister. Två av anläggningarna är helt övergivna, med undantag för lik som ligger spridda här och där.

Atmfäranläggningarna är saboterade, inte svårt men tillräckligt för att de skall ha slutat fungera.

Vid anläggningen som tillhör Weyland-Yutani är de smittade kolonisterna utspridda längs med öppningen till den centrala byggnaden. Rollpersonernas första kontakt med kolonisterna är ett försök att smitta dem.

Lyckas rollpersonerna ta sig förbi kolonisterna utanför uppstår nästa problem. Hur tar de sig härifrån och vad är det egentligen som hänt med kolonin?

Weyland-Yutani nöjer sig så klart inte heller med att konstatera att kolonin är körd. Företaget vill ha prover på vad det än är som infekterat kolonisterna. Rollpersonerna får order om att undersöka området där de två övriga kolonisterna smittades.

## Introduktionen till äventyret

Med sedvanlig ineffektivitet när det gäller gemensamma aktioner i Outer Rim sätter Three World Empire, The United Americas och Weyland-Yutani ihop en militärstyrd räddningsaktion, självklart med företagsrepresentanter och experter ombord. Rollpersonerna kan tillhöra vilken som av grupperna. Jag har lagt till ett par spelledarpersoner i slutet på äventyret som du kan använda för att ge lite variation, men du kan så klart sätta ihop ett eget persongalleri. Det går att samla ihop en grupp som har mycket varierande bakgrunder för det här uppdraget.

Pratet går som vanligt - att det är kolonister som har klantat sig och nu måste militären rycka in och laga kommunikationsformer. I 90% av fallen är det sant. Dock ej så på PL673.

När U.S.S. Hephaistos lämnar dockan har ytterligare information nått fram. En nödboj i Weyland-Yutani-anläggningen har aktiverats. Det är vanligtvis den sista åtgärden i en nödsituation. Stämningen ombord på Hephaistos är tryckt efter det.

Ge rollpersonerna möjlighet att bekanta sig med varandra på resan till PL673. Tänk Aliens runt matbordet och Prometheus under mission briefing.

## Ankomst till PL673

PL673 är en kall planet. Ett koloniseringsförsök har gjorts här tidigare, men misslyckats. Den nuvarande kolonin har tre bosättningar, en The United Americas som heter Hunter's Valley, en Three Empires som heter Great Plains och en Weyland-Yutani som heter Pilgrim's Rest. Kylan på planeten innebär att rollpersonerna måste klä sig varmt. Atmosfärprocessorerna har knappt gjort ens ett litet avtryck på planeten än. Det finns tre anläggningar här. Alla tre ligger på samma kontinent.

Kolonierna är hyfsat jämnt utspridda och består av ca 1500 personer i varje koloni. Tanken är att utöka befolkningen när kolonin är stabil.

## Platser

Nedan följer en beskrivning av de platser som finns på planeten och de ställen rollpersonerna med största sannolikhet kommer i kontakt med.

## Den trasiga radiosändaren

Den trasiga radiosändaren är platsen där kolonisterna kom i kontakt med mutagenen. Runt 80% (eller mer beroende på vilken sammansättning rollpersonernas grupp har) har dött i kontakt med mutagenen. De återstående 20% finns antingen här eller försöker ta sig in i Weyland-Yutani-anläggningen.

Radiosändaren har ramlat omkull, förmodligen i en storm som kolonisterna har rapporterat om tidigare. Tornet som föll har delvis kollapsat ner i vad som verkar vara en underjordisk kammare.

Människor med svarta utslag över vad som syns av händer och ansikte ligger runt öppningen. Det är tydligt att de försökt ta sig ner.

En individ med medicinsk utbildning inser att det är läge att initiera smittskyddsregler och karantän vid återkomst till Hephaistos.

## 1. Entren

En skarpt sluttande gång leder ner under den fallna antennen. Gången är nästan fyra meter bred och väggarna är rundade. Döda människor ligger spridda längs med gången, alla med svarta utslag.

Ett par gångar som leder vidare har rasat igen och går inte att rensa upp. Efter en krök i korridoren syns en öppen sidopassage som går att gå in i.

## 2. Sidopassagen

Sidopassagen är relativt kort och leder in i ett större rum.

## 3. Första halvcirkeln

Ett relativt stort rum som verkar tomt. Ytterligare döda kolonister ligger härinne.

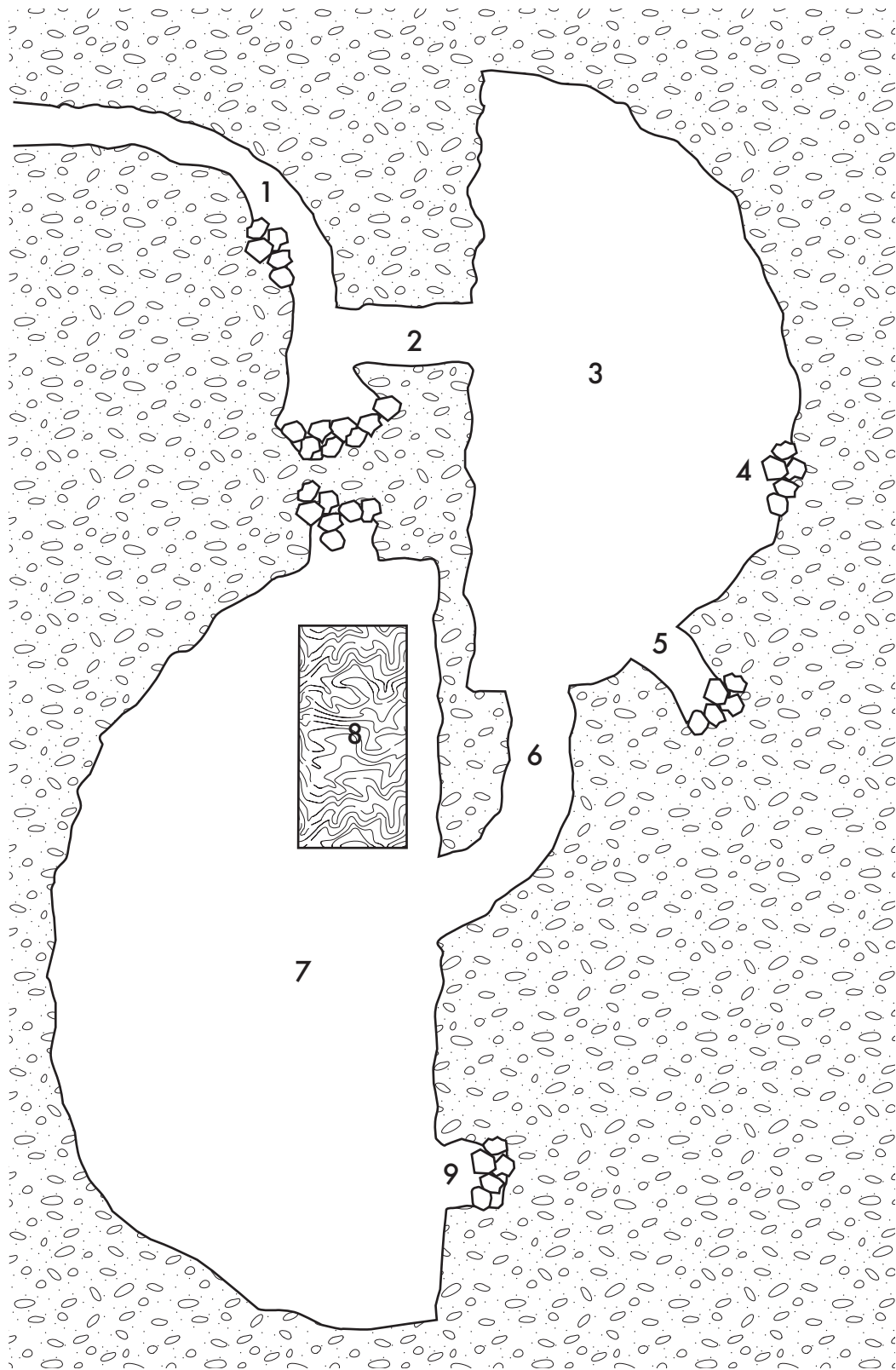
Här är också första gången rollpersonerna stöter på motstånd. Tre infekterade kolonister försöker 1. Infektera 2. Döda inkräktarna. Se infekterade kolonister för mer information.

## 4. Rasad gång

Ännu en gång som rasat och inte går att passera.

## 5. Rasad gång

Den här gången är lite mer tillgänglig och låter rollpersonerna undersöka. Väggarna har underliga muralmålningar men är sönderfallna.



## 6. Korridor

Ytterligare en korridor med en krök som leder ut i ett öppet område.

## 7. De infekterade kolonisterna

En hel hög av de infekterade kolonisterna finns inte i det här rummet. De rör sig ut ifrån poolen i vad som verkar vara ett slumpmässigt mönster. Det som bör göra rollpersonerna lite bekymrade utöver att de nu befinner sig i ett rum med infekterade människor är att alla verkar vara i kontakt med varandra. De växter och rör sig i en våg utifrån bassängen (8) där fem av dem är nedsänkta, en i varje hörn och en i mitten.

## 8. Bassängen

En gigantisk bassäng fylld med svart viskös vätska finns till höger om ingången i rummet. Det är tydligt att vad det än är som skett med kolonin så är det vätskan i bassängens fel.

De fem personer som står i vätskan har underliga rödaktiga kristaller växande ur huden. Ett nätverk av röd kristall ligger som ett lock över bassängen och verkar sända eller pulsera ifrån personerna i mitten. Kolonisterna runt om rör sig i böljor i takt med hur den röda kristallen pulserar.

## 9. Ytterligare en sammanrasad gång.

Ytterligare en gång som rasat samman, förmodligen av ålder.

## Great Plains - Three World Empire

Det enda som hörs är vinden som tjuvar i atmosfärprocessorn. Den utgör centrum i kolonin. En del av byggnaderna är igenbommade, men andra står öppna i det kalla regnet.

En närmare undersökning av området avslöjar döda kolonister. En del av dem har svarta, böldliknande utslag med röra kristallartade utväxter som har brutit igenom huden.

De döda är antingen i början av en infektion, med tunna, spindelvävsartade svarta utslag på händer och ansikte och andra synliga delar av kroppen, skjutna med handeldvapen eller slitna i stycken.

Möbler ligger omkullvälta, hastiga barrikader har upprättats, men inget verkar ha lyckats hålla infektionen på avstånd.

I sjukstugan och det medicinska labbet verkar det ha pågått frenetisk aktivitet tills dess att även de med skyddsdräkt ser ut att ha infekterats.

## Kolonister i kolonin

Om du som spelledare har en böjelse åt att skrämmas är det helt okej, till och med förväntat att låta den en svärm kolonister ligga i bakhåll för dem och anfälla med avsikt att infektera.

Ha gärna med spelledarpersoner som kan offras till infektionen. Det skall med rätta vara skräckinjagande att röra sig genom kolonin.

## Hunter's Valley - The United Americas

Hunter's Valley verkar ha varit lite mer förberedda än Great Plains. På utsidan ser det ut som om de lyckats bomma igen innan infekterade kolonister anlände.

Att öppna dörren in till huvudanläggningen kräver att någon hackar den. Väl öppen möts dock rollpersonerna av samma mardröm som i Great Plains. Döda kolonister överallt. Den största fasan här är dock att infektionen har använt sig i första hand av kolonistbarn för att smida sprittande.

Infekterade, skjutna barn, ligger döda innanför dörrarna.

Samma scener syns här som i Great Plains. Omkullvälta möbler, tecken på eldstrid, döda människor som antingen dött av infektionen, av skottskador eller av att ha blivit sönderslitna.

## Loggen

Till skillnad från Great Plains så har läkaren här lyckats sätta ihop en logg med händelseförlopp.

### Logg 1

En nervös man som ser ut att ha asiatiskt ursprung står i full biohazardmundering i ett labb. I handen håller han ett provrör med en svart vätska.

Vätskan kryper upp för provrörets väggar samtidigt som mannen pratar.

”Mitt namn är doktor Philip Lee. Provet i provröret kommer ifrån Bob Hatfield, Mannys son. Han infekterades för mindre än en timme sedan och är redan övertagen av den här... organismen. Jag och Mia har isolerat oss i labben. Vi skall försöka ta reda på vad det här är för något.”

### Logg 2

Den här gången visar videon en kvinna som står böjd över ett mikroskop.

”Sammansättningen är otrolig. Mutagener som kan förändra DNA med oväntat hög hastighet. Först bryter vätskan ner DNAt och sedan bygger den upp det igen i en annan formation. Inte nog med det, den kopierar sig under nedbrytningsprocessen. Till viss del betar den sig som ett virus eller en bakterie, men den här smittan är mer sofistikerad än så.

Med tanke på hur många olyckor som både jag och Phil råkat ut för utan att bli infekterade verkar infektionen nästan vara intelligent.”

### Logg 3

Philip är tillbaka. Hans ansikte är fullt av de små svarta trådarna som är tecken på tidig infektion. I bakgrunden sitter Mia. Hon är skjuten i huvudet.

”Mutagenen är... intelligent. Eller i alla fall målsökande. Jag har inte mycket tid. Det enda sättet att säkert bli av med den är eld. Vacuum fungerar inte, syra fungerar inte. Kyla får den att sakta ner men eld får den att helt avstanna. Great Plains och Hunter's Valley har fallit. Nu finns bara Pilgrim's Rest kvar. Jag...Jag



har skickat loggarna och datan till Thurbot i Pilgrim's Rest. Jag hoppas att hon get vad hon skall göra med den.”

Med det lyfter Philip handen. Han håller i en pistol. När pistolen brinner av exploderar labbet i lågor.

Loggen hittas utanför det nedbrända labbet. Till skillnad från Great Plains sjukhus är åtminstone tio kroppar instoppade i liksäckar i väntan på en begravning som aldrig kommer att ske.

## Kolonister i kolonin

Precis som i Great Plains kan du öka spänningen och hotet genom en konfrontation med infekterade kolonister och rollpersonernas grupp.

Efter varje konfrontation skall det vara tydligt att infektionen har lärt sig något.

Om en av rollpersonerna är särskilt dödlig mot kolonisterna fokuserar de i första hand på att ta ut den personen först och så vidare.

Gör det så tydligt det går att organismen lär sig mellan anfallen.

Det är en bidragande del till varför den är så skräckinjagande.

## Pilgrim's Rest - Weyland-Yutani

Det märks omedelbart att Pilgrim's Rest fortfarande är vid liv. Förvisso är allt igenbommat, men när gruppen som kommit för att undsätta kolonin närmar sig porten slås ljuset på, strålkastare som lyser upp alla detaljer i det grådassiga, kalla regnet.

Rollpersonernas grupp blir anropad av Everett Landers, Weyland-Yutanis administratör på planeten. Han vill veta vilka gruppen är och varför de är där.

Om svaret är tillfredsställande öppnas en sidodörr där gruppen får kliva in. En något nervös medicintekniker kliver in i full biohazardutrustning och begär blodprov av alla i rummet. Om någon vägrar blir de ombedda att ge sig av igen.

Det är tydligt att den här slussen sett strid och att den blivit utsatt för eld mer än en gång.

Medan gruppens blodprov behandlas hörs ljudet av strid utanför. Det slår en stank av bränt kött mot rollpersonerna när dörren öppnas och det får lov att komma in i kolonin.

Om någon i gruppen är infekterad upptäcks det definitivt nu, och de avrättas utan att rollpersonerna har en chans att säga ifrån. Liken bränns och skyfflas sedan ut.

Kolonisterna i Pilgrim's Rest är kraftigt reducerad och de flesta ser oerhört trötta ut. Alla har någon form av vapen.

Everett Landers och gruppen som kommit för att evakuera sitter i matsalen

i Pilgrim's rest och diskuterar evakuering. Barbara Thurbot, läkaren i Pilgrim's Rest kommer också förbi och lyssnar.

Alla försök att resonera runt rollpersonernas direktiv att få med sig prover på infektionen bemöts dels med förskräckt skepticism och dels med ilska mot Weyland-Yutanis gränslösa girighet.

Dr. Thurbot säger att på grund av hur ihärdig och unik smittan är så har hon inte ens börjat försöka isolera den. Att ta med sig den tillbaka till övriga bebodda världar vore att inbjuda till en katastrof utan dess like.

Landers håller med och lägger till att inte enbart vore det idiotiskt, det vore att döma hela kolonin till döden.

Rollpersonerna har ett val. Antingen inleds evakueringen eller så försöker gruppen hämta ett prov. Båda kan så klart lyckas, men det är osannolikt.

## Evakuering

När evakueringen inleds kommer självklart också de smittade kolonisternas angrepp att öka i intensitet. Det finns 760 kolonister - av ca 4500 - kvar på PL673. Det är en lyckad evakuering om hälften av dem klarar sig av planeten.

Skruva upp tempo, spänning och stämning genom diverse attentat och tänk på att mutagenen har ett delat medvetande. Även om alla infekterade kolonister i en attack dör, så vet infektionen ändå vad som hänt.

## Landningsfartyget infekteras

En infekterad kolonist lyckas ta sig ombord på skytteln som transporterar kolonin i säkerhet. Innan infektionen upptäcks är två tredjedelar av de 100 kolonisterna infekterade. Du kan antingen låta någon av rollpersonerna vara ombord eller tvingas ta ett svårt beslut. Är de ombord måste de såklart lösa problemet på plats.

## Angrepp på Pilgrim's Rest

En svaghet har hittats i den igenbommade kolonin och ett angrepp av infekterade kolonister sker inifrån kolonianläggningen. Du kan som spelledare återigen låta rollpersonerna vara mitt uppe i handlingen eller ta det svåra beslutet att barrikadera delar av anläggningen trots att det finns kolonister som är fångade där.

## Newtdilemmat

En för rollpersonerna viktig individ blir lämnad bakom dem och de kan inte ge sig av utan dem, trots risken det innebär att rädda dem.

Det går så klart att kombinera med andra händelser i äventyret. Tanken är att kostnaden är skyhögt medan att rollpersonerna är beredda att betala den.

## Avslutningen

Beroende på vad som hänt i äventyret kan det här antingen bli en triumf eller ett nederlag.

PL673 förklaras dels hemligstämplad och dels - så klart - en militär tillgång för Weyland-Yutani.

En observationspost placeras i omloppsbana runt planeten och planeten sätts i karantän.

En av terraformingenheterna är fortfarande aktiv. Om ett par hundra år kommer planeten att vara beboelig för mänskligt liv.

## Mutagenen

Mutagenen är så klart en variation på agens AO-3959X.91-51. I det här fallet är det antingen en dödlig infektion eller så transformerar mutagenen individen till en del av ett kollektiv.

## Den röda kristallen

Det är oklart vad syftet med kristallen är och varför kolonisterna hålls vid liv av den, men för rollpersonerna bör det vara tydligt att motivationen är att smitta eller döda de som motsätter sig kristallens expansion.

Slutresultatet är även det oklart, men kristallen verkar fungera som en förstärkare, som dels håller smittade kolonister under kontroll och dels fungerar som ett medvetande för alla som är infekterade.

Kristallen styr kolonisterna och till viss del är kristallen också medveten om vad som sker där en kolonist är, vilket är anledningen till att både Great Plains and Hunter's Valley har blivit övertagna av infektionen.

Weyland-Yutani - på företagets order - stängde ner sin anläggning så fort nödläge förklarades i övriga bostättningar.

Under äventyrets gång kommer infekterade kolonister att genomföra smartare och smartare attacker. Det enda sättet att stoppa infektionen är stenhård karantän och att bränna poolen och den genetiska sörjan i den.

## Infektion

På samma sätt som neomorpha partiklar överför en neomorph, överför mutagenen en kristallinfektion till offret.

Mutagenen på PL673 är inte fullt lika smittsam som neomorph-partikeln. Den har en virulens på 6 och sprids enbart genom kontakt med mutagenen, dvs kroppsvätskor.

Det går inte att återhämta sig ifrån en infektion. Antingen dör den som infekterats efter tre till sex shifts eller så inkorporeras de i det kollektiva medvetandet. Se sidan 109 i regelboken för mer om sjukdomar.

Låga temperaturer gör mutagenen inert men förstör den inte. Höga temperaturer bryter ner den. Det säkraste sättet att göra sig av med infekterad vävnad är att bränna den.

## Spelledarpersoner

### Infekterad kolonist

En infekterad kolonists första instinkt är att sprida mutagenen. Mutagenen sprids genom kontakt med kroppsvätskor.

En infekterad individ har dessutom utvecklat trögflytande saliv som är fullpackad med mutagenen. De försöker därför bita eller spotta på sina motståndare.

En infekterad individ är lätt att känna igen. Personen utvecklar de svarta spindelvävsliknande utslagen snabbt och därefter bölder och det kristallartade ämnet som tränger ut genom huden.

Strength 5, Agility 5, Wits 4, Empathy -  
Health: 5

Skills: Close combat 4, Ranged combat 3, Observation 2, Mobility 2

Talent: Merciless

### Everett Landers

Everett Landers är en stadig individ som har varit med länge nu. Han har jobbat för Weyland-Yutani större delen av sitt liv och är medveten om deras hala företagskultur och profitinriktade expansionism.

Everett har dock bara tre år kvar till pension när han kan lämna den här gudsförgätna stenen och åka hem igen, där en vacker stuga vid en sjö väntar. Till skillnad från många andra har Everett aldrig köpt kolonisationsdrömmen.

Strength 2, Agility 4, Wits 3, Empathy 5  
Health: 2

Skills: Stamina 2, Comtech 1, Command 3, Manipulation 2, Survival 1, Heavy Machinery 1

Talent: Counselor

### Barbara Thurbot

Barbara Thurbot vill inte dö här. Det har varit hennes mantra ända sedan allt det här började. Hon vill inte dö här, och, viktigare än så, hon vill inte bli infekterad av mutagenen.

Trots Barbaras försäkran om det motsatta har hon nämligen lyckats hitta sätt att få infektionen att sakta ner om än inte stanna av. Det är dock forskningsresultat hon ogärna delar med sig av om hon inte är tvungen. Barbara Thurbot vill inte dö och hon vill heller inte jobba för Weyland-Yutani längre.

Strength 2, Agility 3, Wits 4, Empathy 5  
Health: 2

Skills: Observation 3, Medical Aid 4, Manipulation 3

Talent: Field Surgeon

Gear: Personal MedKit, Surgical Kit, Flashlight, Four shots of naprolone, Hypodermic needles in a case.

## Marshal Singer

Kaptenen på U.S.S. Hephaistos är en pragmatiskt lagd man, som trots att han arbetar för Företaget, inte egentligen köper deras spel om att bygga bättre världar. Han har sett vad deras billiga genvägar gör med kolonier. Samtidigt är hans pragmatism en sköld mot att bli sedd som ett problem. Han klagar inte, han gör bara vad han måste för att överleva.

## Tippi Davis

Tippi är XO på Hephaistos. Trots sin ungdom är hon en no-nonsense person som helst vill vara så effektiv som möjligt. På nätterna ligger dock Tippi i sin säng och läser romans noveller om barbröstade rymdkapten. Tippi har lite av en crush på en av rollpersonerna (om det är okej med spelaren) och kommer att försöka få denna att ta en drink med henne under resan.

Tippi är kall och beräknande i sitt jobb. Man kan lita på att hon tar de hårda besluten som ingen annan vill ta.

## George Wilkers

George Wilkers är en av underhållningsarbetarna på Hephaistos. Den andra är hans fru Henrietta, Henry kallad av alla utom George. George är en duktig mekaniker och trivs utmärkt med att vara mekaniker. Så fort något går utanför hans expertområde brukar han dra sig tillbaka, men han kan tillbringa timmar med att diskutera vilken tillverkare som gör bäst hydraulik för lastdörrar.

## Henrietta Wilkers

Henrietta är Georges fru och kallas allmänt för Henry. Hon är underhållningsarbetare på Hephaistos, men hon är doktor i mekanik och skulle förmodligen kunna konstruera de maskiner hon arbetar på. Det märks också på Hephaistos som hela tiden blir uppgraderad för att bli "bara lite bättre", vilket alltid är problematiskt när det är dags för de årliga besiktningarna.

Henry hoppar in där hon behövs. Ingen kan säga att hon inte vet vad hon gör.

## PL673 svarar inte

*Kommunikationen mellan PL673 och företagets närmsta bas var inte direkt pålitlig. Trots det, och trots den nästan månadslånga fördröjningen mellan frågor och svar, väckte tystnaden ifrån kolonin viss oro.*

*Det var inte bara en koloni som inte svarade. Det var alla tre.*

*Ett team sattes ihop för att undersöka radiotystnaden. I och med att alla tre kolonier tystnat på samma gång kunde det knappast vara en sändare som pajat. Det tog en vecka att sätta ihop ett team. Vid det laget hade kolonin varit tyst i snart två månader.*



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