

På dybt vand

en paranormal thriller

*til de mange utrolig flinke rollespillere,
der gør det til en fornøjelse at komme på Fastaval
– Jacob og Thomas*

Indholdsfortegnelse

Forspil	4
Synopsis	6
Navigation på dybt vand	8
USS Philidelphia	9
På dybt vand	11
Spilpersonerne	19
Bipersonerne	20
Fænomenet	25
Bilagsoversigt	26
Appendiks	27
Noter	29
Spilpersoner, kort og bilag	28 løsark
 Personbeskrivelser (12 sider)	
 Bilag (16 sider)	

På dybt vand

Copyright 1997 © *Music of the Night Studio*™

1. Udgave, 1. oplag 1997

Design og idé: Jacob Berg og Thomas Jakobsen

Scenarie-ansvarlige **Fastaval '97**: Nicholas Demidoff og Lars Konzack

Koordination og information: Jacob Berg

Tekst og layout: Thomas Jakobsen

Aqua X (a.k.a. "fænomenet" og "jeg vil være blå"): Kenneth Mølbæk

USS Philidelphia: "Submarine" af Tom Clancy (England, 1993)

Persontegninger: Palle Schmidt

Andre illustrationer: Jack Ryan Enterprises

Tak til spiltестere, spilleledere og andre:

Anders Jönsson, Brian Asmussen, Claus Ekstrøm, Dann Ernsten, Heino Eisner, Lars "Mungo" Bech Nielsen, Lars Hess, Mike Ditlevsen, Niels Strunge, Rasmus Juul Wagner, Rune Schiemer Nielsen,

Speciel tak til: Kenneth Mølbæk, Taastrup Rollespilsklub og Skizofrenia

Kopiering til privat brug, er ifølge dansk lov om ophavsret, kun tilladt efter skriftligt samtykke fra *MNS*™ – dog med undtagelse af løsark (bilag og beskrivelser af spilpersoner), der må kopieres til privat brug.

Endvidere kræves der for distribuering af materialet til brug ved offentlige arrangementer, en overenskomst med *MNS*™

Udgivet af: *Music of the Night Studio*™

Duevej 24

2600 Glostrup

Forspil

Sidste års Fastaval var ikke helt som en Fastaval skal være: det er ikke lige så sjovt, at komme på Fasaval, når man ikke har skrevet et scenarie. Det behov for at skabe oplevelser for andre, fik os til lave en thriller, der henter megen inspiration fra Tom Clancy, X-files og Dybet.

Thrilleren handler om en gruppe elitesoldater, der uforvarent bliver brikker i et storspil, dirigeret fra Det Hvide Hus. En ubåd er efter præsidentens ordre blevet sendt afsted til det artiske hav, for at udslette den livsform, der bor i Great Salomon Rift. Der er fra starten af tale om en potentiel selvmordsmission, og derfor har alle præsidentens mænd truffet forberedelser til at lægge et slør over sagens kerne. Desværre fejler missionen, og ubåden forliser i den artiske pakis. Et begivenhedsforløb tager fart, som ikke kan kontrolleres fra selveste Det Hvide Hus, og man søger desperat at få det allerede forberedte slør tilpasset. Midt i begivenhedernes bogstavelige centrum ender spillerne (de førnævnte elitesoldater), og inde længe er de alene på dybt vand (også ret bogstaveligt ment).

Angående På dybt vand som *idé*, må vi indrømme, at vi ikke har planlagt andet end en thriller, der kan fornøje sit publikum. Formålet er *ikke* at få spillerne til at erkende andet, end at det i thrillerens verden er svært at skelne godt fra ondt – og at det er svært at vælge "rigtigt". Et af virkemidlerne er genkendelsen fra genrens hovedværker (specielt filmene). De gør det nemmere for spillerne at finde stemningen, men de leder på vildspor, når de skal træffe et valg. Heri ligger måske scenariets egentlige pointe: det er farligt, at tillæge sig den morale der er i filmene, i stedet for at træffe sit eget valg.

Thrilleren udspiller sig i en ikke alt for fjern fremtid, umiddelbart inde i det 21. århundrede. Her lever menneskeheden i stadig større frygt for sin værste fjende – sig selv – og det ukendte er både farligt og ukontrollabelt. Som agenter i den amerikanske flådes efterretningstjeneste, er det hovedpersonernes opgave, at tjene deres land – og i yderste konsekvens deres præsident. Og det er ikke altid så nemt som man regner med. For hvem er fjenden? Rusland er i økonomisk ruin, Japans økonomiske fremdrift er stagneret og Europa har alt rigeligt at tage sig til på hjemmefronten. Tilbage er de skjulte fjender, dem der sælger narko til skolebørn, sender kemikalier og andet fælt ud i atmosfæren og så det liv, der er ved at vokse frem under den artiske pakis.

Det er alt hvad man behøver at vide. Viden om ozonlaget, børskurser og syrerregn er ikke så vigtig. Skulle det blive relevant, så anbefaler vi at du improviserer!

Scenariet er ordnet med synopsis, beskrivelse af ubåden (thrillerens ramme), selve thrilleren, oversigter over hovedpersoner og bipersoner, beskrivelse af fænomenet (som det er en god idé at læse først) og til sidst et appendiks til at samle de løse tråde.

En slutkommentar til at scenariet ikke er regelløst: Det er meget korrekt i disse tider, at skriver scenarier uden regler og terninger. Vi har selv skrevet sådanne scenarier, og ved mange lejligheder forsvaret det regelløse rollespil. Denne gang ville vi noget andet. Og action uden regler og terninger, er (undskyld udtrykket) en dødssejler. Terninger giver tilfældighed, og afklarer svære spørgsmål når hovedpersonerne vælger at slås indbyrdes – hvilket kan være en konsekvens af denne thrillers handling.

Er der spørgsmål til scenariet, eller noget andet i den forbindelse, så ring til **Thomas** !
Det er privattelefon **4345-7035** – eller rollespilsklubbens (TRC) mobil **2010-5718**.

Synopsis

Det Hvide Hus, Washington D.C.

Der var stille i det ovale kontor. Alle holdt vejret, mens man ventede. Ventede på de ord, den strøm af luft, der ikke kunne rokke engens mindste blomst, men samtidig det åndedrag, der kunne rejse en storm, som kunne ødelægge en regering. Ødelægge deres fremtid.

Selvom de ikke var i anden uniform end mørke jakkesæt, stod de alle rænke som militærfolk. Var det ikke fordi, at man vidste bedre, ville man tro de ventede roligt. Men tegnene var der. En stram overlæbe her, en dirende nerve der, de spændte muskler, den svage fugtighed i en håndflade. Jo det var helt sikkert. De var bange. Bag facaderne tænkte de hver og sær deres tanker – huskede det de frygtede mest. En tænkte på direkte transmitterede senatshørringer, en anden på syngende demonstranter – mest bange var ham dog, der tænkte på sine børns foragt.

Den gråhårede mand bag skrivebordet rømmede sig, det var hans livs sværeste beslutning, der nu blev taget. "I har min tilladelse til at iværksætte de nødvendige foranstaltninger. Dette kontor, denne nation, kan ikke overleve, at sandheden kommer frem. I denne sag, udgør sandheden en klar og overhængende fare for vor nation – mærk jer mine ord: en klar og overhængende fare. I må have mig undskyldt, men Sikkerhedsrådet venter min ankomst – lad os håbe, at der ikke er nogen der, som har gennemskuet hvad der foregår". Det smil som havde sikret ham millioner af stemmer ved valget, fyldte rummet.

De havde fået deres ordre, nu kunne de gemme deres frygt bag handlinger.

På dybt vand

Handlingen er henlagt til en kærtret amerikansk ubåd af Los Angeles klassen, USS Philidelphia. Ubåden er forlist efter en konfrontation med fænomenet – en levende organisme, der primært består af vand (en gigantisk brandmand). Ubåden er sendt til området med ordre om, at lokalisere fænomenet og destruere det. Undervejs er det gået op for ubådens kaptajn, at det kræver brug af atomvåben. Det har han modsat sig, samtidig med han fik mistanke om, at det var "forkert" at udlette en ukendt form for liv. Den næstkommanderende iværksatte et mytteri for at gennemføre ordren. Og pludselig blev ubåden angrebet af fænomenet. Da ubåden havarede, begyndte en nødbøje at sende SOS. Signalet blev opfanget af et radarfly, der undersøgte sagen. Inden længe var hele beredskabet startet, og der blev indkaldt til møde i sikkerhedsrådet. Under briefing kommer uheldige informationer frem, blandt andet at ubåden imodstrid med gældende dekret var sejlet afsted med to 20 kT's atommissiler !

Historiens hovedpersoner er en gruppe amerikanske elitesoldater, der arbejder for flådens efterretningstjeneste i en gruppe kaldet PIRT 601. Deres normale arbejdsopgaver er, at undersøge andre nationers haverede krigsmateriel – være det sig ubåde, overfladefartøjer eller jagerfly. De fungerer også som en havariundersøgellesgruppe, der på grund af deres hurtige reaktionstid, bliver brugt når nationens eget krigsmateriel forliser. De er inden nogen når at lægge låg på sagen, blev de sendt afsted til havaristedet.

Den plan som præsidenten i samarbejde med NSA og CIA har udtænkt, er ved at smuldre. I et forsøg på at holde de rette sammenhænge skjult, for de andre elever (!) efterretnings-tjenester, iværksættes en nødplan. Desværre for hovedpersonerne, bliver de skønnet erstattelige..

Imellemtiden bevæger vores hovedpersoner sig rundt i vraget af USS Philidelphia, og finder langsomt ud af hvad der sker. Der er forskellige overlevende, og mens konflikten bliver tydelig, vil spillerne meget traditionelt få det indtryk, at den amerikanske regering som altid overreagerer, og det er deres opgave (gennem spilpersonerne) at frelse fænomenet.

Det er værd at bemærke, at thrillen kan gennemføres på to måder: enten med vægt på rollespil (ordrerproblematikken) eller opgaveløsning (missionen og overlevelse) – lad spillerne vælge, ved at holde mulighederne åbne i starten.

Om at turde følge en ordre

Vores hovedpersoner vil i løbet af scenariet, blive tvunget til at gøre op med sig selv, om de vil følge de ordrer de får. Ordrene vil i løbet af scenariet blive mere ubehagelige. I starten skal de opprioriterer indsamlingen af kodebøger m.m. i forhold til evakuering af de overlevende, senere vil de blive bedt om at afgive kompetance til ubådens næstkommanderende, der på de fleste spillere sikkert vil virke som en psykopat, for til sidst at blive bedt om, at aktiverer et nukleart sprænghoved/starte en nedsmeltning af ubådens reaktor, for dermed at udslutte fænomenet.

Det er tanken, at de mange ordre skal bringe spilpersonerne i konflikt med hinanden – fordi spillerne i sidste ende, sikkert vil opfatte ordrene som uhensigtsmæssige eller ligefrem idiotiske. Faktisk regner vi med, at spillerne vil tro, at hele scenariet handler om, at man spiller en gruppe soldater, som regeringen er villige til at ofre (såre sandt), og at man så skal tage sagen i egen hånd, og lede scenariet til en happy-ending. Desværre er det ikke helt sådan det er. Faktisk er det bedste der ske for spilpersonerne, at de uden at kny alt for meget, følger deres ordre, får uskadelliggjort fænomenet og kommer hjem i en fart. Så nemt går det sikkert ikke, for spillerne vil utvivlsomt skabe en masse problemer for de stakkels spilpersoner – og så er de ikke kun brikker i det spil som styres fra Det Hvide Hus, men også i spillernes spil (deres skæbne ?).

I bund og grund, er konflikten vendt på hovedet, for mens det virker meget ordinært, om at man blot skal turde trods sine ordre – er pointen faktisk, at man nogle gange bare skal holde kæft, og gøre som der bliver sagt.

Spillederens opgave

Scenariet indrettet til at kunne blive spillet på forskellige måder, enten med vægt på action og problemløsning eller på rollespil og diskussion – eller en kombination af begge. Det er din opgave, at vælge den form som spillerne vil holde mest af. Det er vigtigt at holde mulighederne åbne, og først senere lægge vægt på det spillerne har brug for.

Det er ingen hemmelighed, at vi ser spillederens opgave som underholderens. Virkligheden er en anden, når du spiller med vennerne derhjemme, end når du er spilleder på Fastaval. Det betyder ikke, at du ikke skal have det underholdende – faktisk skulle du jo helst have nogle gode timer (du har jo skulle læse alt det her).

Nåh, alt det her, ved du jo godt. Lad os se at komme videre...

Scenariet er meget løst struktureret i sin handling, hvilket betyder at vi på de næste mange sider, vil fodre dig med information, således at du er tilstrækkeligt rustet, til at lade spillerne styre historien. Betragt al informationen som forskellige stykker værktøj, som hjælper dig til at kunne løse de fleste af de problemer der opstår undervejs. På den anden side, fortæller vi dig ikke alt – for megen information drukner blot essensen – derfor vil du helt sikker blive nødsaget til at improvisere undervejs. Ingen grund til panik – vi tror fuldt og fast på, at du kan klare det, så hvorfor skulle du tvivl ? Læs og lær. God fornøjelse !

Navigation på dybt vand

Den store briefing

Vi starter med at samle alle spillerne til en stor fælles briefing. Det hele tilrettelægges, som et briefing møde for admiralitetsstaben i flådens efterretningstjeneste, med overheads, situationsrapporter og udtalelser fra eksperter. Formen er ikke helt klar, men det skal nok gå – det vigtigste er, at få formidlet en masse af den information spillerne får udleveret gennem bilagene (det vil sparre en masse tid, fremfor de selv skal læse de hele igennem).

Efter briefinggen forestiller vi os, at I bliver teamet sammen med jeres spillere, og sammen følges ud til spillokalerne .

Generelt om thrilleren

Inden vi forsætter med den del af teksten, der bringer noget kød på hele historiens skelet, er her lidt om, hvordan det hele hænger sammen. Problemet er jo, at scenariet ikke kan ordens efter et flowchart, men at handlingsforløbet styres af spillerne !

Vi præsenterer i næste afsnit en masse scener, nogle kan breuges som størrepunkter i scenariet. Andre er vores bud på, hvad spilpersonerne sikkert vil gøre.

De forskellige scener, har vi ordnet efter en rækkefølge, der virker fornuftig i forhold til opbygning af stemningen og en hensigtsmæssig rækkefølge at præsenterer de forskellige informationer og problemstillinger for spilpersonerne. Det er vigtigt at du ikke glemmer, at denne rækkefølge ikke er nødvendig – det vigtigste er, at scenariet giver spiller god underholdning. Og det kommer sikkert til at kræve, at rækkefølgen af scenerne skal justeres, at nogle scener skal ændres, andre fjerne og enkelte skabes. Det er sådan det skal være. Rollespil foregår i nuet, og kun spillederen i den aktuelle spilsituation, kan vurdere hvad der vil virke rigtigt.

Rollefordelingen

Det vigtigste med de fleste scenarier er, at få fordelt spilpersonerne rigtigt. Vi er af den opfattelse, at det er bedst, hvis man selv tildeler hver spiller en rolle. Men hvordan pokker får man gjort det rigtigt, når man ikke kender spillerne ?

Kunsten er at gennemskue spillerne, og det gøres ved at tale med dem. Start med at iagttage spillerne mens de kommer hen til dig, hvem siger hej, hvem tør se dig i øjnene ? Der er rigelig tid til at snakke på vejen fra briefing lokalet – måske mens i provianterer i kiosken.

Gode ting at lirke ud af spillerne er, hvorfor de har tilmeldt sig, om de kender hinanden, om de har været på Fastaval før – og hvad de har spillet.

Med svar på spørgsmål som disse, vil man være hjulpet godt undervejs – lad dem kort sagt fortælle om deres spillevaner, og gøre det nemmere for dig at foretage rollefordelingen.

Inden spilstart

Hvis du ønsker at gøre noget særligt ud af spillokalet, gør du det mens spillerne får den store briefing. Det vil ihvertfald virke overbevisende på spillerne, hvis de kan ankomme til et spil-lokale der er klargjort.

Bilag 1 der sammenfatter det meste af den store briefing, udleveres til spillerne inden i starter. Hvordan det gøres bedst, afhænger af spillerne. Har de mange spørgsmål lige efter briefinggen, kan de jo få papirerne med det samme. Vil de hellere hyggesnakke, kan du vente til ankommer til spillokalet.

USS Philidelphia (SSN-720)

Efter reaktoren var slukket, lå det store skrog hen uden liv. Hjertet var holdt op med at slå. Lyden fra de dunkende motorer var forstummet, og strømmen løb ikke længere gennem det store ledningsnet. Kun de røde nødlamper havde stadig strøm, men det var kun takket være deres batterier. Luften var harsk og tung af indelukket. Mange steder var vandet allerede frosset, iskrystaller glimtede i det svage røde lys.

Bag det tommetykke stål, var alt liv enten dødt eller lagt i dvale.

Den skrigende lyd af stål skrabet mod stål, skar gennem luften. De trængte ind gennem bugen, på det store kadaver af stål. Deres lygter skar hvide striber gennem mørket, mens lyden af deres skridt, gav genlyd gennem hele konstruktionen. Langsomt bevægede de sig rundt i skroget, mens de klargjorde en obduktion. Deres søgen efter svar, bragte dem ind i ståldyrets inderste hjerte, og rundt i de fjerneste kroge. Langsomt gik det op for dem, at de ikke var alene. At noget havde været der, før dem. Noget fremmedartet.

Thrilleren er begrænset til USS Philidelphia som eneste kulisse. Derfor præsenterer vi ubåden inden thrilleren, for både at øge forståelsen af handlingen og have informationer samlet på et sted. Og angående navnet: vi ved godt at Philadlphia (byen) staves med a, så det *er* med vilje, at USS Philidelphia staves med et i !

Som vi har prøvet at illustrere, med den lille indledningstekst, er der en særlig stemning over en ubåd. Den er utrolig fascinerende, fuld af sjæl og nærmest sit eget liv. Mest udpræget er stilheden, der er hele konstruktionens funktion – at dæmpe lyde, og lydløst sejle rundt under verdenshavene. Mørket, der kun bliver afbrudt af de røde nødlamper, giver et helt fejlagtigt indtryk af størrelsen – indhyllet i mørket og de dunkle skygger, virker alting meget større. De fleste tror, at det er klaustrofobisk at arbejde på en ubåd – tværtimod, de lyse lokaler og de mange mennesker, får det hele til at virke trygt og rart. USS Philidelphia er uden lys, og de fleste mennesker er døde. USS Philidelphia er ikke noget rart sted.

Fysiologien

USS Philidelphia er en ubåd ligesom så mange andre, og derfor relativ nem at finde rundt i. Hvis du prøver at glemme det forvirende indtryk, man får ved at studere tegningerne over ubådens indre (bilag 2), og i stedet prøver at forstå ubådens funktion og indretningskrav, bliver det noget nemmere.

En ubåd er designet til at snige sig rundt under havets overflade, og ved hjælp af sine sonar- og våbensystemer at fungere henholdsvis som informationsindsamler og overraskelsesvåben. Og hele ubåden, er indrettet på grund af dens opgave.

Den første overordnede betragtning, man skal gøre sig om en ubåd, er at den har en for- og agter ende. Det hele defineres i forhold til hoveddrivkraften, den store reaktor. Alting kan gøres op på denne måde, for og agter for reaktoren.

Reaktoren er ubådens livsnerve – den leverer energien til motoren, livsfunktionerne og alle styresystemerne. Samtidig ligger reaktorummet midt i ubådens længdeakse, og deler som sagt USS Philidelphia i to halvdele.

Mellem reaktorummet og forstævnen foregår stor set al aktivitet ombord. Her sover, spiser og skider al mandskabet, samtidig med at de fleste funktioner kan varetages herfra.

Agter for reaktoren er der kun adgang for en del af mandskabet. Her hersker maskinerne, og den lille del af mandskabet, der til daglig er beskæftiget med at vedligeholde dem.

Teknisk profil

Her henviser vi til bilag 2, der indeholder tekniske stamdata over ubåden, og samtidig har et ret omfattende kort marteriel. Det er en god idé, at gennemlæse bilaget inden du forsætter.

Skibets logbog

Dette er skibets dagbog. Den relevante del af indholdet, er vadlagt som bilagene 4 og 5. Det er oplagt, at du læser bilagene inden du forsætter, med afsnittet På dybt vand (side 11) – det giver et godt overblik over, hvad der er foregået ombord på USS Philidelphia inde havariet.

Spilpersonerne kan få adgang til den almindelige logbog, ved at undersøge en hvilken som helst computer ombord på ubåden (der er blandt andet computere i øverst- og næstkommanderendes kahyt, på kommandobroen, i sonarrummet og officers messen).

Adgangen til den krypterede logbog, er en smule mere besværlig. Det kræver en direkte forbindelse til ubådens hovedcomputer, der befinder sig i reaktor-kontrolrummet. Samtidig bliver spilpersonerne nødt til, at bruge en bærbar computer (kommunikationsofficer Lt. Millbourne har en), da de også skal have forbindelse til et CD-ROM drev, hvori en af krypterings CD-ROMerne skal være.

USS Philidelphia efter havariet

Når spilpersonerne begynder deres undersøgelse af vraget, vil to ting have stor betydning. For det første, er ubåden knækket på midten umiddelbart foran reaktorrummet. For det andet, vender førstævnen dørken i vejret (ubåden ligger på hovedet). I praksis betyder det, at det bliver svære at bevæge sig rundt i ubåden.

Brudet har betydet, at en del af ubådens indre, ligger blottet i forhold til det omgivende hav (Forward Escape Trunk, Messrroom og Auxiliary Machinery Room). Andre rum er blevet oversvømmet på grund af skader i skroget.

I den forreste del af skroget, er spilpersonerne hæmmet af, at de sikkert bevæger sig rundt i dykkerdragter, der er ret tunge og ufleksible. Det bliver en hel del værre, når de skal gå på loftet af ubåden. For at gøre alting nemmere på en ubåd, lader man rør og ledninger være tilgængelige – og i stedet for at gennem dem væk bag paneler, placerer man dem i loftet. Spilpersonerne kommer med andre ord til, at vade rundt med føderne mellem ledninger og rør – der mange steder vil være dækket af 5–10 cm. vand.

Samtidig er reaktoren blevet slået fra, og da den ligger sammen med den anden halvdel af ubåden små 1000 fod nede, er det ikke muligt at tilslutte den igen. Uden dampen fra reaktoren, er det indbygget radiatostystem ikke meget værd, og da flere af radiator-rørene er blevet revet over, samtidig med udåden, er vandet i dem blevet udskiftet med iskoldt hav-vand. Konsekvensen er at temperauteren i ubåden, er faldet til frysepunktet. Overalt er skroget dækket af rimfrost, og enkelte steder er det indtrængende vand frosset.

Det er samtid forbandet svært, at bringe liv i de elektriske systemer. Hovedbatteriernes yde-evne er svækket af kulden, og det vand der langsomt trænger ind i batterierummet. Reservemaskinrummet er blevet revet midt over, med det resultat, at nødgeneratoren ligger på havbunden, og dieselmotoren Clyde er oversvømmet. Den eneste strømkilde, er de trans-portable batterier, der lokalt kan tilknyttes de elektriske systemer.

Agter del af ubåden er sluppet bedst fra havariet. Eftersom brudet skete foran reaktoren, er der ikke trængt vand ind. Samtidig ligger den med dørken nedad, og er derfor betydeligt nemmere at bevæge sig rundt i. Den eneste ulempe er vel, at skroget ligger omkring 1000 fod nede på havbunden.

På dybt vand

Spilleleder note: Handlingen kan som tidligere nævnt, tage en masse forskellige retninger. Vi har bevidst gjort det muligt, ved blandt andet, at lade en masse stå åbent, i de forskellige bilag. Der er derfor ikke meget der binder dig, til et specielt handlingsforløb.

De scener vi har valgt at præsentere, er ordnet sådan som vi opfatter dem kronologisk. De scenerne, vil tjene forskellige formål, alt efter hvordan handlingen kommer til at forløbe. Det kan virke både ruimeligt og uoverskueligt – det er derfor, at du bare kan kontakte os...

Scenerne er bevidst skrevet ganske kort, for de er i bund og grund, ikke andet end idéer du kan bruge efter lyst og behov.

Optakten

Når spilpersonerne ankommer til havaristedet, skulle de ikke være i tvivl om deres opgaver. De ankommer i to helikopter: den ene transporterer spilpersonerne, der får fornøjelsen af at springe de sidste halvanden meter. Den anden er lastet med udstyret, som bliver firet ned til spilpersonerne i nogle kraftige kabler.

Containerne skal klargøres, generatoren startes, der skal sprænges hul i isen, sættes projektører op og oprettes satellitforbindelse med Comm. Kevin Nunn hjemme på NAS Adak (se beskrivelsen under Bipersonerne, s. 20) – og selvfølgelig skal man skifte til dykkerudstyret.

Kør scenen hurtigt og hektisk. Både spilpersonerne og spillerne glæder sig til at komme i gang, så hold tempoet højt. Aktiver alle spillerne (de har jo alle deres egne opgaver), og kom videre i handlingen.

Det første syn

Spilpersonerne vil sikkert inspicere vraget af USS Philidelpia udefra, inden de begynder at kravle indenfor. Ubåden sidder fastklemmt i pakisen, med stævnen opad. Skroget er over pakisen dækket med is. En nærmere undersøgelse af torpedolugerne, vil afsløre at der er trængt vand ind gennem dem (fænomenet trængte ind denne vej).

Skroget er knækket foran reaktorummet, hvilket har efterladt dele af ubåden blottet.

VLS tuberne er ubeskadiget på nær tube 4 og 9. Det er tydeligt, at de har været brudt op. De er frosset til takket være kulden, så det er besværligt og tidskrævende, at undersøge dem nærmere. Det er en god idé, ikke at tage stilling til, om et eller eventuelt begge sprænghoveder, nåede at blive bjærget af dykkerne, eller om dykkerne overhovedet nåede at komme indenbords inden konfrontationen – det bevarer florer muligheder senere hen.

Til den forreste luge, er miniubåden Albion tilkoblet. Dette umuliggøre indtrængen af denne vej, medmindre man er villig til, at lade miniubåden fyldes med vand.

Adgang gennem brolugen, bliver frarådet i spilpersonernes papirer, så de vil sikkert prøve, at trænge ind i skroget via Weapons Loading Hatch.

Ind i skroget

Det må gerne være lidt svært, at komme ind i ubåden. Uanset hvilken adgangsvej, spilpersonerne vælger, er det ikke muligt for mere end to at komme ind samtidigt. Spil på spilpersonernes nervøsitet, det store hule skrog, lyden af værktøjet, der skramler.

Det er anbefalesesværdigt, at lade spilpersonerne blive mødt af nogle ofre. Vi foreslår to til tre sømænd, der alle har påtaget sig alvorlige kvæstelser under havariet, og bevidstløse er frosset ihjel. Det kan sagtens bruges til at undersøge spilpersonernes koldblodighed.

Det lysende vand

Ved ankomsten til en sektion hvor vandet ligger i 20 cm. dybde, opdager spilpersonerne at det afgiver et svagt grønligt lys. Der kommer en mindre stråling fra vandet, der også er varmere end luften. Det er en af Fænomenents fangearme, der blev revet af inde i skroget.

Det er oplagt langsomt at opbygge en mindre frygt for det lysende vand mellem spilpersonerne. Det kan jo være, at det er resultatet af en revne i reaktoren !

Dødens kabinet

Et sted finder spilpersonerne, en gruppe på 5–6 besætningsmedlemmer, der overlevede havariet men døde af kulde. De sidder tæt sammenkrøbende i en klynge, med tæpper omkring sig. Mellem dem, er et dusin udbrændte lys – de er alle af den type, de udover at give lidt varme, udvikler ilt i forbindelse med afbrændingen (en af flådens mere geniale opfindelser).

En rift i dragten

Der er mange ubehagelige muligheder for at falde, eller på anden hvis komme til skade inde i vraget. Er en af spilpersonerne en smule overmoddig, eller bare uheldig, kan du lægge en dæmper på gemytterne, ved at give vedkommende en rift i dykkerdragten. Derved mister den sin varmeisolerende effekt, og er forøvrigt mindre brugbar. Det er ikke nogen katastrofe, for der er dykkerdragter ombord på USS Philidelphia (et skab i Storeroom). Effekten skulle i stedet være, at tvinge spilpersonerne til at være forsigtige, og måske ligefrem blive så nervøse for deres dragter, at de ligger dem fra sig, og i stedet bevæger sig rundt i vraget uden dem på.

En ensom overlevende

Alene i skroget, omgivet af døde kammerater, sidder Bryan og tænker. Han syntes selv, at han holder meget godt ud, selvom det både er koldt og ensomt. Han ved med sig selv, at det er russerne eller måske kineserne, der er skyld i det hele – at de har brugt et nyt frygtetligt våben. Nu venter han bare på, at de kommer ombord for at undersøge ubåden.

Når Bryan ser spillerne, vil han øjeblikkeligt drage den konklusion, at de er russerer. Han vil derfor prøve at skyde dem med sin pistol. Uanset hvad spillerne siger eller gør, vil han nægte at tro på dem (se beskrivelsen under Bipersonerne, s. 20).

Denne scene er bedst til at give noget action. En skudduel i en ubåd er aldrig nem, og slet ikke under forhold som disse. Spar på ammunitionen, lad kuglerne blive rikochetteret af væggene og leg katten efter musen i mørket. Scenen fungerer bedst, hvis det hele trækkes lidt ud – brug slowmotion og giv dig tid til, at beskrive lydende (braget fra pistolen, plasken i det kolde vand, vejtrækningen gennem et iltaperat). Husk at kugler nemt kan lave uheldige huller i spilpersonernes dykkerdragter – for slet ikke at tale om det besvær det er, at kravle såret rundt i et ubådsvrag.

Det lysende vand II

Efter et stykke tid, skulle spilpersonerne gerne være lidt nervøse med hensyn til det lysende vand. Så er det tid til, at introducerer dem til noget mere af det.

Spilpersonerne skal igennem en dør, men gangen på den anden side er tydeligvis oversvømmet (det kan høres ved at slå på skottet). Der er en mindre tryksikret glastrude øverest i døren, hvor igennem der trænger et svagt lys igennem – husk at ruden vil være spilpersonernes knæhøjde.

Et kig gennem ruden, afslører at gangen er fyldt med det lysende vand, og at der flyder fire livløse sømænd rundt i vandet. Pludselig bevæger en af dem sig (som om han drømmer). Det slider selvfølgelig på spilpersonernes koldblodighed, men spørgsmålet er, hvad vil de gøre ?

Åbner spilpersonerne døren, vil det relativt varme vand vælte udover dem. De vil sikkert blive revet med et stykke, og har de dykkermaske på, vil den dugge til. Mens spilpersonerne får vandet ud af lungerne på sømændende, kan de iagttage at rimfrosten på vægene forsvinder. Du må selv om, hvor mange af sømændende der er i live, men mindst en af dem, bør nu være omkommet – bare for at understrege at "vandet" ikke er ufarligt (se beskrivelse under Bipersonerne, s. 21).

Vælger spilpersonerne at ignorere hændelsen, kan du jo eventuelt presse dem på deres koldblodighed, for de kan jo se, at mindst en af sømændende er overlevende. Er de stadig ligeglade, så gør det ikke noget. De kan bare vælge at gå en anden vej.

Stormfloden

Mens spilpersonerne bevæger sig opad mod ubådens bund, skal de op af en trappe. Ikke nok med at det er ret besværligt (trappen vender på hovedet), så er det tydeligt at der ligger vand oven på lugen de skal igennem. Der er ingen anden vej, så spilpersonerne gør klogest i, at spænde sig fast til trappen (så bliver man ikke revet med af vandet), og bare åbne lugen.

Vandet på den anden side, kan være af forskellig karakter. Har spilpersonerne undgået det lysende vand, kan det passende være sådan noget – efter at få et styrtbad i det lysende vand, vil de sikkert være lidt mere afslappet, om at komme i kontakt med mere af det. Syntes spillerne at det lysende vand er rart og varmt, kan vandet jo passende være iskoldt. Kuldechokket vil selvfølgelig være størst, hvis spilpersonerne har lagt deres dykkerdragter.

Killmores kahyt

I gangen foran kahytten, kan den opmærksomme finde spor af kamp (patronhylstrer, ridser efter projektiler m.m.). Døren har været aflåst, men er blevet brudt op udefra (det skete, da et par officerer valgte at befri Comm. Killmore, for at forhindre Lt. Comm. Smithes i at bruge de nukleare missiler).

Pengeskabet er blevet åbnet og tømt, og udover en computer, der er noget skadet af havariet (den kan hurtigt klargøres hvis man har værktøj og et batteri), er der ikke meget at finde.

Du kan gøre spilpersonernes søgen mere frugtbar, ved at lade dem finde rapporten om Aqua X (bilag 6), eller eventuelt bare en af siderne. Så kan de jo læse lidt, blive nysgerrige, og gennemsøge resten af ubåden for resten af siderne.

Smithes' kahyt

Her er heller ikke meget at finde. I en aflåst skuffe, kan spillerne finde hans tjenstepistol. Den ligger stadigvæk i en låst kasse, og patronerne ligger i en æske ved siden af.

Den meget opmærksomme, vil opdage at Smithes' hvide gallauniform ikke hænger i skabet (pistolhylstret er undtaget, det ligger på sin plads). For spillere der er inde i genrens symbolsprog, vil vide at gallauniforme betyder selvmord – for andre, vil det sikkert være tankevækkende.

Sonarrummet

Rummet ligger hen i mørke, og instrumenterne er dækket af rimfrost. Radiofolkene ligger døde, frosset i hjel. De gik alle i chok, under fænomentets angreb, og en nærmere undersøgelse af ligene, vil afsløre at de under deres høretelefoner, har sprængte tromhinder.

Alle de elektriske instrumenter, har taget alvorlig skade af fænomenets angreb (der blev udsendt en del radiostøj, da den fik revet to af sine fangarme af). Strålingen fra det lysende vand, har også gjort sit, så alt i alt, kræver det en vis arbejdsindsats, at få de forskellige sonarer til at virke.

I sonarcomputerens CD-ROM drev, sidder en opgradering til sonar- og våbensystemerne. Ud fra CD-ROM'en, er det muligt at identificere Aqua X som målet for operationen, og at Aqua X er en stor mængde vand, der bevæger sig hurtigt gennem vandet, og bliver sporet fordi dets temperatur er en smule højere end det omgivende havvand. Et sted på CD-ROM'en ligger de informationer, der er i bilag 6. Syntes du det er passende, kan spillerne finde dem – men de kan sagtens forsvinde i mængden af filer på CD-ROM'en.

Har spilpersonerne ikke fundet Lt. Comm. Smithes kan han være her. Han har overlevet kulden, fordi han er så utrolig sej, men sidder sammenkrøbet i hjørnet. Den spilperson der undersøger ham, kan du give et chok, ved at gribe ud efter vedkomende. De to missilnøgler er synlige udenpå hans hvide uniformsjakke, og spilpersonen vil sikkert række ud efter dem. I det øjeblik Smithes mærker rykket i nøglerne, slår han øjnene op og griber fast i vedkomendes strube. Et kort øjeblik efter slipper han, og falder tydeligvis til ro. Han hilser venligt på spilpersonerne (se yderlige beskrivelse af Smithes under Bipersonerne, s. 21).

Kommandobroen

Spilpersonerne vil sikkert prøve at komme herind hurtigt. Du kan trække spændingen ud, ved at fortælle at døren er forseglet, og de skal bruge en skærebrænder for at komme ind. De vil sikkert vælge, at undersøge resten af ubåden først, og så vende tilbage. Vælger de at trænge ind med det samme, så lad dem bare gøre det.

Kommandobroen er kold, og oplyst af røde lys. De taktiske tavler er faldet ned, og fra gulvet hænger ledningerne ned. Enkelte steder ligger der pytter af det lysende vand, men de har ikke kunne forhindre at det meste af rummet er dækket af rimfrost.

Her ligger de døde i mængder. Mellem ligene finder spilpersonerne fire officerer, en mand i mørkt jakkesæt (hans papirer identificerer ham som Special Agent Edward Humes, NSA), og flere sømænd. To sidder stadig fastspændt i deres stole, og hænger som en følge heraf med hovederne nedad.

Der kan være enkelte overlevende, eventuelt mellem dem, der stadig havde kræfter nok til efter havariet at stimle sammen i et hjørne.

I pengeskabet ligger begge krypterings CD-ROM'erne og samtlige kodenøgler – Lt. Comm. Smithes samlede dem i det ene pengeskab, forbi pengeskabet i Comm. Killmores var uegenet til opbevaring, efter han var blevet frataget kommandoen.

Passer det fint, kan du lade spilpersonerne finde Smithes på kommandobroen, fremfor i sonarrummet.

Adgangstunnellen til sonaren

Mens man nærmer sig, vil der være stadig tydeligere tegn på kamp (lamper der er skudt i stykker, ridser i vægene efter projektiler m.m.). Adgangsdøren er blevet svejset til indefra, og der er tegn efter, at man har forsøgt at bryde den op udefra.

Selve gangen er dækket af en halv meter vand (trængt ind gennem en skade i skroget, forårsaget af den voldsomme gennembrydning af isen). I vandet flyder ligene fra 8 mand. Den ene er Comm. Killmore, to er officerer og de resterende fem er sømænd. De er alle omkommet enten af fysiske skader i forbindelse med havariet, eller døde af kulde. Det kan eventuelt være her, at Bryan har overlevet (se "En ensom overlevende" ovenfor).

Telefon fra Nordpolen

Hvis spilpersonerne begynder at sende rapportet tilbage, der truer med at afsløre hele komplotet, vil NSA agent Lt. O'Sullivan afbryde deres kontakt med NAS Adak, og selv tone frem på skærmen (se beskrivelse under Bipersonerne, s. 22)

I takt med at spilpersonerne lugter luntten, vil de måske gerne i kontakt med nogle der kan hjælpe dem. De kan rent faktisk, bruge deres satellitforbindelse som telefon, men det kræver lidt fiksfakserier først, hvis NSA ikke skal opdage det med det samme.

Spørgsmålet er hvem de ringer til ?

For det første, er de begrænset til at ringe indenrigs i USA, for det andet, kan de ikke ringe til nogle militære instanser, uden at NSA opdager det ret hurtigt.

NAS Adak eller andre militære institutioner: forbindelsen bliver afbrudt efter få minutter, improviser lidt, og giv gerne spilpersonerne et-eller-andet for ulejligheden.

Commander Terry Kornfeldt - ONI, Washington DC: en af van Scotts kollegaer, der vil være at træffe på sin privat adresse. Han vil være meget hjælpsom. Se beskrivelsen under Bipersonerne (s. 22).

Nyhedsmedierne: dette er en ret drastisk reaktion. Vi anbefaler at de i første omgang bliver mødt med mistro, og når de er ved at få overbevidst en journalist, vil forbindelsen blive afbrudt. Dette er potentielt nok til at afsætte præsidenten, og lave en masse rod. Spilpersonerne vil ikke kunne blive slået ihjel under mediobevågnheden, men deres karrierer vil være forbi. Hvad der ellers sker må du selv finde ud af (se også s. 18).

I det øjeblik NSA opdager at spilpersonerne bruger sattelitten til at komme i kontakt med omverdenen, lukker de øjeblikkeligt spilpersonernes adgang til ODIN-2. Herefter vil de ikke have anden mulighed for kontakt, end deres kortbølgeradio, og så de beskeder de kan opsnappe med deres parabolantenne.

Sea Deep One

Bliver det nødvendigt, kan du introducerer denne fantastiske ubåd. Den er sikkert den dyreste i vele verden, og så hemmelig, at den i modsætning til UFO'erne og Area 51 helt har undgået offentlighedens kendskab. Den kontrolleres af CIA og NSA i fællesskab, og står direkte under præsidentens kommando (se beskrivelsen under Bipersonerne, s. 22).

Den vil vende tilbage til Salomon renden, for gennem direkte kontakt til spilpersonerne, at få dem til at gennemfører udslettelsen af Aqua X. Fra Sea Deep One vil man foretrække, at hele opgaven kan blive løst i en fart, og helst uden at flere end højst nødvendigt får kendskab til hvad der foregår. Samtidig er man utrolig forsigtige på egne vegne, og vil absolut ikke bringe sig selv i farer.

Første prioritet er derfor, at oprette kontakt til PIRT 601 gruppen, og få den til at gennemfører opgaven. Det gøres efter omstændighederne nemmest, ved at foretage en nuklear detonering på kanten af Great Salomon Rift, mens Aqua X er nede i dybet. Enten vil eksplosionens trykbølger flå fænomenet fra hinanden, måske vil strålingen være dødelig – men uanset hvad, vil den undersøiske kløft kolapse, og begrave fænomenet under tons af sten (kan man ikke dræbe den, kan man begrave den). Dette gøres enten ved at armerer et atommissil fra USS Philidelphia, og ved hjælp af mini-ubåden Albion bringe det ned til kanten af Salomon renden, eller få reaktoren i den anden halvdel af USS Philidelhia (der ligger tæt på rendens kant) til at detonere.

Man vil gøre hvad som helst, for at overtale spilpersonerne – lige fra venlighed over rationelle argumenter til de mest frygtelige trusler (de ved hvor spilpersonernes familie bor).

Kan folkene på Deep Sea One ikke få spilpersonerne til at makke ret, vil de sætte dem i karantæne og sejle hjem (og så kan de rådne op i fængslet, som de myrister de er blevet) – og hvis de ikke vil følge med, så sende dem til evig hvile (det er jo ikke en ufarlig mission, og gruppen kunne omkomme under en tragisk ulykke, se også s. 18).

Ombord på Sea Deep One, er blandt andre:

Dykker Team (NSA) - seks dykkersoldater der kan sendes over til USS Philadelphia.

Commander Kirkland (USN) – ubådens kaptajn. Kan vise sig at være en nyttig ven.

Mr. Harelson (NSA) – ansvarlig for operationen. Taler på præsidentens vejne.

Dr. Winther (CIA) – marinebiolog og ophavmand til bilag 6.

Se nærmere beskrivelser er under Bipersonerne (s. 23–24).

Albion - vejen ned til dybet

Der kan være forskellige årsager til at spilpersonerne vil ned til den anden halvdel af skroget fra USS Philadelphia, men der er kun en måde at komme derned på: miniubåden Albion.

Albion er koblet til den forreste nødluge, og hænger derfor på hovedet. Da mini-ubåden er proppet med ekstra sonar-udstyr, der bare har været stillet op, er der meget rodet. Har spilpersonerne ikke passet på, kan det være, at der er løbet vand ned i ubåden også (lågen er ikke lukket ved deres ankomst til havaristedet, og medmindre de lukker den, vil den forsat være åben). Det betyder dog ikke andet, end at det hele bliver lidt mere besværligt. Inden seljladsen skal vandet pumpes ud, og sonarudstyret fjernes. Så er der også plads til syv mand i mini-ubåden (to ved roret, og yderligere fem proppet sammen bagig).

På turen ned, kan det være en idé, at lade spillerne få et glimt af fænomenet. Det vil langsomt nærme sig, og spilpersonerne vil kunne genkende det lysende vand. Det vil måske undersøge mini-ubåden lidt, og give spillerne en fantastisk oplevelse (lidt ligesom de første møder med "vennerne-fra-bunde" i Dybet). Den er ikke sulten, og føler sig heller ikke truet – så den lader dem være, og svømmer med høj hastighed ned mod Salomon renden.

Albion kan også bruges til, at forsøge at sejle væk. Der er strøm nok på batterierne til at tage spilpersonerne væk fra pakisen. De vil sikkert blive samlet op af helikopterne fra USS Callaghan, og straks blive forhørt af NSA agenter. Hvis de er heldige, bliver de samlet op af en canadisk fiske thrawler, og så kan de selv vælge, hvem de afligger rapport til. Måske holder de sig skjult nær USS Philadelphia, og så kan de blive samlet op af ubåden USS Richard B. Russel (se også s. 18).

USS Philadelphia på 1000 fod

På et højdedrag nær kanten til Great Salomon Rift, ligger den anden halvdel af USS Philadelphia. Skroget ligger med bunden nedad, så der er ingen problemer i at komme ind gennem nødlugen. Der er ikke så meget andet at sige, end at denne del af ubåden stort set er uskadt. Kun kravletunnellen forbi reaktoren er oversvømmet, men lågen i den anden ende holder tæt. Desværre har kulden sikkert fået bugt med de sømænd, der opholdt sig i denne del af ubåden ved havariet.

Det tager ikke mange minutter, at finde ud af, at reaktoren er kølet ned (og der ikke er nogen risiko for stråling), samt at finde hovedcomputeren. De eneste komplikationer er faktisk, at reaktoren er kold. Er spilpersonerne kommet for at hente den sorte boks, og sikrer reaktoren mod radiotaktivt udslip er de hurtigt klar til at tage tilbage. Er de kommet for at detonere reaktoren, har de et problem – den skal nemlig startes op igen. Det kræver en masse strøm. Det er her at dieselmotoren og nødgeneratoren normalt kommer ind i billedet, men det er jo ikke muligt. Den eneste strømkilde de har – der er kraftigt nok – er batterierne der driver mini-ubåden. Med andre ord, kan spilpersonerne godt genstarte reaktoren, men at det vil være tvivlsomt, om de har strøm nok tilbage til at komme væk.

Du må selvom om det er muligt, at både starte reaktoren og komme til overfladen igen, men egentlig anbefaler vi det ikke. Hvis spilpersonerne er villige til at tage gennefører detoneringen, og samtidig risikerer deres eget liv, er det faktisk en smuk måde at dø. Et martyrium. Men kan du mærke, at spillerne helt klart ikke opfatter det sådan, kan du jo godt lade dem komme op (se også s. 18).

De overlevende

Hvis opholdet i denne del af USS Philidelphia ikke er kompliceret nok, kan det blive det, hvis der er overlevende. Takket værer en elektrisk radiator med batterier, og to overlevelsedragter, kan de to sømaænd Mathews og Olbertson sagtens have overlevet (se beskrivelse under Bipersonerne, s. 24).

De vil meget gerne hjem, og er ikke indstillet på at deltage i detonering af reaktoren – eller på anden måde, bringe sig selv yderlige i fare. Det største problem med dem, kan dog være et helt andet. Hvis alle spilpersonerne er taget med ned på bunden, er der ikke plads til dem allesammen i Albion. Det kan sikkert give mulighed for noget rollespil, og være med til at presse spilpersonerne.

USS Callaghan og USS Richard B. Russel

Disse to skibe, vil sikkert ikke blive andet end en perifær del af handlingen. Commander Goldrick fra USS Callaghan (se beskrivelse under Bipersonerne, s. 24) er i lommen på NSA, og vil adlyde ordre fra præsidentens mænd. Kommer spillerne ombord på hans skib, vil han sætte dem i karantæne, og lade dem forhører af NSA agenter.

USS Richard B. Russel vil være for langt væk, til at nå frem. Kun hvis spilpersonerne undgår at lave ballade, vil de kunne møde Commander Backer. Han er ikke beskrevet andre steder, men er en flink sømand, der vil være spilpersonernes garant for et udfald i overstemmelse med paragrafferne. Han vil tro mere på spilpersonerne end NSA, så den version af historien de fortæller ham, vil reagerer efter. Fortæller de ikke om noget unormalt, sejler han dem hjem til NAS Adak, begynder de at snakke om fænomenet eller en stor sammansværgelse, sejler han dem til ubådsbasen Bangor (Washington), hvor de kan aflægge rapport til den operative kommando (se også s. 18).

Stormen letter

Det er tid til at afslutte historien, og hvordan kan være svært at gennemskue. Der er mange muligheder, men de tre mest markante nævner vi her. Det vil sikkert ende med, at være en sammensmeltning af dem. Vigtigst er det, at scenariet bliver afsluttet i overstemmelse med spilpersonernes handlinger, så det faktisk er resultatet af spillernes beslutninger undervejs. Sørg også for at fremstil slutningen mest positivt i forhold til spillerne – lad dem bare få en fornemmelse af at de gjorde det rigtige. Ender det med, at de selv stiller spørgsmåltegn til deres egne handlinger, er det bare helt perfekt.

Spilpersonerne parérer ordrer: Om de slipper levende fra at detonerer en nuklear ladning, er allerede diskuteret, men begge slutninger kan være gode. Martyriummet giver mulighed for at beskrive det flotte glimt fra den nukleare eksplosion, og så klippe til den mindehøjtidelighed der bliver afholdt for nations helte (spilpersonerne) i Washington, med taler fra præsidenten og flådechefen, mens de pårørende græder.

Lader du dem slippe væk, vil de sikkert blive transporteret til USS Callaghan, hvor de vil blive afhørt af NSA agenter. Herefter bliver de enten sendt hjem til NAS Adak og forfremmelser (hvis de virker troværdige), eller også bliver de sendt afsted i en helikopter til et ukendt sted – deres pårørende vil få at vide, at de omkom under en træningsulykke.

Spilpersonerne begår mytteri: Der er forskellige grader af mytteri, og derfor vil reaktionen afhænge herefter. Bliver de voldelig, vil de pludselig opfange en generel besked, afsendt i deres navn, der fortæller at der enten er fjendtlige angenter på havaristedet, eller at reaktorkernen er lækket. Beskeden vil afhænge af hvordan man har tænkt sig, at afslutte spilpersonernes karrierer permanent.

Er der mulighed for en diskret løsning, eventuelt ved hjælp af dykkerne fra Sea Deep One, vil historien om reaktoren blive udsendt. Vælger man at sende helikopterne afsted fra USS Callaghan, med ordrer om at skyde havaristedet til slagges, bruger man historien om de fjendtlige agenter.

Uanset hvad, vil spilpersonerne enten blive dræbt eller sendt til et hemmeligt fængsel. De pårørende vil få den sørgelige besked, om at spilpersonerne er forsvundet, og man frygter dem døde. Der vil ikke blive afholdt en mindehøjtidelighed, for spilpersonerne er ikke officielt døde.

Forårsager spilpersonerne en skandale, ved at bringe historien ud til offentligheden, vil de få fornøjelsen af at afsætte præsidenten, deltage i en masse talkshows – og en dag, når mediebevågenheden er forsvundet, omkomme i et beklageligt trafikuheld.

Bringer de i stedet historien videre indefor systemmet, vil præsidenten trække sig efter en måneds tid på grund af sygdom – og spilpersonernes liv kan forsætte stort set uændret.

Spilpersonerne holder lav profil: Spilpersonerne gør det fornuftige, holder kæft med hvad de finder, og skynder sig væk. Ombord på USS Callaghan, vil de blive forhørt af NSA agenter, holder de stadig lav profil bliver de sendt hjem. Denne slutning er ret usandsynlig, men bevare spillerne fatningen, kan du belønne dem ved at lade spilpersonerne slippe.

Opdager agenterne uregelmæssigheder, bliver de overført til et hemmeligt fængsel, hvor forhørerne vil forsætte – og den sande historie om hvad der hændte USS Philadelphia vil gå i glemmebogen. Spilpersonernes pårørende vil få overbragt den beklagelige nyhed, at spilpersonerne omkom under en hemmelig mission. Deres legemer kan desværre ikke blive udleveret, men familien får en posthum medalje som trøst. Dette er en trist slutning.

Desværre vil de to sidste muligheder, sikkert rede fænomenet, der så kan forsætte med at hærge polarhavet.

Spilpersonerne

PIRT 601/ NAS Adak (Pacific Intelligence Retrieval Team)

Den gruppe spilpersonerne er medlem af, er hjemmehørende på den lille ø Adak, der ligger ud for Alaskas kyst. Her bruger de megen tid på at øve sig, så de er fuldt kvalificerede til at løse deres opgaver. Intet udstyr er for godt til dem, og de er alle uddannede specialister. Med en maksimal reaktionstid fra afgang til deployering et sted på halvkuglen er 10 timer, to udstyrscontainere der fungerer som henholdsvis feltlazaret og trykkammer, og en direkte satellit forbindelse til NAS Adak har gruppen al den tekniske opbakning de behøver.

Comm. Allen van Scott - Ubådsekspert, ONI

Skrivebordsofficeren der drømte om feltarbejde. Han blev overført til PIRT 601, da man håbede træningen ville stille ham tilfreds. Han er en af ONI's førende ubådseksperter. Han har fulgt træningen omhyggeligt, og meget taler for, at han vil klare sig godt under operationen. Generelt er han værdsat af sine underordnede, med et mindre forbehold, da han er uprøvet i felten.

Lt. Comm. Robert Harold Jefferson - Cheflæge, USN

En ansvarbevidst læge, der går så højt op i sine underordnedes sikkerhed, at han villigt diskuterer en ordre. Hans kvalifikationer er i top. Han er overført til PIRT 601, for at ligge ham lidt på køl, og senere at kunne blive hentet frem. Han er værdsat af de fleste af de underordnede.

Lt. Martin Petterson - Reservelæge, SEAL

Den erfarne sømand, med en lang og tro tjeneste bag sig. Da han ikke ønsker at forsætte sin karrierer, er han overført til PIRT 601. Det har længe været en tradition, at overføre værdsat personel til mindre risikofyldte tjenestesteder den sidste del af deres tjenestetid. Han ser frem til det civile liv, men er fokuseret på opgaven. I praksis er han den mest kompetante.

Lt. (Junior Grade) Catherine Millbourne - Kommunikationsofficer, ONI

En ung men lovende officer. Hun er overført til PIRT 601 indtil bølgerne har lagt sig, efter hun irettesatte en admiral, der havde sin egne idé om hendes rolle som "personlig assistent". Hun er systemets kvindne, og lægger stor vægt på at formaliteter opretholdes. De andre ser på hendes pertentlighed med blandede følelser.

Sen. Chief Petty Officer Simon Kleist - Sprængstofsingeniør, SEAL

Den gode sollide underordnede, der ikke stiller spørgsmål til en ordre, men bare adlyder den – og det tilmed fortræffeligt. Han er nem at manipulere, så længe man bruger simple problemstillinger, der handler om "os og de andre". Han bryder sig ikke om negere. De fleste opfatter ham som grå og kedelig, de færreste ser, at han er en tikkende bombe.

Petty Officer First Class William Causler - Teknikker, SEAL

Mange års erfaring, har lært ham, at erfaring er bedre end rang. Hans evig brok og bøvl, har nægtet ham den forfremelse, han inderst inde ønsker. Hans frustrationer bliver forvandlet til utilfredshed med flåden, som han i bund og grund elsker. Alle ved han er dygtig, men de færreste bryder sig om hans dårlige humør.

Bipersonerne

Denne thriller handler om hovedpersonerne, men som i alle historier er der også bipersoner. De tjener en række formål, hvor det vigtigste er, at de kan bruges af spillelederen til at styre/påvirke historiens gang. Derudover er de væsentlige for at kunne se spilpersonerne i forhold til andre end dem selv. Og endelig tjener de det praktiske formål, at være det ydrende element som spillerne kan interessere sig for, hvis de ønsker at flytte fokus væk fra sig selv.

Bipersonerne er ordnet systematisk, så de i dette afsnit, optræder i samme rækkefølge som de bliver omtalt i afsnittet På dybt vand.

Commander Kevin Nunn - NAS Adak (s. II)

Gruppens kontaktperson: Sidder tilbage på basen, og modtager løbende rapport fra spilpersonerne. Han har adgang til flere informationskilder end spillerne, og fungerer mest af alt, som teknisk støtte (han kan blandt andet transmitere diverse elektroniske diagrammer).

Efterhånden som operationen skrider frem, kan han fortælle spilpersonerne, at der er et stort pres fra ONI i Maryland, der meget gerne vil vide hvad der foregår.

Kevin er spilpersonernes ven, og vil generelt være sympatisk. Han fortæller dem løbende hvad han ved, og prøver efter bedste evne, at svare på eventuelle spørgsmål.

- der er ikke nogen der kan forklare, hvordan eller hvorfor USS Philadelphia fik atommissiler ombord i San Diego.

- miniubåden Albion har været meldt savnet, siden den deltog i en øvelse på Filipinerne for to måneder siden.

- Sea Deep 1 ??? Flåden har ikke andre skibe i området end USS Callaghan.

- USS Callaghan har ikke meddelt, at have deltaget i en evakuering.

Kevin vil i løbet af forløbet, langsomt begynde at se mere træt ud. I modsætning til spilpersonerne, har han ikke sovet i mere end 24 timer (de fik sikkert sove under flyveturen til nordalaska). Han holder sig i gang med kaffe, og langsomt vilaskebægeret foran fyldes. Hans uniform bliver også mere og mere uformel, indtil han sidder i en krøllet skjorte, med slipset hængene over stolen bag sig.

Petty Officer Second Class Bryan Richards - USS Philadelphia (s. 12)

Gal mand med pistol: Som beskrevet i foramtalen, er Bryan overlevet. Det er et mirakel at han er i live, men hans fornuft er gået tabt. Han har siddet længe og tænkt, alt for længe. Han tror fuldt og fast på, at det er russerne (måske kineserne) der står bag. Og når spilpersonerne finder ham, vil han genkende dem som russiske agenter. At hvad de gør og siger, for at overbevise ham om det modsatte fejler ("det ville jo russerne netop gøre/sige/beskrive, hvis de skulle overbevise mig om at de var amerikanere"). Får de ham paciferet uden at dræbe ham, vil det kunne give problemer senere, da han er fuldstændig loyal overfor Smithes.

Bryan var en af de underofficerer, der fik udleveret skydevåben på Lt. Comm. Smithes kommando. Han er derfor iklædt en skudsikker vest og hjælm, udover sin sorte rullekravtrøje og mørkeblå kedeldragt.

Seamen Adams, Dervissis, Ehlers, Hay og Moore - USS Philidelphia (s. 12, 14)

De overlevende: Disse sømænd, er overlevet havariet ved at "drukne" i Fænomentets fangarme. Grundet et biologisk mirakel, kan man sagtens trække vejret gennem "vandet", og dets højere temperatur, har holdt dem i live. De ligger nærmest i dvale med lav puls, indtil de får "vandet" ud af lungerne, hvorefter de kommer til bevidsthed.

Spilpersonerne vil finde dem forskellige steder, og måske i første omgang overse at de faktisk er i live. De vil alle være noget uklare, når de kommer til bevidsthed. Efter et stykke tid, kan man ved hjælp af lidt rolig tale, tale mere sammenhængende med dem. De kan alle fortælle, om den varme og behagelighed, de oplevede i dvaletilstanden (nogle af dem, kan huske at de har set grønne farvemønstre – pysykadeliske – for deres øjne). Først senere, vil de kunne erindre hvad der skete før havariet. Her må du selv bestemme, hvad de kan huske, så du kan give spilpersonerne de oplysninger de har brug for.

De er alle iklædt mørkeblå bukser og lyseblå skjorte. Og vil efter deres tilbagevende til bevidsthede, have et umiddelbart behov for tæpper og eventuelt noget varmt at drikke.

Lieutenant Commander George Walker Smithes - USS Philidelphia (s. 14)

Næstkommanderende: En meget loyal sømand, der har valgt at gennenfører sin ordrer uanset omkostningerne. Da Comm. Killmore begynde at få skrupler, fratog Smithes ham uden tøven kommandoen over USS Philidelphia – og konfiskerede dennes missilnøgle (han har begge to). Spillerne vil sikkert tro, at det er imod reglementet – men det er det ikke, da hans disposition er blevet godkendt af en højere myndighed (se skibslogen, bilag 5).

Han er en smule sindsforstyret, hvilket man vel skal være, for at ville adlyde en potentiel selvmordsordre. Overfor spilpersonerne, vil han umiddelbart være lidt forvirret. Hans første prioritet vil være, at undgå at blive umyndiggjort af spilpersonerne. Derfor tilpasser han sin opførelse spilpersonernes. Fornemmer han, at han kan intimiderer dem – og ved at komme med direkte ordre – få kontrollen tilbage, så er det hans strategi. Er spilpersonerne ikke til at intimiderer, vil han i stedet forholde sig roligt og fattet. Og gennem fornuftige argumenter, langsomt genopbygge kontrollen over sin ubåd. Blandt andet, vil han bede om, at beholde bare en af misilnøgleme.

Han vil efterstræbe, at ordren om udslettelse af Aqua X bliver gennemført, og vil ultimativt gå i direkte konflikt med spilpersonerne, hvis han ikke ser andre udveje. Enhver konflikt med Lt. Comm. Smithes, bør bruges til at presse spilpersonerne (gerne på deres koldblodighed) – for de fleste af dem, burde have skrupler mod ikke at adlyde ordre.

Smithes er iklædt sin hvide gallauniform, da han udemærket er klar over, at denne mission kan koste ham livet. Han bryder sig ikke om våben, og har derfor ladet sin egen pistol ligge i sin kahyt – og vil kun prøve at få fingrene i een, hvis det bliver absolut nødvendigt. Han tog den heller ikke, da der myteri. Hans udstråling og respektindgydende facon, var alt hvad han havde brug for.

Det må understreges, at Smithes på alle tænkelige måder, faktisk er ganske sympatisk, og hans eneste brist, er den ubetingede loyalitet.

Lieutenant Jeremy O'Sullivan - Andrews Airbase (Washington DC) (s. 15)

NSA's medlytter: Den satellit spilpersonerne bruger, styres af NSA. Derfor lytter de interesseret med, på de samtaler spilpersonerne har med Comm. Nunn. Hvis det viser sig, at spilpersonerne har fundet ud af for meget, eller bare stiller for mange spørgsmål, vil han afbryde forbindelsen. Efter lidt skærmsne dukker han frem på skræmen og undskylder.

Lt. O'Sullivan er på trods af sine venlige ord og miner ikke spilpersonernes ven. Han undlader at svare på spørgsmål, og bliver han presset, henviser han til, at det er svært at finde svar på spørgsmålet.

Det eneste spilpersonerne får ud af Lt. O'Sullivan, vil være informationer der leder dem i retning af gennemførelse af ordren om udslettelse af Aqua X. Han vil bruge enhver mulighed for, på relativ troværdig vis, at give Lt. Comm. Smithes sin kompetence tilbage – og derved gøre ham til øverstkommanderende i forhold til alle spilpersonerne med undtagelse af Comm. van Scott.

Commander Terry Kornefeldt - ONI (Washington DC) (s. 15)

En ven i nøden: Skulle spilpersonerne få den idé, at bruge deres satellit forbindelse som telefon, kan de blandt mange andre kontakte Comm. Kornefeldt. Han er en af Comm. van Scotts gode venner, og arbejder stadigvæk for flådens efterretningstjeneste. For tiden er han tilknyttet som assistent, for flådens repræsentant i præsidentens sikkerhedsråd.

Han kender ikke så meget til, hvad der egentlig foregår, men han kan bekræfte, at der er en del aktivitet i de forskellige efterretningstjenester. Han kan bekræfte, at flåden godt nok aldrig fik bygget den nye ubådstype færdigt (Sea Deep 1), men at han på den anden side, ikke aner hvor skroget ligger henne. Det burde ligge i tørdok på skibsværftet i Groston, men der ligger det ikke. Han kender også til de begivenheder, der har ledt op til forløbet (han har set rapporter om de mange skibe der uforklarligt er sunket i området, og miljøbevægelsernes rapporter om faldet i hvalbestanden).

Det vil virke fint, hvis han sover når spilpersonerne (sikkert Comm. van Scott) ringer. Han kan side en smule søvndrukken, og pludselig vågne op, hvis han bliver præsenteret for sagens alvor. Det er ikke noget vi skal bestemme, men måske er det den flinke Terry, der har en affære med van Scotts kone...

Sea Deep One (s. 15)

Får du brug for et kraftfuldt værktøj, for at få thrilleren videre i handlingen, er det her. Sea Deep One er prototypen på en helt ny type ubåd, som blev udviklet af ONI for fem år siden.

Der opstod efter den kolde krig, et ønske om at beskære antallet af ubåden i den amerikanske flåde. Flåden ønskede som modvægt, at få en ny type ubåde, der udmærkede sig ved, både at være hurtigere og kunne bruges til flere forskellige typer missioner. Det skulle være med til at sikre, at flåden stadig kunne reagerer hurtigt i alle slags situationer.

Ubåden blev designet i kontorerne hos ONI, og der blev bevilget penge til at bygge en prototype. Ubåden vidste sig at blive ret dyr, og som led i en række beskærringer hos forsvaret (for at få penge til sociale reformer), blev projektet stoppet. Ubåden blev lagt i tørdok på værftet i Groston.

I yderste hemmelighed fik CIA og NSA fremskaffet de nødvendige midler, og fik for egen regning færdiggjort byggeriet – præsidenten fik intet at vide, før end ubåden blev præsenteret som et alternativ til præsidentens eget fly Airforce-One. Nu havde præsidenten ikke umiddelbart brug for et undersøisk skjulested, så resultatet var at de to efterretningstjenester fik deres egen ubåd.

Man besluttede at bruge ubåden, for under maksimalt hemmelighedskræmeri, at kunne undersøge de mystiske omstændigheder bag en række forliste skibe i det arktiske hav. Det var disse undersøgelser der ledte til opdagelsen af Aqua X. Da man besluttede at udslette den fundne livsform, fandt man at risikoen var for stor – Sea Deep One var uvurderlig, og måtte ikke gå tabt under en sådanne mission. Det var grundlaget for hele planen, og nu vender Sea Deep One altså tilbage, for med præsidentens velsignelse at finde en løsning på den uheldige situation. De har forøvrigt kun nuklearer våben ombord, hvis du syntes det er en god idé).

Som du måske har gættet, var Comm. van Scott i sin tid indvolveret i designarbejdet, og vil kunne genkende ubåden. Men mere ved han ikke.

Dykker Team - NSA, Sea Deep One (s. 16)

Det sidste præssionsmiddel: Disse seks dykkersoldater er spilpersonernes overmænd – de er alle kamptrænet, og selvom de ikke kan måle sig med de bedste af spilpersonerne, har de en fordel i deres antal. De har modtaget deres træning i marine-korpset, og er belvet overført til efterretningstjensten, fordi de er dygtige, professionelle og loyale.

First Lieutenant Groves er deres leder, og en fandens god soldat. Som sine mænd, har han dykkerdragt på, og udover den en skudskikker vest og dertil med rigeligt med våben (pistol, dykkerkniv, automatriffel, lys- og røg granater). De har alle headsets, så de løbende er i kontakt med hinanden – og folkene på Sea Deep One.

Deres opgave vil sikkert ikke være at dræbe spilpersonerne (det er nemmere og sikrer at gøre det med hjælp af et par torpedoer), men sikkert at opnå kontakt med dem. Føler de sig truet, vil de ikke sænke deres våben, men ellers opfører de sig roligt. De affyrer aldrig det første skud, men vil sikkert kunne besvare ilden, med fatale følger for flere af spilpersonerne.

Commander Kirkland - USN, Sea Deep One (s. 16)

Muligvis en ven: Kommandoen over det til dato mest hemmeligholdte ubåds-projekt i den amerikanske efterretningshistorie, kommer ikke uden grund. Comm. Kirkland har alenlange tjenstepapirer, der alle understreger hans loyalitet og dygtighed. Officielt arbejder han som assistent i den stab, der er omkring præsidenten. Kilder tæt på præsidenten, kan fortælle, at de aldrig har hørt om ham. De virkelig indviede, tror at det hele er en dækhistorie, fordi han gør tjeneste i Area 51. Sandheden er mere diffus, for mens Kirkland tror han arbejder for ONI, er han havnet i lommen på CIA og NSA – der er utrolig glade for, at have deres egen lille private super-ubåd.

Han kender Comm. van Scott, og nærer enorm respekt for ham. Finder han ud af, at van Scott er tilstede, vil han begynde at tvivle, og måske undlade at affyre torpedoer mod USS Philadelphia. Der er mulighed for, at han gennem periskopets morselygte, kan kommunikerer diskret med spilpersonerne (ligesom de gør i Jagten på Røde Oktober). Jo mere han finder ud af, at NSA og CIA har snydt ham, jo mere vil han være spilpersonernes ven. Han kan være den joker, der kan rede spilpersonerne.

Mr. Harelson - NSA, Sea Deep One (s. 16)

Den ansvarlige NSA agent: En kold og kynisk mand i mørkt jakkesæt. Han tænker kun på, at efterleve præsidentens ordrer. Han er ligeglad med omkostninger, for han ved udemærket godt, at hans røv er græs, hvis den her historie kommer offentligheden for øre.

Kommer han i kontakt med spilpersonerne, lægger han ikke skjul på, at han taler med præsidentens fulde autoritet, og de gør klogest i at gøre som der bliver sagt.

Dr. Winther - CIA, Sea Deep One (s. 16)

Forskeren: Efter at have brugt Sea Deep One som observations-laboratorium, har denne fremragende marinebiolog på CIA's lønningsliste, fundet ud af en del om Aqua X. Han er forfatter til rapporten om fænomenet (bilag 6), og vil sikkert ikke komme i kontakt med spilpersonerne, medmindre de ligefrem kommer ombord på Sea Deep One.

Mathews og Olbertson - USS Philidelphia (s. 17)

De overlevende nede på havbunden: De vil meget gerne reddes, og sætter sig til modværg, hvis spilpersonerne prøver at bringe dem i yderlige fare. De kan ikke forstå, hvorfor de skal sprænges i luften, når de har overlevet i mere end 10 timer.

Så længe spilpersonerne er venlige, og lover at ville redde dem, viser de gerne rundt. De kan hjælpe med at afmonterer den sorte boks, og vil i det hele taget være glade for at blive reddet.

Commander Goldrick - USS Callaghan (s. 17)

Endnu en sømand i lommen på NSA: Hans loyalitet overfor præsidenten kan der ikke stilles spørgsmål ved. Han var for to måneder siden med til, at lade miniubåden Albion "gå tabt" på Filipinerne, og har uden at brokke sig, deltaget i den første del af planen. Nemlig redningen af de evakuerede fra USS Philidelphia. De er blevet holdt under dæk, og alle ombord på hans skib, er blevet informeret om, at deres ubåd er gået tabt. Af hensyn til nationens sikkerhed, bedes man ikke omtale hvornår de overlevende blev bjærget, og ikke kommenterer sagen overfor medieme.

Han drømmer om en plads i inderkredsen i Washington DC, og vil uden tøven, sende sine to helikoptere afsted, med ordrer om at affyrer missiler mod havaristedet. Den eneste undskyldning han behøver, er en officiel meddelelse om, at uidentificerede fjendtlige tropper er nået frem til stedet, og at disse allerede har dræbt inspektionsgruppen (spilpersonerne). Det er man selvfølgelig klar over i NSA, og man har allerede forberedt en sådanne besked (se s. 18).

Fænomenet

En forslugen brandmand ??

Den store joker i hele historien, er jo den livsform, der har startet hele handlingen. Den tjener forskellige formål i historien, alt efter hvordan den kommer til at forløbe. Den kan blive den store fjende, der skal nedkæmpes for enhver pris – eller den kan være et kuriosum, som spilpersonerne aldrig får tid til at tage stilling til. Uanset hvad, er det vigtigt at du ved noget om den, førend du kan bruge den.

Fænomenet er på mange måde en gigantisk brandmand, der på uforklarlig vis er blevet endnu større. I de sidste 10 år, har den levet i de kolde vande under den artiske pakis. Dens virke, har til dags dato, været skyld i havariet af to større fragtskibe (et russisk og et norsk), et japansk hvalfangerskib, flere canadiske fiskethrawlere og et fald i den lokale bestand af nordhavs hvaler.

Der er ingen tvivl om, at den fortjener at dø – det er mere et spørgsmål om, hvorvidt spilpersonerne vil gøre hvad det kræver.

Biologisk profil

Her henviser vi til bilag 6, der er en opsummering af de forskningsresultater, som regeringen har indsamlet. Husk at du selv bestemmer sandhedsværdien af dette bilag.

Spilpersonernes reaktion

Det er selvfølgelig svært at forudsige spilpersonernes handlinger, og det gør det ikke nemmere, at de ikke er blevet stramt kodet. Forstået på den måde, at det normalt er en god idé, at give spilpersoner holdninger om et konfliktelement i forbindelse med den tekst spilleren får udleveret (personbeskrivelserne).

Vi har selvfølgelig forsøgt at kode spilpersonerne, men det er ikke gjort særlig stramt i forhold til fænomenet – i modsætning til konfliktsituation om ordrer skal fortolkes/adlydes/etc., hvor kodningen tilgængæld foretaget stramt. Grunden til at kodningen er så løs, er at vi gerne vil have at spillerne selv træffer et valg, om hvorledes de forestiller sig spilpersonen reagerer. Det er fordi, at der er så mange faktorer der spiller ind her, at hvis vi havde kodet personerne stramt, ville spillerne ikke selv have noget valg.

Derfor kan vi ikke rådgive på dette punkt, udover at minde di gom de mest oplagte reaktioner spillerne kan vælge:

1. De gør det de tror er det "rigtige" og prøver at skåne fænomenet (måske prøver de ligefrem at kommunikerer med det).
2. De vælger uden for mange skrupler at erklære det krig.
3. De foretrækker at lade diskussionen vente, og koncentrerer sig om at rede sig selv.
4. En kombination af ovenstående, måske som kompromis efter uenighed.

Bilagsoversigt

Bilag 1: Situations rapport, ONI

Indholdet af disse papirer, vil blive fremlagt udner den store briefing. De skulle derfor gerne fungere som erindringsnoter for spillerne. Udleveres inden spilstart.

Bilag 2: Information og skitser / USS Philidelphia

Dette bilag er meget omfattende. Det indeholder det meste af den tekniske information om USS Philidelphia. Det er tidskrævende at gennemlæse det hele, så foreslå spillerne, at de deler det op mellem sig. Eventuelt kan spillerne sætte sig mere ind i stoffet, hvis de på et tidspunkt er inaktive i forhold til resten af spillerne. Papirerne udleveres umiddelbart inden spilstart.

Bilag 3: Missionsparametrer og instrukser

Indholdet af disse papirer, vil spillerne også kende fra den store briefing. De udleveres sammen med bilag 2. Det er derfor en god idé, at fortælle spillerne, at de ikke behøver at læse det igennem, men at det kun er for at hjælpe på hukommelsen.

Bilag 4: Skibslog, USS Philidelphia

Her kan spilpersonerne få et indtryk, at de hændelser der er foløbet fra USS Philidelphia afsejlede fra Ballast Point (San Diego, Californien) frem til ankomsten til Great Salomon Rift. Der er nogle få henvisninger til Sea Deep One, men spilpersonerne må gætte sig frem, hvis de vil vide, hvad det er.

Det skal ikke være specielt svært for spilpersonerne, at få fat på disse oplysninger – en hvilken som helst computer ombord på USS Philidelphia skulle være tilstrækkeligt (der er blandt andet computere i øverst- og næstkommanderendes kahyt, på kommandobroen, i sonarrummet og officers messen).

Bilag 5: Krypteret skibslog, USS Philidelphia

Her er resten af historien. Den er mere besværlig at få fat i, da det kræver adgang til USS Philidelphias hovedcomputer (eller den sorte boks). Det betyder at man skal de 1000 fod ned til havbunden, og undersøge den anden halvdel af vraget.

Bilag 6: Aqua X, forskningsresultater

Tager scenariet en drejning, hvor spillerne fokuserer meget på fænomenet, vil disse informationer helt sikkert glæde dem. Du kan lade dem dukke op hvor det er passende – enten som en godt gemt fil på ubådens computer (muligvis i forbindelse med de opgraderinger, der er blevet foretaget på sonar-computeren), som nogle papirer der flyder rundt i en af kahytterne (Killmores eller Smithes) eller på kommandobroen – eller som informationer de får indsigt i, hvis det bliver nødvendigt for folkene ombord på Sea Deep One, for at overtale spilpersonerne til at gennemfører den mission der var tiltænkt USS Philidelphia.

Kan også bruges som inspiration, hvis spilpersonerne foretager deres egne prøver af det lysende vand.

Appendiks

Vi håber at det har været fornøjeligt at læse scenariet, og at du ser frem til at være spiller til Fastaval 97 – og at det kan være kilde til mange underholdende timer i selskab med spillerne. I det hele taget ser vi frem til, at høre din og spillernes mening om scenariet.

På de sidste sider er der en bred vifte af løse tråde, som vi gerne ville samle op. Skulle vi have glemt noget i appendikset, eller er der andre spørgsmål, minder vi om, at vi kan kontaktes.

Spillokalet

Det er i stigende grad, blevet almindeligt at spillerne gør noget ekstra ud af de ellers ganske kedelige klasselokaler man har til rådighed på Fastaval. Det syntes vi er en god idé. Derfor vil vi gerne komme med vores bud på, hvordan man kan indrette lokalet.

Måske syntes du ikke, at det er en god idé, at flytte rundt på borde, stole og alt det andet (det skal jo også på plads igen) – så skal du bare lade være. Måske har du andre og bedre idéer, brug dem endelig, og husk at fortælle os om dem (enten til Dag 0 eller til briefing). Her er i hvertfald vores bud på et spændende og velindrettet klasselokale.

Der er forskel på hvordan klasseværelser er indrettet, men de fleste kendetegnes ved at have en masse borde og stole samt en tavle. Vi foreslår, at samtlige borde og stole, skubbes ud langs vægene.

I hjørnet længst fra tavlen, stilles syv stole i en rundkreds. Omkrans dem med borde, og de kan så gøre det ud for overflade basen (nødlazaret eller eventuelt trykkammeret). Her opholder spillerne sig, hvis de ikke er nede i ubåden.

Oppe ved tavlen, bygges et lille aflukke af borde – eventuelt ved at stille et par borde oven på hinanden. Dette er vraget af USS Philadelphia. Et par røde cykkellygter, og nogle sorte plastikposer vil gøre underværker.

Mellem disse to lokaliteter, opstilles et par borde ved siden af hinanden. Stil otte stole op på borderne. De seks stilles tre-og-tre overfor hinanden, de to resterende stilles med ryggen mod de andre borde, og med udsigt mod vinduet. Dette vil i starten være helikopteren, og senere hen være mini-sub'en.

Lyset i loftet slukkes, og da det er aften, skulle der gerne blive ganske mørkt i lokalet. Sørg for at der er lys til spillerne – som minimum en lygte eller tilsvarende. Slæber du et par arkitektlamper med til brug i overfladebasen/helikopteren, sørger for et sejt soundtrack (med sonarlyde ?), og tør du åbne vinduerne, så der er fantastisk realistisk koldt i lokalet – ja, så gi'r vi en øl i baren !

Spiltest erfaringerne

Scenariet har været spiltestet to gange, og meget er blevet ændret ! Alligevel vil vores erfaringer sikkert kunne bruges, til at få et indtryk af, hvordan spillet former sig i praksis. Der er ikke noget som at lære af andres fejl, og derfor vil man sikkert finde kendskabet til spiltesterne lærerigt ! Du får kun et ultrakort resumé, men spørg gerne til Dag 0.

I ingen af spiltesterne, blev det nødvendigt at sende spilpersonerne ned til den anden del af vraget. Det lykkedes dem, at skabe så mange problemer for sig selv, at de i stedet koncentrerede sig om at rede sig selv.

Regler, terninger og BRP

Reglerne i dette scenarie, er mest koncentreret om spilpersonerne. Det er der selvfølgelig en grund til. For det første er terninger velegnet til action, og derfor er det vigtigt for spillernes oplevelse, at de faktisk kan se hvad de er gode til udtrykt i tal. Her bruger vi procenter til evnerne og den gode gamle 3–18 skala for grundegenskaberne. Dette leder os til den anden årsag: man kan udtrykke ganske meget om en spilperson, ved at kigge på deres evner. De er med andre ord, med til at danne et indtryk af spilpersonen.

Der er ikke sat tal på nogle af bi-personerne, hvilket skyldtes, at vi selv aldrig ville bruge dem til noget. Der er her to muligheder. Enten gør du som os, og slår nogle terninger, og ser hvad der sker. Eller også sætter du selv tal på dem. Selvfølgelig kunne vi have sagt noget om bi-personerne gennem deres tal, men nu siger vi det med ord.

Den eneste årsag til at vi bruger Basic Roleplaying reglerne er, at de er velkendte for de fleste. Som noget nyt, har vi tilføjet to tillægsregler: helbredsslag og koldblodighed.

Helbredsslaget bruges når spilpersonerne tager skade. Man slår det med en d20, og forsøger man at slå under sit akutte helbred (altså efter man har taget skade). Klarer man det, kan man forsætte med at lege Bruce Willis, fejler man, er man midlertidigt ukampdygtig (bevidstløs, skrigende af smerte, pisse bange eller bare dybt overrasket). Den grumme bagtanke er, at spilpersonerne dermed ikke får mulighed for at kæmpe til døden – det betyder, at det er nemmere at holde dem i live, selvom spilleren ikke tænker sig om. Alle slags sår er til besvær, de gør hele tiden ondt, smertestillende medicin sløjer reflekserne og hjernen, og de forsvinder jo ikke, bare fordi man får førstehjælp (det kan allerhøjest stoppe blødningen og dulme smerterne).

Koldblodighed er lidt det samme. Man mister det, i takt med at man konfronteres med ubehagelige påvirkninger. Og når man har mistet et eller flere, slår man en d20 som med helbredsslaget. Klarer man tager man det helt roligt, men fejler det, bliver man nervøs og stresset. Det er altså en slags sanity-points (dem fra Call of Cthulhu), og fuldstændig overflødige, hvis spillerne spiller godt rollespil. Koldblodighed kan også bruges, til at presse spillerne, hvis de forholder sig ukritisk til at bryde en direkte ordre (NB: det er forskelligt hvornår spilpersonerne skal slå, Lt. Millbourne skal fejle et slag, for at bryde en ordre, hvorimod Bill Causler skal gøre det modsatte).

MIF: den uregerelige faktor

(en Mif [Mig–ikke–forstå] er en spiller, der med medfødt talent for irritation driver alle til vanvid)

Dette fænomen er heldigvis stadig sjældnere, men desværre ikke udrydet. Skulle en spiller gennem sin opførelse, være til stadig større gene for den samlede spiloplevelse, er det frustrerende for alle andre.

Vi anbefaler uden tøven, at skride til øjeblikkelig handling, og finde på en måde at dræbe Mifens spilperson. Heldigvis er ingen af spilpersonerne uundværlige, så det skulle ikke være det store problem. Det er hårdt, men desværre også nødvendigt.

Faktisk er problemstillingen ikke helt ulig den, som præsidenten i scenariet står overfor. Pointen er den samme, optræder der et fænomen der er til almen fare og skade, skal det uskadeliggøres – helst permanent...

Noter

Commander Allen van Scott

Ubådsekspert – ONI (Office of Naval Intelligence)

Jeg er vel, hvad man kalder en typisk midaldrende hvid amerikaner, der kommer fra en god familie på østkysten. Jeg fulgte i min faders og hans faders fodspor, da jeg søgte ind i flåden. Takket være min civile uddannelse som skibssingeniør, og gode resultater som kadet ombord på ubåden USS Nevada – der er en Ohio-class ubåd, med 24 Trident missiler, og evnen til at forsvinde fra havets overflade i mere end en måned – blev jeg ansat som ubådsforsker hos ONI Efter mange år bag et skrivebord i ubådsafdelingen sammen med Commander Rupert Freeman, er jeg glad for at være i felten. Hjemme i Washington D.C. har jeg Susan, min kone gennem de sidste 13 år. Vores ældste søn Johnathan Jun. er lige blevet konfirmeret, og Keith har lige lært at cykle. Vi ses ikke så tit, men vi kan sagtens finde ud af det. Mit team er de bedste folk, der kan skrabes sammen, og jeg glæder mig meget til at komme ud på en rigtig opgave med dem. Vi har trænet og trænet, men det er jo ikke så tit at russerne mister en ubåd. Jeg ved at vi nok skal klarer den, og at vi alle sammen vil drikke os fulde i officersmessen når vi kommer hjem.

Van Scotts forhold til væbnet konflikt, er mildt sagt præget af, at han aldrig har været i en. Han har deltaget i utallige øvelser, og tror derfor han er klar. Alt i alt er han så forberedt som man kan være, og så længe alting går fint, er der ikke nogle problemer. Van.Scott ville sikkert ikke være så sikker på sig selv, hvis han vidste at hans kone har en affære med en stabsofficer fra det Hvide Hus. Og at hans blinde tro på den amerikanske virkelighed, snart vil blive sat på en prøve.

STR 9 (dyrker kun den obligatoriske fysiske træning)
 DEX 14 (er ganske adræt, og holder sig smidig med kampsportstræning)
 CON 12 (ryger 20 cigaretter om dagen, men er ellers i god form)
 SIZ 12 (179 cm, 64 kg)
 APP 15 (har et venligt smil, et veltrimmet overskæg og intet overflødigt fedt)
 INT 13 (god til logaritmiske formler og vektor regning, men forstår ikke kvinder)
 POW 15 (har aldrig fejlet en eksamen, og kender ikke sine begrænsninger i felten)
 EDU 17 (en doktorgrad i ubådsvidenskab og underviser ofte på flådeakademiet)
 Helbred: 12 00000 00000 00
 Koldblodighed: 14 00000 00000 0000

Computer	55%	Ubådsviden	75%
Bureaukrati	85%	Undersøge	60%
Elektronik	30%	Undvige	65%
Navigation	55%		
Overlevelse (ubåd)	45%		
Russisk	75%	Kampsport (d4)	60%
Snige/Gemme	45%	Dykkerkniv (d4+1)	30%
Svømme	60%	Pistol (d10)	45%

PIRT 601/ NAS Adak

Pacific Intelligence Retrieval Team

Det er vores opgave i flådens efterretningstjeneste, at være operationsklar 24 timer i døgnet. Vi har flådens bedste udstyr til vores disposition, og kan være deployeret hvor som helst på halvkuglen indefor 10 timer.

Vi er trænet i at indsamle efterretningsoplysninger og eventuelt rekvirerer dele af vraggods, og fjerne det vores regering ønsker skjult. Selvom det er ikke vores opgave, kan vi bistå i redningsarbejdet. En vellykket mission er diskret.

Som øverstkommanderende over gruppe, er det min opgave at koordinere vores indsats, og sikre at vores ordre bliver udført bedst muligt.

Når vi ankommer til havaristedet, er det min opgave at besigtige vraget, og få et overblik over situationen, og fastslå hvilke skader der umiddelbart er på vraget.

Når vi entrerer vraget, er det mit ansvar som øverstkommanderende, at beslaglægge samtlige kodenøgler og -bøger ombord på ubåden, samt at sikre kontrol over ubådens nuklearer våben, ved at beslaglægge en af affyringsnøglerne.

Lieutenant Commander Robert Harold Jefferson - Cheflæge, USN

Harolds tjenestepapirer bærer præg af opsætlighed. Han tror gudhjælpende at han skal fortolke ordre, i stedet for at adlyde dem. Hvordan er han blevet overført hertil ? Utroligt at vores ærværdige flåde, har sådan en en mangel på kvalificerede læger.

Det er hans opgave, at sikre gruppens helbred. Det indbefatter blandt andet opstillingen af trykkammeret og uddelingen af jodtabletter når vi kommer frem.

Desværre er han næstkommanderende, så hvis det bliver nødvendigt at tage fuld kontrol over de nuklearer våden, skal han have den anden affyringsnøgle...

Lieutenant Martin Petterson - Reservelæge, SEAL

En god sømand, og den mest pålidelige af mandskabet. Hans kontrakt med flåden udløber om mindre end fire måneder, og han har desværre valgt ikke at forny den – et stort tab for vores gruppe. Han er ansvarlig for klargøringen af nødlazaretet når vi kommer frem, og skal løbende holde øje med strålingsrisikoen.

Lieutenant (Junior Grade) Catherine Millbourne - Kommunikationsofficer, ONI

Hun er stadigvæk ung, men har en lovende karrierer foran sig. Jeg kan huske hende fra flådeakademiet, hvor hun udmærkede sig for sine evner og store ihærdighed. Hun har ansvaret for vores direkte forbindelse til NAS Adak, og for psykoanalytiske undersøgelser af overlevende.

Senior Chief Petty Officer Simon Kleist - Sprængstofsingeniør, SEAL

En god sømand, der forstår at adlyde en ordre. Det er hans opgave at sprænge hul i isen, så vi kan komme ned til vraget, og sørge for billed-dokumentation af missionen. Han er fuldt kvalificeret til at desarmerer de nukleare våben.

Petty Officer First Class William Causler - Teknikker, SEAL

Den bedste teknikker jeg nogensinde har mødt. Desværre strækker hans forståelse sig ikke længere end til maskiner og teknik. Når vi kommer frem, sørger han for at starte generatoren og sætte projektører op. Skulle uheldet være ude, kan han forsegle en reaktor.

Lieutenant Commander Robert Harold Jefferson

Cheflæge – USN (United States Navy)

Jeg må indrømme, at jeg finder det personligt utilfredsstillende at være pakket væk i denne udkrog af verden. På den anden side, har jeg altid vidst, at jeg en dag ville blive hemmelig agent – desværre er det bare ikke som på film. Vores træningscenter er så hemmeligt, at det absolut skal ligge på en gudsforladt ø i Alaska, og her er akut mangel på babes. Jeg blev udvalgt til gruppen, fordi jeg er den bedste. Der er ikke så meget andet at sige om det, og jeg har ofte nok bevidst mit værd: feltlazaret da vi sidst intervenerede i Somalia, redningsarbejde da USS Taipan brød i brand og back-up på tre fortrolige SEAL operationer. Det er handlinger der taler for sig selv. Jeg blev skilt for et år siden, da jeg fandt ud af at sækken bollede ved siden af. Nu koncentrerer jeg mig om mit arbejde – her er for fanden heller ikke andet at lave. Vi er et godt team, det bedste af sin slags. Jeg hader bare tanken om, at det er mig der skal lappe dem sammen, vis de begår nogen fejl.

Hvad Bob ikke fortæller er, at er blevet tvangsforflyttet så mange gange, at der snart ikke er andre steder at parkerer ham. Alle hans overordnede klager over hans opsættelighed, og insisterer på at det er vigtigere at opfylde en ordres intention end dens ord – absolut ikke en populær idé.

Ikke desto mindre er han elsket af sine underordnede, for hans nærmest djævelske trang til at beskytte dem – mod sygdomme, arbejdsrisikoen og de overordnede. Et instinkt han snart vil få brug for igen.

STR 12 (er meget bedre til at holde et sejt træk, end til intensive energiudbrud)
 DEX 16 (meget god motorik og smidighed takket være træning)
 CON 14 (holder sig i god form, mavesår på grund af for meget kaffe)
 SIZ 11 (181 cm, 74 kg)
 APP 13 (solariebrun, tilbageredt blondt hår, blå øjne og venligt smil)
 INT 14 (kan huske utrolige mængder af sportspræstationer)
 POW 18 (er uhyggelig sikker på sig selv, og sine evner – en rigtig kold skiderik)
 EDU 13 (topkarakterer fra medicinstudiet på Princeton, megen felterfaring)
 Helbred: 13 OOOOO OOOOO OOO
 Koldblodighed: 16 OOOOO OOOOO OOOOO O

Bureaukrati	35%	Undersøge	50%
Førstehjælp	60%	Undvige	45%
Idræt	65%		
Marine Biologi	55%		
Marine Sygdomme	75%		
Medicin	70%	Kampsport (d4)	40%
Overlevelse (ubåd)	50%	Kniv (d4+1)	50%
Snige/Gemme	30%	Pistol (d10)	55%
Svømme	60%	SMG (2d6)	55%

PIRT 601/ NAS Adak

Pacific Intelligence Retrieval Team

Vi er en toptrænet specialenhed underlagt flådens efterretningstjeneste. Intet udstyr er for godt til os, og vi er alle uddannede specialister. Døgnet rundt er vi klar til at rykke ud, og vores maksimale reaktionstid fra ordren lyder om afgang til et sted på halvkuglen er 10 timer.

Vores udstyr kan være i to containere, og giver os mulighed for hvorsomhelst der er fast grund – eller på hvilket som helst skibsdæk – at være on-line med NAS Adak, foretage vores efterretningsarbejde og kunne yde avanceret lægehjælp på stedet. Det er min opgave som cheflæge, at sørge for, at vi ikke taber perspektivet. Vi er godt nok ansat og trænet til at gøre et helvedes hårdt stykke arbejde, men ikke til at tage unødvendige risici. Mange officerer får den idé, at man skal være villig til at betale en hvilken som helst pris, for at løse en mission. Det er min opgave, at begrænset antallet af personskader.

Som næstkommanderende over gruppen, ser jeg det som mit ansvar at gruppen fungerer som en enhed.

Ved havaristedet er det min opgave at klargøre trykkammeret og uddele jodtabletter.

Commander Allen van Scott - Ubådsekspert, ONI

En flink mand, der aldrig har været i felten før. Han har klaret sig godt under træningen, men jeg ved ikke hvordan han vil reagerer under rigtigt pres.

Hans opgave er at besigtige vraket, og når vi entrerer skal han beslaglægge kodenøglerne og -bøgerne, og sikrer kontrollen over en af de nuklearer missil-affyringsnøglerne.

Lieutenant Martin Petterson - Reservelæge, SEAL

Martin er en god soldat, og en bedre læge. Han drømmer om at få et familieliv når hans kontrakt udløber om mindre end fire måneder. Jeg stoler på ham, og ved at han klargør nødlazaretet ordenligt. Han skal også holde øje med strålingsrisikoen.

Lieutenant (Junior Grade) Catherine Millbourne - Kommunikationsofficer, ONI

Helt ærlig, Cathy ser sgu' godt ud i badedragt, og er klart det bedste skår på basen. Hun er stadig nuuddannet, og har brugt sit udseende til at komme frem. Det er hendes opgave, at lege babysitter for os andre, mens hun holder forbindelsen til NAS Adak vedlige. Nå ja, hun er jo også vores egen lille hjernevrider.

Senior Chief Petty Officer Simon Kleist - Sprængstofsingeniør, SEAL

Resultatet af flådens hjernevask – undskyld, det hedder jo træningsprogram. De har gjort ham til en robot, der lader sig misbruge. De siger han er med for at sprænge hul i isen og tage billeder – men alle ved, at der bag hans venlige smil lurar en toptrænet dræber maskine. Jeg har lovet mig selv, at de ikke skal få lov til at misbruge ham denne gang.

Petty Officer First Class William Causler - Teknikker, SEAL

I bund og grund, afhænger vores liv af Bill. Han er vores tekniske ekspertise, og mere erfaren end de fleste andre. Han sørger for den livsvigtige generator, lys til at arbejde i – og faktisk den eneste der forstår at tæmme helvedesmaskinen: atomreaktoren.

Lieutenant Martin Petterson

Reservelæge (Navy-SEAL)

Min karrierer startede i marinekorpset, hvor sergenterne fandt en sadistisk glæde i at nedbryde os som mennesker og genopbygge os som maskiner. Vi var som uskyldige lam på vej til skafottet, og de overlevende blev til glubske ulve. Vi blev sendt til Thahiti for at leje politi, og være demokratiets forkæmpere i et land, hvor politiske skænderier blev løst med brændende bildæk – og man var heldig, hvis det eneste der lå foran barakkerne om morgen, var hovedløse høns. Efter tre måneder i det "Caribiske Paradis", blev jeg overført til ambassadetjeneste i Colombia. Da vi evakuerede ambassaden, havde jeg fem sårede mænd med – alle ofrer for en krig, mellem lokale narkokarteller og vores regering. Senere fik jeg nationens fornemmeste vinger, og sendt på fortrolige missioner verden over. Kort sagt, nationens voldelige skyggeside, har længe været del af mit liv – og jeg er meget glad for, at være havnet her, hvor volden er afløst af fornøft. Om mindre end fire måneder, udløber min kontrakt. Jeg drømmer om at flytte til en fredelig fiskeby på østkysten, finde mig en sød kone af svensk afstamning og fiske rejer i solopgangen. Lige nu er jeg stadig i nationens tjeneste, og vil ikke svigte dens tillid til mig. Jeg er stadigvæk i uniform – og fanden ta' det: en god sømand.

Den tid hvor Martin så flaget med stolhed og glæde, er forbi. Nu drømmer han sentimentalt om at finde sine svenske rødder. Hvis bare han vidste, at den sværeste tid var på vej, ville han nok koncentrerer sig om nuet, frem for drømmene. Han siger vold er et primitivt instinkt, som mennesket bør være hævet over – alligevel slår Martin uden tøven ihjel for sin regering. Hvor længe kan dobbeltspillet vare ved.

STR 15 (styrketræner meget, og bruger af og til hormonpræparater)
 DEX 11 (meget gode reflekser, men en dårlig balanceevne)
 CON 14 (gode kostvaner, er utrolig god til at holde vejret under vandet)
 SIZ 14 (187 cm, 96 kg)
 APP 11 (karseklippet blond hår, vigende tindinger, smalle læber)
 INT 15 (pusler ofte med IQ tests, og har fået målt en IQ på 134)
 POW 14 (har set meget, og er ikke bange for at sige sin mening)
 EDU 14 (droppede lægeskolen af kedsomhed, blev færdiguddannet i korpset)
 Helbred: 14 OOOOO OOOOO OOOO
 Koldblodighed: 15 OOOOO OOOOO OOOOO

Førstehjælp	85%	Undersøge	50%
Idræt	65%	Undvige	45%
Marine Biologi	30%	Våbentechnik	50%
Marine Sygdomme	50%		
Medicin	65%	Kampsport (d4)	40%
Overlevelse (ubåd)	70%	Kniv (d4+1)	80%
Snige/Gemme	65%	Pistol (d10)	50%
Svømme	75%	Automatriffel (3d6)	75%

PIRT 601/ NAS Adak

Pacific Intelligence Retrieval Team

For første gang i mit liv, gør jeg nu tjeneste i en speciel-enhed, der ikke har til opgave at løse sine opgaver med vold – selvfølgelig er diskretion altid vigtigt, men SEAL's bliver nu engang sat til de opgaver, hvor der er en risiko for kamp. Vi har udemærkede træningsforhold, og bruger det meste af tiden på at øve os. Egentlig havde jeg ikke regnet med at skulle ud på en mission igen inden jeg stoppede, men nu er det altså sket.

Jeg er ansvarlig for klargøringen af nødlazaretet når vi kommer frem, og skal løbende holde øje med strålingsrisikoen. En ubåd, og så en af vore egne ! Jeg har altid vidst med mig selv, at det må være en af de værste måder at dø på – lukket inde i et metalskrog, og ikke kunne slippe væk. Mørket, kulde og druknedøden. Uanset om vi har det fineste udstyr med, så skal vi ikke regne med at kunne rede nogle af dem. Det ville være mirakel, hvis der var nogle overlevende.

Commander Allen van Scott - Ubådsekspert, ONI

Commander van Scott er en dygtig leder. Han har aldrig svigtet under træningen, og jeg har tillid til, at han vil lede os godt igennem missionen. Han er primært med for at besigtige vraget, og så er det hans ansvar at vi får kodebøgerne og andet klassificeret materiel med hjem. Han virker god nok, og jeg ser ingen problemer i at give ham kontrollen over ubådens atomvåben – det er den ultimative tillid: at lægge sit liv i en mands hænder. Og med Commander van Scott gør jeg det gerne...

Lieutenant Commander Robert Harold Jefferson - Cheflæge, USN

Bob er kanon-dygtig, og selvom han er afvisende og arrogant, er han et godt menneske. Han ved nok om maritime sygdomme til at undervise, men alligevel forsætter han i tjenesten. Han siger selv, at han gør det på grund af uniformen – jeg ved, at han holder ved, fordi han rent faktisk bekymrer sig om sine underordnede. Mens jeg skal tage mig af førstehjælp og andet, er Bob ekspert i dykkersyge, drukning, genoplivelse og så selvfølgelig strålesygdomme.

Lieutenant (Junior Grade) Catherine Millbourne - Kommunikationsofficer, ONI

Aldrig har jeg mødt nogle, der går så meget op i paragrafferne som Lieutenant Millbourne. Hun er utrolig professionel, og meget seriøs med hensyn til sine pligter. Hun ligger krop og sjæl i sit arbejde, selvom jeg har på fornemmelsen, at hun hellere ville have et skrivebord i Maryland.

Senior Chief Petty Officer Simon Kleist - Sprængstofsingeniør, SEAL

Den trofaste sømand, der følger sin kaptajn til havets bund, hvis det kræves af ham. Han forsvinder nemt i mængden, men Kleist er der altid, når man har brug for ham. Han sørger for at sprænge hul i isen, og at vi får en masse billeder med hjem.

Petty Officer First Class William Causler - Teknikker, SEAL

Han er som sådan en utrolig god teknikker, og jeg ved, at han sørger for at vi får strøm fra generatoren, og sagtens kan tæmme en atomreaktor. Han brokker sig bare alt for meget – både over livet i almindelighed og officerer i særdeleshed. Det værste er vel, at det mest er noget sludder. Jeg bryder mig ikke særlig godt om Bill.

Lieutenant (Junior Grade) Catherine Millbourne

Kommunikationsofficer, ONI (Office of Naval Intelligence)

Kun mine private venner kalder mig Cathy. I henhold til regulativet for korrekt opførelse, vil jeg foreslå, at du for fremtiden tiltaler mig Lieutenant Millbourne – og det må du godt betragte som en ordre !

Jeg er træt af, at alle tror de kan træde på mig, bare fordi jeg er en kvinde. Tilfældigvis er jeg mere end tilstrækkeligt kvalificeret til mit arbejde, og det har jeg talrige papirer på.

Jeg ved godt, at jeg er havnet i flådens depot, for personel der er af forskellige årsager er skønnet uegnet til anden tjeneste – det er en prøvetid jeg må udstå. Hvis jeg havde fundet mig i admiralens naive forsøg på at lægge mig ned, og ikke klaget til korrekte instanser over hans sexchikane, havde jeg haft mit eget skrivebord. Men jeg vil ikke gå på kompromis. USN er en af verdens største arbejdspladser, og der er regler for ens opførelse. Det er nødvendigt, at alle overholder reglerne – ellers vil sløseri og omsættelighed besudle den fane, vi skal forsvare. Kan man ikke accepterer det, bør man få et andet arbejde !

Cathy er og bliver en ubøjelig stivstikker. Hun tror fuldt og fast på, at systemet vil bryde sammen, hvis alle ikke adlyder ordre og gør deres job. Til hendes forsvar, skal det siges, at det var den indstilling, der gav hende de fine afgangspapirer fra flådeakademiet – og hun har ikke tidligere haft nogen tid i felten.

Det kan jo være, at hun snart får et andet syn på tingene – men det ville være synd, hvis det betød, at hun dermed ødelagde en fremtidig karrierer. For hun er af den rette støbning, til at blive flådens første kvindelige admiral – hvis hun altså holder ved.

STR 7 (har ikke styrketrænet siden introduktionskurset på flådeakademiet)
 DEX 15 (utrolig god balance og meget fine reflekser)
 CON 12 (et sundt legeme takket være kostplaner og fornuftig påklædning)
 SIZ 9 (167 cm, 49 kg)
 APP 16 (pageklippet rødt hår, isklarer grønne øjne, flotte tænder)
 INT 14 (kan huske flådens regulativ for korrekt opførelse udenad)
 POW 11 (er usikker under feltarbejde, men urokelig i formalitetsdiskussioner)
 EDU 16 (nyuddannet fra flådeakademiet med de bedste karakterer på årgangen)
 Helbred: 11 OOOOO OOOOO O
 Koldblodighed: 13 OOOOO OOOOO OOO

Computer	70%	Ubådsviden	60%
Forhørsteknik	65%	Undersøge	50%
Kommunikation	75%	Undvige	55%
Kryptografi	60%		
Overlevelse (ubåd)	30%	Kampsport (d4)	30%
Psykologi	65%	Kniv (d4+1)	25%
Snige/Gemme	75%	Pistol (d10)	60%
Svømme	55%	SMG (2d6)	40%

PIRT 601/ NAS Adak

Pacific Intelligence Retrieval Team

Det er vores opgave, at stå til rådighed, hvis det usandsynlige skulle ske: at en fremmed nation mister noget krigsmateriel, som vi kan undersøge. PIRT 601 er kort sagt, navnet på den gruppe flådens efterretningstjeneste, bruger flest ressourcer på at uddanne, uden at man til dags dato, har fået noget for pengene. Alligevel er vores opgave vigtig, for når de rette omstændigheder opstår, er vi uundværlige. Denne gang er det vores opgave, at finde ud af hvad der er sket, og så lade vores kollegaer i Maryland om at finde en passende historie til offentligheden. Jeg ved godt, at det ikke er alle i gruppen der respekterer mig – jeg er både kvinde og uerfaren. Det ændrer dog ikke ved, at jeg er officer, og fuldt kvalificeret medlem. Det er min opgave, at få etableret en direkte forbindelse til Commander Nunn på NAS Adak, og løbende rapportere om missions forløb. Skulle der være overlevende, er det min opgave at afhøre dem, og eventuelt bestemme deres psykiske tilstand.

Commander Allen van Scott - Ubådsekspert, ONI

Jeg glemmer aldrig første gang, jeg var til hans forelæsning på flådeakademiet. Commander van Scott er en flådens bedste ubådseksperter, og jeg har enorm respekt for hvad han har lavet. Han er en god leder, og jeg er fuldstændig sikker på at hans ekspertise vil være til stor hjælp for gruppen. Der er ingen tvivl om at han er forventningsfuld, men hans tendens til at tage chancer, og støtte til væbnet konfliktløsning under træningen, er lidt urovækkende.

Lieutenant Commander Robert Harold Jefferson - Chef-læge, USN

Han er ekspert indefor sit fagområde, der er maritime forhold og dykkersygdomme – og han sørger for at trykkammeret virker. De andre sætter stor pris på hans uformelle væremåde, og kalder ham hellere Bob end ved rang. Han udviser mistillid til Commander van Scott, og stiller spørgsmål til sine ordre. Hvis andre følger hans eksempel, kan det lede til en krisetilspidsning.

Lieutenant Martin Petterson - Reservelæge, SEAL

Det er ikke nogen hemmelighed, at jeg ville foretrække han havde Lt. Commander Jeffersons rang. Han er en god og pligtopfyldende sømand, der tager sit ansvar for nødlazaretet meget alvorligt. Hans kontrakt med flåden løber snart ud, og selvom han glæder sig, er han fuldstændig professionel i forhold til sit arbejde.

Senior Chief Petty Officer Simon Kleist - Sprængstofsingeniør, SEAL

En pålidelig sømand af få ord. Han tager ansvaret for at foretager farlige og besværlige sprængninger med en imponerende ro. Han virker heller ikke pårørt af, at han eventuelt bliver sat til at desarmerer de nukleare sprænghoveder.

Petty Officer First Class William Causler - Teknikker, SEAL

Et direkte eksempel på, hvordan manglende disciplin kan ødelægge en mand. Han er en dygtig teknikker, men fordi hans overordnede aldrig har konfronteret ham – ud fra en misforstået holdning om, at så længe han løste sit arbejde perfekt, var der ingen grund til at irettesætte ham – er han blevet til et afstumpet individ uden respekt for autoriteter. Han er mere farlig for gruppen, end de samlede naturkræfter.

Petty Officer First Class William Causler

Teknikker (Navy-SEAL)

Hvis det her drejer sig om, at en-eller-anden officer har begået en fejl, så forvent ikke, at jeg skal klare det hele. Det er sgu' det jeg altid har sagt: det er for nemt at blive officer.

Hvad fanden ved de fine herrer om at få motoren til at fungerer – de kan sgu' da knap nok brygge en kop kaffe.

Næ, det os hernede under dørken, der holder flåden sejlede. Vi knokler under elendige arbejdsforhold, med det formål, at holde en forældet krigsflåde flydende.

Nogen gange må man spørge sig selv om, hvad admiralitetet overhovedet tænker på – ja, om de overhovedet tænker, eller det hele foregår med bukserne nede om anklerne. Den største fjende er sgu' ikke russerne, eller alle de andre kommunister. Det er os for fanden. Al den forurening vi smider i havene. Fuldstændigt hjernedødt. Og i stedet for at bruge ressourcerne til noget fornuftigt – overvågning af olietankere, beskyttelse af hvaler, hva' fanden ve' jeg – så bruger alle bøsserne i admiralitetet flåden til at lege krig med. Man sgu' kræftstejlende tro, at de ingen børn havde. Nå, men pyt med det. Arbejdet kalder, og de ka' sgu' ikke klare sig uden mig.

Bill har jo fat i noget af det rigtige, men desværre er der ingen der lytter. De fleste tror, at fordi han er stor, er han dum. Og når han bliver sagt imod, bliver han let aggressiv. Og så er der frustrationer over aldrig at være blevet forfremmet. Det gør ham utilfreds med den flåde, han egentlig elsker.

Han klappede af jægerne fra USS Saratoga efter et bombetogt i Mellemøsten. Han heppede da USS Bluefishs torpedoer sank et narko fragtskib, og da missilerne fra USS South Carolina lagde en afrikansk oprørslejr i ruiner. Det var tider, og han elskede dem. Et langt liv i trøjen, har lært ham, at erfaring altid er bedre end rang.

STR 13 (træner dagligt med vægte, bred over skuldrene)
 DEX 10 (har gode reflekser, men er ikke særlig adræt)
 CON 14 (sej som en okse, hverken ryger eller drikker)
 SIZ 17 (198 cm, 109 kg)
 APP 11 (er ret firskåren, fremtrædende kindben, karseklippet)
 INT 14 (forstår sig ikke på matematik, men stor teknisk forståelse)
 POW 11 (er svær at stresse under arbejdet, men bliver nervøs af venten)
 EDU 12 (har været på tjeneste i de fleste af flådens maskinrum)
 Helbred: 16 OOOOO OOOOO OOOOO O
 Koldblodighed: 12 OOOOO OOOOO OO

Førstehjælp	35%	Undersøge	75%
Idræt	40%	Undvige	60%
Nuklearenergi	50%	Våbentechnik	65%
Overlevelse (ubåd)	50%		
Reparation	75%	Kampsport (d4)	55%
Snige/Gemme	50%	Kniv (d4+1)	30%
Svømme	65%	Pistol (d10)	40%
Teknik	75%	Automatriffel (3d6)	60%

PIRT 601/ NAS Adak

Pacific Intelligence Retrieval Team

Hvad laver vi egentlig ? Det spørger man sgu' ofte sig selv om, når man sidder på en røvsyg klippø langt ud for Alaskas kyst. Træner ? Ja gu' fanden træner vi, vi laver snart ikke andet. Hver dag går med, at vi bruger vores pissesmarte udstyr, til at forberede os på en næsten utænkelig situation. Ja jeg spørg' bare – hvor tit sker det, at en-eller-anden idiot mister et fly, en ubåd eller hvad ved jeg – og tilmed er så flink, at havarer et sted, der er så langt væk fra offentligheden, at vi kan få arbejdsro. Det er bare så typisk, at når vi endelige efter uendelig lang tids forberedelse bliver sendt afsted – så er det sgu' fordi en-eller-anden idiot, har forlist en af vores egne ubåde ! Det er også på tide, at jeg kommer ud og lave noget. Det smager sgu' li'som ikke rigtigt af olie, når man holder øvelser. Jeg glæder mig til, at jeg får sat generatoren igang deroppe, så kan vi sætte nogle projektører op, og så se at komme ned i ubåden – der føler jeg mig egentlig mest hjemme. Jeg er sømand, og ikke født til at have fast grund under føderne.

Commander Allen van Scott - Ubådsekspert, ONI

Med sædvanelig sans for det idiotiske, har de givet kommandoen til en papirusser, der aldrig har været væk fra sit skrivebord før. Jeg er ikke i tvivl om, at han er en af de bedste på sit felt – men det er sgu' efter min mening inde på fastlandet.

Lieutenant Commander Robert Harold Jefferson - Cheflæge, USN

Endelig en læge, der tør stå ved sit ansvar. Det er hans opgave at vi kommer hele hjem, og det ved han. Bob er den bedste officer jeg nogensinde har mødt, og hvorfor fanden er han så ikke chef ? Det er den sædvanelige historie med, at man i toppen, ikke bryder sig om folk der tænker selv. Jeg er glad for, at han har ansvaret for trykkammeret og den finere lægekunst – og ikke ham den anden feltskærer.

Lieutenant Martin Petterson

Lt. Petterson er en af de mænd, der tror at bare fordi han har arbejdet sig frem gennem graderne, så er han bedre end alle andre. Hvornår mon det går op for ham, at vi rent faktisk er nogen der sætter værdighed højere end al hans sildesalat. Han sørger for at feltlazaretet fungerer, og holder øje med strålingsrisikoen – jeg håber ikke, at han fejler. Så er det testikkelkræft og kemoterapi til os andre resten af livet.

Lieutenant (Junior Grade) Catherine Millbourne - Kommunikationsofficer, ONI

Lille frækken spids ! Jeg er træt af, at der kommer en officer med babyrøde kinder, og tror at lidt bronze på skulderne gør en til guddommelig. Det sidste nye er altså, at kvinder deltager i denher slags missioner. Det bedste er, at hvis jeg skal blive taget i røven af en officer, så lad det for guds skyld være hende. På den anden side, er der jo ingen der har mod nok til at give hende en dragt pryl, hvis hun bliver for smart – sådan noget pis, med at man ikke slår på kvinder. Det gælder sgu' for officerer...

Senior Chief Petty Officer Simon Kleist - Sprængstofsingeniør, SEAL

Den altid pligtopyldende Kleist. Adlyder altid en ordre, og snakker aldrig om andet, end at vi er team, og vi med samlet indsats når længst. Han lytter sgu' som en fandens kadet. Han drømmer sgu' sikkert om forfremmelse og alt det pis.

Senior Chief Petty Officer Simon Kleist

Sprængstofsingeniør (Navy-SEAL)

Jeg meldte mig til tjeneste, fordi at det ikke gik alt for godt på universitetet. Mens alle de andre gik i biografen, drak sig fulde og bollede til højre og venstre, lukkede jeg mig inde med bøgerne. Jeg syntes at de var useriøse, og de undgik mig – sikkert forbi at jeg ikke deltog i deres dårskab. Efter fire år kunne jeg kalde mig bachelor, men ensomheden var blevet for meget.

Fra første dag, følte jeg mig hjemme i flåden. Der var altid nogen at snakke med, og alle var seriøse. Jeg blev udtaget til speciel-træning, og fik med tiden mine SEAL vinger. Vi lærte at slå ihjel, men også at ens team var det vigtigste i verden, og at man i fællesskab kan udrette mirakler.

Jeg har været i tjeneste på hvert et kontinent, og været med til at sænke alle slags skibe. Jeg har altid gjort hvad mine overordnede krævede af mig, og set det som min pligt, at få hele gruppen med hjem igen.

Jeg har erfaringen nok til at vide, at denne her gruppe, er den bedste jeg hidtil har været i. Og ikke fordi jeg er racist eller noget, men det er godt at vi ikke har nogle negere med – de tænker altid på sig selv, fremfor på gruppen.

Der kan ikke være tvivl om, at Simon er en god soldat – og han har aldrig stillet spørgsmål til sine ordre. Hans overordnede udnytter, at han opfatter alle andre i verden som dem og os. De er skurkene, vi er heltene.

Desværre er verden jo ikke sådan, og stakkels Simon, vil snart komme til at mærke det på sin krop. Det værste bliver, når der opstår splid i gruppen – så må han da erkende, at verden ikke kun er sort/hvid. Måske ?

STR 14 (træner med vægte, og dykketræner ofte)
 DEX 13 (har en meget god finmotorik, og ganske adræt)
 CON 17 (et utrolig godt helbred, og fabelagtig kondition)
 SIZ 13 (186 cm, 89 kg)
 APP 12 (bredt smil, varme brune øjne, veltrimmet krop)
 INT 14 (god til matematik og fysik, har svært ved at forstå menneskelige behov)
 POW 9 (bliver hurtigt nervøs, hvis egne handlinger slår fejl)
 EDU 15 (har en universitetsgrad i fysik, suppleret med korpset bedste træning)
 Helbred: 14 OOOOO OOOOO OOOO
 Koldblodighed: 11 OOOOO OOOOO O

Elektronik	55%	Mettallurgi	35%
Fotografi	65%	Undersøge	45%
Idræt	55%	Undvige	65%
Kemi	65%		
Overlevelse (ubåd)	50%	Kampsport (d4)	45%
Snige/Gemme	60%	Kniv (d4+1)	55%
Sprængstof	75%	Pistol (d10)	50%
Svømme	40%	Automatriffel (2d6)	70%

PIRT 601/ NAS Adak

Pacific Intelligence Retrieval Team

Efter lang tids tjeneste, er jeg blevet udvalgt til den bedst uddannede specialenhed i flådens efterretningstjeneste. Det er med stolthed, at jeg enagerer mig 110% i træningen. Det er vores opgave, at være operationsklar, 24 timer i døgnet, 7 dage om ugen, året rundt. Vi har råddighed over hele flådens imponerende samling af fly, helikopter og skibe, alt sammen fordi, at vi skal kunne nå frem hvorsomhelst på halvkuglen indenfor 10 timer af afgangssignalet.

Jeg kender min opgave til hudløshed, og har indøvet proceduren hundredevis af gange. Når vi når havaristedet, skal jeg gøre klar til at detonerer en sprængladning, der giver os adgang til vraket. Det udfordrende ved en sådan sprængning er, at det kræver stor teknisk kunnen, at sprænge hul i isen – uden at beskadige vraket, eller få isen til at revne. På mange måder er det ligesom en undervandsekspllosion, man skal være opmærksom på trykbølgen og eventuelle svingninger. Når vi kommer ind i vraket, bliver der forhåbentligt ikke brug for at detonerer flere sprængladninger, så jeg kan koncentrere mig om at indsamle billededokumentation. Skulle det blive nødvendigt, er jeg fuldt kvalificeret til at desarmerer de nukleare missiler.

Commander Allen van Scott - Ubådsekspert, ONI

Commander van Scott er en god øverstkommanderende. Jeg har ikke haft den fornøjelse at arbejde sammen med ham, på andet tidspunkt end under de talrige øvelser, men det bekymrer mig ikke. Han er en god mand, og han skal nok lede os sikkert gennem denne mission.

Lieutenant Commander Robert Harold Jefferson - Cheflæge, USN

Vores læge er jeg i tvivl om. Jeg har hørt nogle hviske, at han er upålidelig. Bob er utrolig flink, og jeg sætter pris på hans selskab – men jeg bryder mig ikke om, når han stiller spørgsmål til en ordre. Det er noget pjat. Vi bør være professionelle, og udelukkende koncentrere os om at arbejde som et team.

Det er hans opgave, at få gjort trykkammeret operationsklart, og sikrer sig at vi medicinsk er beskyttet mod strålingssyge og andre ubehageligheder.

Lieutenant Martin Petterson - Reservelæge, SEAL

Lt. Petterson er en fabelagtig læge, der har arbejdet sig gennem graderne som Navy-SEAL. Han er altid til at stole på, og så længe han tager sig af nødlazarettet, har vi ikke noget at bekymre os om.

Lieutenant (Junior Grade) Catherine Millbourne - Kommunikationsofficer, ONI

Lt. Millbourne er ung og uerfaren, men stadigvæk officer. Hun har måtte slide hårdt for sin rang, og hendes professionelle holdning har jeg respekt for. Hun har meget at lære, men jeg tror nu at hun kan komme langt inde for flåden. Det er hendes opgave, at holde kontakt til omverdenen og løbende aflægge rapport.

Petty Officer First Class William Causler - Teknikker, SEAL

Der er ikke så meget at sige om Bill. Han er utrolig dygtig til sit job, og selvom han brokker sig lidt rigeligt, er han en utrolig god sømand, der kan sit kram bedre end nogen anden. Han passer strømmen og alt det tekniske.

Situationsrapport

Office of Naval Intelligence

Udfærdiget Kl. 1450, National Maritime Intelligence Center (Suitland, Maryland)

For 10 timer og 12 minutter siden, sendte USS Philidelphia *ikke-krypterede* nødsignaler. De blev modtaget kl. 0427 af radiooprætøren på radarflyet USAF 1564.

Kl. 0436 blev USS Philidelphia lokaliseret på kooordinaterne $75^0\text{N } 148^0\text{V}$ – hvilket er over Salomon renden under den Arktiske pakis.

Kl. 0503 modtog Commander Kevin Nunn (NAS Adak) ordre om at sende sit team afsted.

PIRT 601/ NAS Adak (Pacific Intelligence Retrieval Team)

En specialenhed hjemmehørende under ONI. Gruppen er trænet til at inspekterer havarede flyvemaskiner og skibe (herunder ubåde), og indsamle efterretningsoplysninger til brug for ONI. Gruppen opererer med en maksimal reaktionstid fra afgang til deployering et sted på halvkuglen er 10 timer. Udstyret omfatter to containere der fungerer som henholdsvis feltlazaret og trykkammer, og en direkte satellit forbindelse til NAS Adak via forsvarrets satellit EAGLE-2 (forbindelsen er sikret af National Security Agency).

PIRT 601 er undervejs til koordinaterne $75^0\text{N } 148^0\text{V}$ kraftigt forsinket af vejret.
Forventet ankomst Kl. 1510.

Det har ikke været muligt at fremskaffe billeder af stedet pga. snestrom og polarnat, men udfra termografiske satellitbilleder at dømme, er ubåden brudt gennem isen. De eneste øjenvidenberetninger der findes, stammer fra USAF 1-564, der fortæller at de så stævnen stikke op af isen i en skæv vinkel, og at det så ud som om, at skroget lå på hovedet.

Vejrudsigt

Ved havaristedet har vinden opnået stormstyrke på 11 m/s med vindstød på op til 18 m/s, og der er kraftig snefygning. Temperaturen er effektivt omkring -31 grader celcius.

Det forventes at stormen tager af om cirka 6 timer.

Vandet har i overflade en temperatur på -8 grader celcius.

Andre operationelle enheder i området

Destroyeren USS Callaghan: ligger 13 sømil væk fra havaristedet. Helikoptererne vil efter at have bragt PIRT 601 gruppen frem til havaristedet, med stor sandsynlig være forhindret i at lette indtil vejret klare op.

Sturgeon klasse ubåden USS Richard B. Russel: er undervejs fra NAS Adak, Alaska, med en DSRV redningsubåd. Forventet ankomst om ca. 9-10 timer.

USS Philidelphia

SSN 720 - Los Angeles klasse

Skibslog

Ubåden afsejlede fra Ballast Point (San Diego, Californien) med fuld last af torpedoer og missiler for to uger siden, med kurs mod nordpolen. Ordrene lød på kortlægning havbunden omkring Salomon renden. I modsætning til gældende direktiver for flådens aktiviteter, var to af missilerne bevæbnet med 20 kTn nuklearer sprænghoveder.

Øverstkommanderende

Commander Peter Horrace Killmore (alder: 56)

Afsluttet eksamen på U.S. Naval Academy (årgang 1979), dette er hans anden kommando (tidligere ombord på USS Finback – en Sturgeon klasse ubåd). Har mange års upåklagelig tjeneste bag sig. Sidste væbnede konflikt, var sænkningen af en fragtskib under Panama flag udfor Colombias kyst. Skal pensioneres til næste år.

Personlige data: Hans kone Elisabeth Killmore omkom for et år siden i en trafikulykke. Hans ældste søn arbejder som skolelære, den anden sidder i fængsel i North Carolina for mord. Hans datter flyttet til Frankrig, hvor hun er blevet forlovet. Han har et hus i Tapasas (North Carolina) og en lejlighed i Miami (Florida).

Næstkommanderende

Lieutenant Commander George Walker Smithes (alder: 44)

Afsluttet eksamen på University of Pennsylvania (årgang 1983), og har aldrig hast kommandoen over et skib. Er overført til USS Philidelphia fra USS Maine – en Ohio klasse ubåd. Har uplettede tjenestepapirer, og er på vej til at overtage kommandoen ombord på USS Philidelphia når Commander P.K.Horrace bliver pensioneret om et år. Dermed er han potentielt den første farvede officer i USN, der får kommandoen over en atom-ubåd.

Personlige data: Han blev for to år siden skilt fra sin kone Sarah Westley, efter 19 års ægteskab. Årsagen skyldes ægteskabelige problemer. Ved de sidste obligatoriske psykologevalueringer, udtrykte han frustration over at være blevet forbigået af forfremelseskomiteen gentagende gange. Han har et hus Milton (New York)

Mandskab: 13 officerer og 120 menige

Bygget af: General Dynamics (Groston) og søsat d. 23. november 1985.

Displacement, tons: 6080 standard / 6927 neddykket

Størrelse, fod (meter): 360 x 33 x 32.3 (109.7 x 10.1 x 9.9)

Misilkapacitet: 12 GDC Tomahawk misiler i VLS tuberne, yderlige missiler kan affyres via de fire torpedorør..

USS Philidelphia

SSN 720 - Los Angeles klasse

Adgangsveje

Der er et begrænset antal adgangsveje til ubåden, og kun to af dem, leder gennem en luftsluse, der gør det muligt at benytte dem, når ubåden er neddykket.

Alle lågerne kræver brug af en special skruetang, for at kunne åbnes udefra. Alternativet er at skære dem op, men det vil ødelægge dem.

Forward Escape Trunk / Aft Escape Trunk

Dette er de bedst egnede adgangsveje til ubåden. De leder begge til en luftsluse. For at aktiviserer pumpemekanismen kræves elektresitet. Hvis ubåden er uden strøm, eller ledningerne er afbrudte, kan pumpemekanisme tilføres strøm, ved tilslutning af et af de medbragte undervandsbatterier.

Den forreste giver adgang til 2. dæk nær messen og mandskabsfaciliteterne, og krybegangen der leder til agterstævnen.

Den bagerste giver adgang til maskinrummet, nær kontrolrummet for reaktoren. Dette er den ene af to måder, at få adgang til ubådens agterstævn. Den anden vej er gennem krybegangen.

Bridge

Adgang til ubåden gennem denne låge, er risikabelt, da der ikke er nogle slusemekanismer. Er der oversvømmelsesalarm, vil kontrolsystemerne låse indgangslugen, samt den luge der er for enden af brostien. Derfor kan det kræve elektronisk arbejde at få adgang denne vej. Det vil være muligt, men meget tidskrævende på grund af op til to forseglede luger, at komme ind denne vej.

Gennem broen er der nem adgang til kommandorummet, og direkte gennemgang til 2. dæk, nær officerernes kahytter.

Weapons Loading Hatch

Der er samme risiko forbundet med indgang denne vej, som gennem broen. Fordelen er dog, at ydrelågen ikke er aflåst elektronisk, men bliver forsejlet mekanisk inden neddykning. På den anden side af ydrelågen, er der mellem skroget og lågen ind til selve ubåden, monteret en kran og andet hejseværk. Hvis dette udstyr bliver fjernet, kan vandindtrængen i ubåden gennem denne låge, begrænses ved at bruge hulrummet som en mindre sluse.

USS Philidelphia

SSN 720 - Los Angeles klasse

Vigtige områder ombord på USS Philidelphia

Attack Center

Herfra kan samtlige våbensystemer aktiveres, hvilket primært foregår ved at trykke på forskellige knapper. For at affyre missilerne i VLS tuberne, skal der indsættes to nøgler i kontrolpanelet. Disse nøgler haves af henholdsvis den øverst- og næstkommanderende. Før affyring af nukleare våben, skal der også indtastes en kontrolkode – denne sendes sammen med affyringsordren fra det operative kommandocenter, og bekræftes ved at bryde de i ordren to anviste kodenøgler (det vil altid være en fra hvert af de to pengeskabe). Den ene halvdel af kodenøglerne, samt den ene krypterings CD-ROM er i det pengeskab, der er ved siden af våbensystemernes kontrolpanel. Koden til pengeskabet, kendes kun af de tre våbenofficerer. Her er også de taktiske kort (gennemsigtige plexiglasplader, der bruges til at optegne positionen af andre skibe, og skitserer angrebsforløb og ruter), der sammen med den taktiske computer (der er udstyret med detaljerede havbundskort over operationen området, og forskellige angrebs- og forsvarsprofiler for andre skibe).

Auxiliary Machinery Room

Her er en dieselmotor, af den model der i hele flåden bliver kaldt Clyde. Den leverer strøm nok til, at genstarte reaktoren, eller den nødgenerator der er i samme rum. Nødgeneratoren kan levere strøm nok til, at alle ubådens livsvigtige funktioner kan opretholdes. I tilfælde af brand, er det hensigtsmæssigt, at stige til overfladen og starte Clyde. Hvis man så åbner bare en af lugerne, vil dieselmotorens iltforbud automatisk sikrer en totaludluftning af hele skroget i løbet af få minutter.

Battery Compartment

De store batterier har strøm nok til, at opretholde de livsvigtige funktioner ombord i lidt udner et døgn – betydeligt mindre, hvis motoren skal holdes kørende. Der er også en række mindre batterier (på størrelse med dem, der sidder i en bil), der ved hjælp af deres indbyggede transformatorer, kan tilsluttes alle de elektriske systemer ombord på ubåden lokalt. En nyttig ting, hvis ledningsnettet er beskadiget.

Control Room

Takket være et udbygget internt kommunikationssystem, utallige statusskærme og de overordnede styresystemer, kan al aktivitet ombord på USS Philidelphia kontrolleres herfra.

Electrical Switchboards

Den væsentligste overvågningsfunktion ombord på ubåden, varetages af de vagthavende her. Takket være tusindvis af knapper, og et stort teknisk diagram over reaktoren – og andre af bådens væsentlige elektriske systemer – spækket med små lamper, kan de elektriske kredsløb overvåges. Ved hjælp af knapperne her, kan ubådens elektriske strømme omdirigeres, afbrydes eller justeres. Den vigtigste funktion er dog, at kontrollerer reaktoren.

Goat Locker

Øverstkommanderendes kahyt. Her findes udover Comm. P.H. Killmores personlige egendele, en statusmonitor over ubådens fart, position, dybde mv., samt et pengeskab indeholdende halvdelen af kodenøglerne og den ene krypterings CD-ROM. Koden til pengeskabet, kendes kun fuldstændig af øverstkommanderende, og delvist af næst- og tredjekommanderende (de kender en halvdel hver).

Maneuvering

Dette er den eneste del af maskinrummet, der altid er bemannet. Herfra styres tilførelsen af damp fra reaktoren til turbinerne der driver skruerne. Resten af maskinrummet bemannes udelukkende for løbende af vedligeholde maskineriet og foretage eventuelle reparationer.

NCO Quarters

Næstkommanderende Lt. Comm. G.W. Smithes' kahyt.

Passageway

Den eneste forbindelse mellem ubådens for- og agterende. Adgang gennem krybegangen er den mest restrikerede ombord på hele ubåden. Kun udover det personel der har vagt i agter del, må kun maskin-officererne samt næst- og øverstkommanderende bevæge sig agter for reaktoren. Alle der tager gennem krybegangen, skal bære en strålingsmåler, der løbende kan aflæses. Det adskiller sig fra, at det resterende mandskab, kun skal have de filtermålere, der kan aflæses een gang om dagen.

VLS Tubes

De tolv missilertuber. De kan kun affyres ved korrekt betjening af våbensystemerne i Attack Center. Der er mulighed for, at (des)armerer eventuelle nuklearer sprænghoveder i missilerne fra krybegangen ud til Sonaren. Dette skal gøres enkeltvis for hvert missil, og kræver at begge affyringsnøglerne bruges til at åbne kontrolpanelerne. Det kræver også indtastning af en numerisk kode, der skal rekvireres fra den operative kommando, og bekræftes ved hjælp af to kodenøgler.

USS Philidelphia

SSN 720 - Los Angeles klasse

Ordforklaring til kortet

Aft Escape Trunk (agter nødluge, se beskrivelse ovenfor).

Attack Center (herfra kan samtlige våbensystemer aktiveres, her er det ene pengeskab).

Auxiliary Machinery Room (en dieselmotor kaldet Clyde og nødgeneratoren).

Battery Compartment (hovedbaterierne samt en masse transportable batterier).

Control Room (ubådens kommandobro bemanded af vagthavende officer).

Crew Space (besætningens fællesrum, i et skab er et lille bibliotek med bøger og videofilm).

Electrical Switchboards (oversigt og kontrol med de elektriske kredsløb og reaktoren).

Engine Room (fællesbetegnelse for alt agter for reaktoren, i princippet et stort rum, delt op af gangbroer og mange stiger – høreværn er påbudt).

Enlisted Quarters (besætningens køjer samt sanitære forhold).

Forward Escape Trunk (for nødluge, se beskrivelse ovenfor).

Goat Locker (Comm. P.H. Killmores kahyt, her er det andet pengeskab).

Maneuvering (herfra styres det meste af maskinrummet).

Meesroom (her bliver der serveret mad og afholdt undervisning, ligger i fobindelse med fryserummene og kabyssen).

NCO Quarters (Lt. Comm. G.W. Smithes' kahyt).

Officers' Wardroom (officersmesse).

Passageway (adgangstunel mellem ubåden for og agter del, restrikeret adgang).

Reactor Compartment (her er selve reaktoren, der er kun adgang hertil når ubåden er i tørdok).

Ship's Office (opbevaring af cigaretter, håndvåben og andet særligt udstyr, restrikeret adgang).

Sonar Equipment Room (elektrikerens værksted, kan fungerer som skibslazaret).

Sonar Room (herfra indsamles information om forholdende i farvnadet nær ubåden).

Spherical Sonar (den store sonar, der bruges til aktivt at indsamle inforamtion).

Spherical Sonar Acces Tunnel (adgang til sonaren, giver også adgang til VLS-tuberne).

Storeroom (væsseligste skibsdepot, her opbevares også dykkerdragter).

Stores Hatch (det samme som Forward Escape Trunk).

Torpedo Room (herfra lades torpedorørerne og derfor opbevares torpedoer og missiler her).

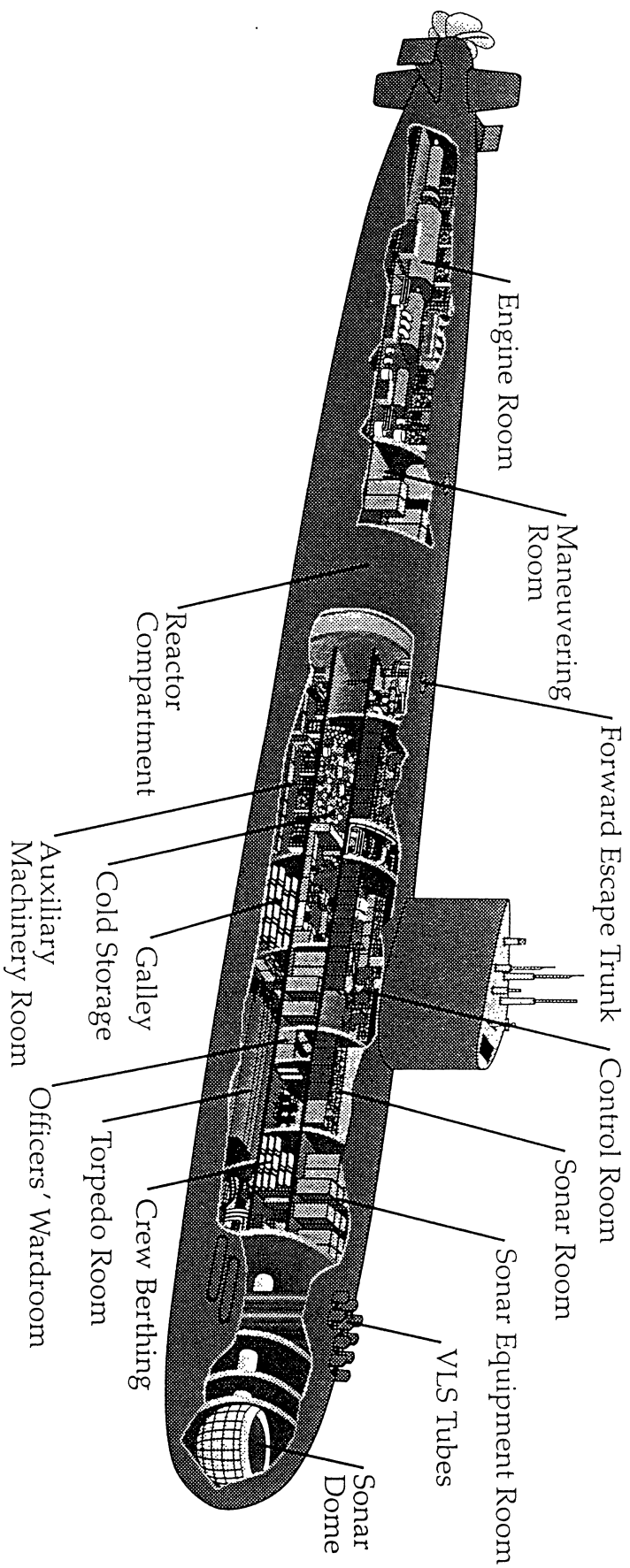
Trash Room (med mulighed for at skyde affaldscontainere ud i vandet – ligesom en torpedo).

VLS Support Euipment (reservedele til at reparerer VLS tuberne under overflade sejllads).

VLS Tubes (de tolv missiltuber, er sikret mod vandtryk).

Weapons Loading Hatch (er beskrevet ovenfor).

USS Philadelphia (SSN-720)



Missions parametre

Det pålægges PIRT 601 at foretage en undersøgelse af det begivenhedsforløb, der er forløbet fra USS Philadelphias afsejling fra Ballast Point (San Diego, Californien) til havariet.

Det pålægges også PIRT 601, at klargøre evakueringen af eventuelt overlevende.

Selve evakueringsarbejdet med tilfalder destroyeren USS Callaghans helikoptere (der også skal give operationel støtte til PIRT 601).

Sturgeon klasse ubåden USS Richar B. Russel, er undervejs fra NAS Adak (Alaska), med en DSRV redningsubåd.

Anført i prioriteret rækkefølge

Parameter 1: Undesøgelse af strålingsrisiko.

Parameter 2: Sikring af ubådens koder og misilnøglerne.

Parameter 3: Lokaliser og evakuer overlevende medlemmer af besætningen.

Parameter 4: Afhent ubådens sorte-boks.

Parameter 5: Demontering af nuklearer spærnhoveder og forsejling af reaktoren.

ad. 1.

Er strålingsrisikoen på noget tidspunkt i løbet af missionen over farergrænsen, afblæses missionen øjeblikkeligt. Er strålingen risikabel, opprioriteres parameter 5 til 2. prioritet, for dermed at udvide missionens tidsramme.

ad. 2.

Det er af yderste vigtighed, at sikrer kontrollen over de 2 krypterings CD-ROM'er der er henholdsvis i kaptajns pengeskab, og pengeskabet i kommandorummet. I pengeskaberne ligger også de kodenøgler, der bruges til ordrebekræftigelse. Kodenøglerne tager form af forseglede plastikæsker, hvori der ligger et stykke rødt papir med kontrolkoderne påtrykt.

ad. 3.

Det er beklageligvis ikke sandsynligt, at der er overlevende i ubåden efter 10 timer.

Eventuelle overlevende udsprøges om hændelsesforløbet, og evakureres til overfladen hvis det er muligt.

Officerer og besætningsmedlemmer med et indgående kendskab til begivenhedsforløbet, er opprioriteret med hensyn til evakuering en andre besætningsmedlemmer.

ad. 4.

For at få et fuldt indblik i hændelsesforløbet, er det bydende nødvendigt, at bjærge ubådens såkaldte sorte boks. Den er en selvstændig og forseglede del af ubådens hoved-computersystem, der er placeret i forbindelse med reaktor-kontrolrummet i ubådens agterende.

ad. 5.

Er der risiko for nuklear forurening eller detonerende af missilerne, skal dette afværges ved nedlukning af reaktorkernen og desarmering af missilerne.

USS Philidelphia

SSN 720 - Los Angeles klasse

Skibslog

Anført i timer efter nødsignal.

-345:45 (14 dage, 9 timer, 45 minutter)

Afsejling fra Ballast Point (San Diego, Californien). Missilerne i VLS tube 4 og 9 er udstyret med 20 kTn nukleare spræghoveder.

Ordre 0986#478/357: Sæt kurs mod Salomon renden (Great Salomon Rift 75°N 148°V), og igangsæt havbundsundersøgelser.

-223:51 (9 dage, 7 timer, 23 minutter)

Ordre 0986#478/358: Forsæt sejladsen under maksimal tavhed. Søg overfladen ved koordinaterne 72°N 141°V og afvent nærmere ordre.

-99:31 (4 dage, 3 timer, 31 minutter)

Ankomst til 72°N 141°V .

Ordre 0986#478/359: Forsæt til koordinaterne 73°N 144°V . I en dybde på 500 fod, foretages simuleret lækage på reaktoren. Foretag hurtig opstigning til overfladen, evakuer 4 officerer og 60 sømænd. Mandskabet sættes i bådene, uden at blive informeret om at dette er en øvelse.

De gives instrukser om at afvente kontakt fra USS Callaghan, der vil være i området. Foretag lodret neddykning til 60 fod, og tøm tankene med komprimeret luft.

Det evakuerede mandskab udvælges således, at de tilbageværende er barnløse, enlige, ikke forlovede eller ugifte (i prioriterede rækkefølge). Næstkommanderende forbliver ombrod.

Forsæt sejladsen til 73°N 142°V og stig til overfladen.

-74:20 (3 dage, 2 timer, 20 minutter)

Ankomst til 73°N 144°V . Ordre 0986#478/359 udført.

-73:41 (3 dage, 1 time, 41 minutter)

Ankomst til 73°N 142°V .

Kontakt med helikopter fra USS Callaghan. Alle evakuerede meldt opsamlet.

Ordre 0986#478/360: Forsæt sejlads til koordinaterne 74°N 144°V , afvent kontakt fra Sea Deep 1, der vil eskortere USS Philidelphia frem til undersøgelsesområdet.

-53:45 (2 dage, 5 timer, 45 minutter)

Ankomst til Great Salomon Rift (75°N 148°V). Sidste kontakt med Sea Deep 1, der sender mini undervandsbåd Albion til USS Philidelphia. Albion kobles til Forward Escape Trunk, ombord ankommer NSA Special Agent Mr. Edward Humes, medbringende klassificerede ordre 0986#478/361 og opgraderings CD-ROM til den taktiske computer og sonaren.

Ordre 0986#478/361: Benyt undervandssonder, Albion og system opgarderingerne til at lokalisere Aqua X. Efter positiv lokalisering afsendes bekræftigelse på kontakten til Sea Deep One, via NSA Satelit ODIN-2.

På dybt vand

-46:07 (1 dag, 22 timer, 7 minutter)

Sonde lokaliserer Aqua X.

Bekræftigelse sendt til Sea Deep 1.

- 40: 13 (1 dag, 16 timer, 13 minutter)

Miniubåd Albion afsendt med 4 dykkere.

- 36:59 (1 dag, 12 timer, 59 minutter)

Taber kontakt med Aqua X.

- 30:38 (1 dag, 6 timer, 38 minutter)

Der modtages krypterede ordre direkte fra Det Hvide Hus. Misiltuberne 4 og 9 armeres, og der gives ordre om neddykning til 1100 fod.

Ordre 0986#478/361: Aqua X skønnes at udgøre en klar og direkte trussel rettet mod den amerikanske flåde. Lokaliser og destruer Aqua X med alle forhåndenværende midler.

- 16:22 (16 timer, 22 minutter)

Kontakt med Aqua X.

- 16:18 (16 timer, 18 minutter)

Kontakten til Aqua X tabt. Våbensystemerne bliver efter Comm. P.H. Killmores kommando ikke gjort affyringsklar.

- 16:10 (16 timer, 10 minutter)

Lt.Comm. G.W. Smithes fratager Comm. P.H. Killmore kommandoen over USS Philidelphia. Comm. P.H. Killmore sættes i kvarterarrest.

- 10:51 (10 timer, 51 minutter)

Neddykning til 1500 fod.

Herefter er alle informationer i ubådens log, efter anbefaling fra Mr. Edward Humes krypteret og klassificeret Strengt Fortrolige.

USS Philidelphia

SSN 720 - Los Angeles klasse

Skibslog, krypteret

Anført i timer efter nødsignal.

- 08:26 (8 timer, 26 minutter)

Comm. Horrace forlader sin karakterarrest og besætter vedligeholdelsestunellen til sonaren.

Lt. Comm. G.W. Smithes observerer hændelsen som åbent myteri, og bevæbner 10 mand.

Under udleveringen af våben, bemærkes det, at et af våbenskabene er brudt op.

Lt. Comm. G.W. Smithes opfordre Comm. P.H. Killmore til at genoptage kvarterarresten. Der opstår skyderi på 2. dæk i vedligeholdelsestunnelsen mundning.

Comm. P.H. Killmore forsegler adgangsdøren til tunellen. Efter få minutter begynder folkene i tunellen at bryde kontrolpanlerne til missilerne op. De elektriske kredsløb kortsluttes, og missilerne kan ikke længere affyres.

Lt. Comm. G.W. Smithes konstaterer at ialt 5 sømænd og 2 officerer støtter Comm. P.H. Killmore.

- 07:58 (7 timer, 58 minutter)

Bekræftigelse fra operativ kommando på Lt. Comm. Smithes kommando over USS Philidelphia, og tilladelse til at tage fuld kontrol over missilnøglerne.

- 00:47 (47 minutter)

Opstigning til 40 fod. 2 dykkere sendes ud til VLS tuberne, for at afmonterer og bjærge sprænghovederne fra misil 4 og 9.

- 00:36 (36 minutter)

Aqua X lokaliseret.

- 00:27 (27 minutter)

Neddykning til 100 fod påbegyndes. Torpedoer 1-4 armeres.

- 00:23 (23 minutter)

Torpedoer 2 + 4 affyret. Ingen rammer – passerer gennem målområdet, detonerer mod isen.

- 00:17 (17 minutter)

Torpedoer 1-4 affyret. Ingen rammer – passerer gennem målområdet, detonerer mod isen.

- 00:12 (12 minutter)

Torpedorørne brydes op, vand trænger ind.

- 00:08 (8 minutter)

Samtlige vatterpas og kompasser viser ekstreme og forvirende udsving.

- 00:02 (2 minutter)

Nødbøje bliver afsendt.

Jeg vil være blå, GM's note!!!

af Kenneth Mølbaek - 1996

“Jeg vil være blå” er en gople, mere præcist en brandmand. Den se ud som skitseret her: →
Den har dog 10 fang arme, men det ville være for uoverskueligt på denne fig.

Alt efter hvor på armene der måles er de 10 til 20cm i diameter. Længs hele deres længde sider små tvær tråde med en diameter på ca 3mm og en længde på ca ½m. Både på tvær tråden og selve fang armene sider, der nælde celler. Jævnt fordelt langs de store fang arme sidder små grupper af celler, meget lig dem, som gør en elektrisk ål i stand til at lave sit elektriske fælt.

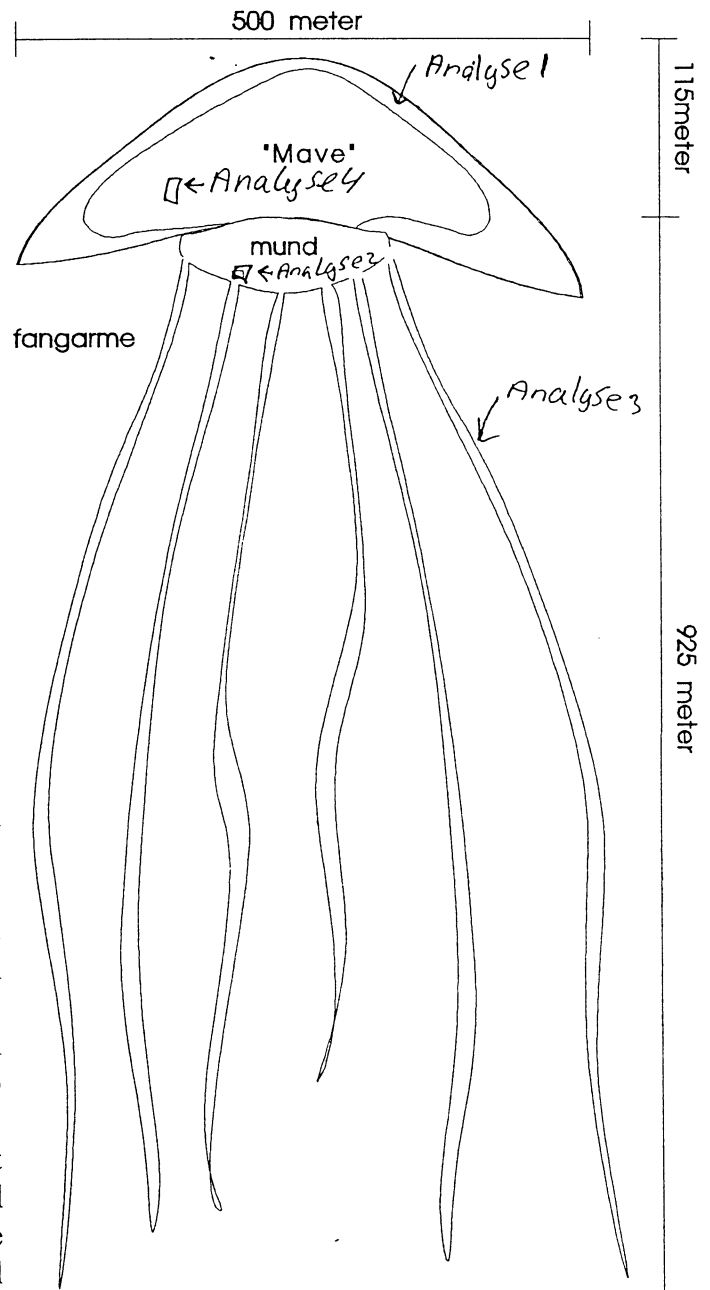
Når et større bytte nærmer sig, kan “Jeg vil være blå” vælge¹ at lamme det med en meget kraftig elektrisk udladning. Hvor efter den vil vikle en eller flere fang arme omkring byttet. Og hive det ind i sin “mund”. Inden det når der til, vil nælde cellerne have lammet dyrets livs funktioner.

På munden sider der mange af små fang arme, som fanger små fisk.

Inden i munden opløser en masse fordøjelses enzymer byttet. De fordøjede dele bliver så sendt ind i “maven”. Denne er en stor lomme vand, som er steril på nær den meget skrøbelige bakterie, MikroEnagicus. Disse bakterier omdanner maden til celle energi og - bygge sten. (ATP og aminosyre.)

MikroEnagicus er hæmmet i sin vækst, så leds at den ikke kan formere sig uden et protein fra “jeg vil være blå”’s hjerne. Uden dette system ville MikroEnagicus formere sig eksponentiel, og til sidst dræbe “jeg vil være blå”.

MikroEnagicus kræver et miljø med en temperatur på ca. 20°C. “Jeg vil være blå” løser problemet i tre stadier. Først og fremmest er hele goplens krop bygget, som et løg. Med lag af isolerende olie,



¹ Kommer and på “jeg vil være blå”’s IQ. GM afgør om den kun fungerer på et autonome niveau. Eller om den er i stand til at træffe en bevidst beslutning.

der holdes i form af tynde lag af celler.² Denne isolering holder på varmen, som MikroEnagicus producerer. Dette er dog ikke helt nok. Det sidste varm skaffer "jeg vil være blå" fra de elektriske celler. Der varmes op når de afgiver en svag udladning. Det er der for "jeg vil være blå" laver kontinuerligt radio støj. Det er en biefekt ved udladningerne. Den dannede varmen hentes ved at cirkulere noget af mave vandet ud gennem fang armene. På vejen til bage gennem "munden" opsamler vandet også fordåget føde.

I fang armene gennem løber vandet et komplekst system af olie isolerende varme udveksler. Der søger for at holde mave vandet tilstrækkeligt isoleret fra det omgivende havvand. (lidt lige som en ands føder.) "Jeg vil være blå" kan klare sig med ned til 4 fang arme. Men det vil hæve radio støjen til et niveau, hvor den vil tvinge grønlands radio til at lukke. Det tager "jeg vil være blå" ca. en måned at regenerere en fang arme, der er blevet amputeret.

"Jeg vil være blå" lukker for radio støjen når den jager store bytte dyr, som marsvin, definer, hajer, hvaler og atomubåde, for at bytte dyret ikke skal mærke elektriciteten i vandet, fisk er lige glade.

En bi (summmmmmmme) -ting ved de meget kraftige elektriske udladninger, er at fosforet i ATP, ADP og P samt metal ioner i deres respektive transport proteiner, vil blive {eksalteret.} Dvs. en eller flere elektroner hopper ud i en ny elektron skal. Når elektronen hopper tilbage frigiver den sin energi som synligt lys. Effekten opstår både i olie fasen og i cellerne, men den når kun ca. 10 cm ind i "jeg vil være blå"s overfalde. Den samlede effekrt på nært hold (inden for en km) i mørke eller halv mørke vil dog være, som at se direkte på en A- bombe i fuldt dagslys. Observatøren vil dog tro han er langt væk fra 0.punktet, pga. udeblivelsen af trykbølger og varme stråling. Observatøren kan blive blinde i op til en halv time. Hans nattesyn vil blive ødelagt hvis de kikker direkte på glimtet uden nogle form for beskyttelse. Et periskop har indbygget beskyttelse.

At spore "jeg vil være blå" er lidt af en umulig opgave. Den er en gople og derfor praktisk taget usynlig i vand. Radio støjen kan er umulig at bruge til sporing, fordi signalets kilde er jævnt fordelt over ca en km². Det kan bruges til en general retning, hvis man et par kilometer væk.

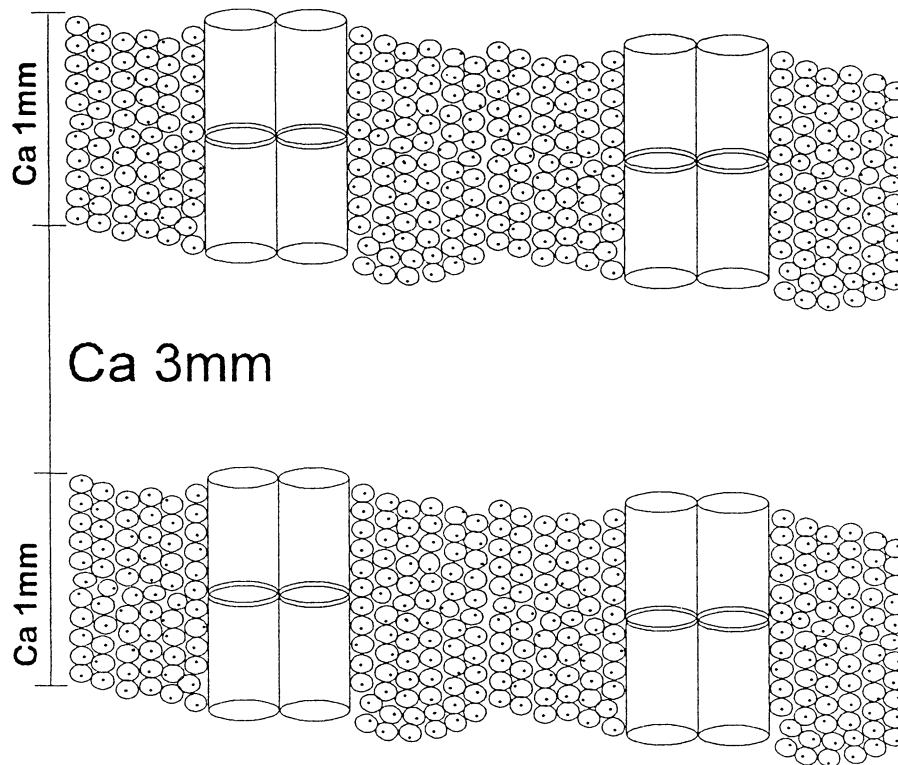
Den eneste måde at finde "jeg vil være blå" på er, at bruge radio støjen til at finde den general retning. Også sejle den vej mens mand skander efter termografiske forskelle i vandet. "Jeg vil være blå"s overflade er mellem ½ og en hel grader varmer end det omgivende vand. Den efter lader sig en "hale" på et par kilometer af op varmet vand,³ som så kan følges til kilden. Problemet er at der kræves noget ekstremt følsomt radio udstyr. Vand er ikke lige frem kendt for sin evne til fordre radiokommunikation. Og Halen findes i et tredimensionalt rum. Hvor man kun kan se den hvis man befinder sig i den, alt efter vandybte, rigtige 6. til 12. del. Desuden vil strøm og tide vand kunne ødelægge sporet meget hurtigt.

² Se analyse et.

³ Hvis GM syndes, eller spillerne skal have en chance for at finde "jeg vil være blå"

Analyse 1

Analysen består af lag af celler, med en klar olie i mellem. Størrelses forholdene er skitserede her:

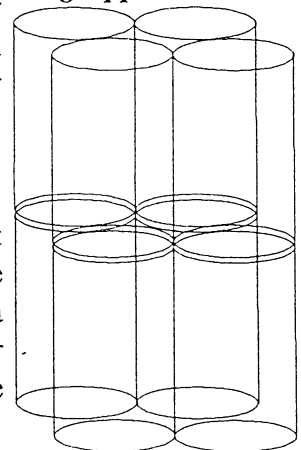


Celle Analyser

Goble celler: Minder meget om Goble celler, men cellerne i hvert lag sider meget godt sammen. Lagene er tilsyneladende ikke forbundet. Men det er sandsynligt at de forbundet med struktur protein. Der krævers et elektron mikroskop, for at kunne bekræfte det.

Grå celler: Disse celler sider i grupper af 8. Grupperne sider jævnt fordelt i hvert lag. Hver gruppe af celler danner 4 rør gennem goble celle laget. Opbygningen af disse lag kunne lede tanker hen på opbygningen af en celle membran. Det vil betyde at de grå celler er en eller anden form for transport celler mellem de forskellige olie lag. Spørgsmålet er bare hvad de transportere og hvordan?

En gruppe:



Gruppens struktur er stabiliseret på samme måde som en plantes. Ved hjælp af celle væge. Dette umulig gøre at gruppens orientering i lage kan ændres. Det kan tænkes at gruppen ud gør en en vejs sluse.

Olien

Olien: Det er ikke muligt at finde ud af ret meget, uden muligheden for avancerede kemiske analyser. Der er tale om en hydrofob væske. (ikke vandopløselig) med højt kuldstof indhold, der soder ved forbrænding. Væskens termiske data er:

Fryse punkt: -15°C

Koge punkt: 150°C

Flamme punkt: 93°C

Analyse 2

Dette er fordøjelses celler fra en brandmand. Der er også fangarme med nælde celler.

Analyse 3

Dette er nærmest en meget stor udgave af en brandmands fang arme. Normalt bliver armene ikke tykkere bare længer, men denne arme er 12,5cm i diameter. Den har så side tråde, der er magen til en almenlig brandmands fang tråde.

Der findes 3 typer angrebs celler i prøven.

Almenelige nælde celler, som dem der finde hos brandmænd. Giften er af ca. samme styrke som hos en gennemsnitlig dansk brandmand. Disse celler sidder på alle de små fang arme.

Giftige nælde celler. De sidder kun på hoved armen. Men er til gengæld meget giftige. Jeg kom ved et uheld til at røre ved prøven med en finger spids. Disse nælde celler skød deres gift gennem min kirohanske, og i løbet af få sekunder var hele min arm lammet. Symptomerne for tog sig hurtigt da skibets læge gav mig noget atropin. Han sagde at det var en kraftig nave gift. En dosis på 25 gange hvad jeg fik, ville have dræbt mig inde jeg hade nået at tage 6 skridt. Vi har regnet lidt på det, og fundet at giften fra ca 25 cm² ville give lægens senarie.

Elektriske celler i samme stil, som dem en elektrisk ål bruger til at lave sit elektriske fælt med. Der mange celler så det totale fælt må være af en enorm styrke.

Jeg vil tro at med den samlede effekt (el og giftige nældeceller) af ca. 1½ km tentakel vil kunne dræbe en lille hval, som f.eks. En spækhukker.

Analyse 4

Dette er sterilt vand, uden nogle form for “grums”. (der kan ses i et lys mikroskop.)

Dette vand indeholder en masse næring, Jeg vid ikke hvad, men mine usterile prøver måkkende i løbet af 12 time, det er meget hurtigt, og foreslår at maden er til rådighed i en “nem at bruge” form

Vandet inde holder også nået andet end nærings stoffer, for da jeg prøvede at inddampe 1L af vandet selv antændte prøven. Jeg nåde at se at der var ca. 2,5 dl tilbage af prøven. Efter den sodende forbrænding hade jeg nogle sorte slagger til bage, meget lig dem man for ved afbrænding af sukker. Dette antyder at prøven har et rimeligt højt indhold af kuldstof, uden at inde holde nogle form for liv, jeg kan finde. Det kunne være interessant at undersøge den for virus. Men hvor skaffer jeg levende celler, uden imunforsvar, fra? Normalt brugers der lever celler fra dyr, i et nærings medie.