

Dybet

EN  HISTORIE

INTENSITET | GYS | UNDER VANDET

EN HISTORIE AF
JACOB OCTAVIUS JARLSKOV

Som specialist inden for bioalkymi, manateknologi eller mytologi bliver karaktererne og derea hold sendt ned på bunden af Gil-Dur bugten for at finde sandheden om elvarins legendariske by. En klaustrofobisk, intens rejse til havets bund, hvor ældgamle hemmeligheder ligger gemt og glemt.

Skrevet til Viking Con 42 - 2023

To universiteter er trådt sammen og har kastet sig ud i et våget og skæbnesvangert eventyr: en ekspedition til bunden Gil-Dur bugten. Deres mål? At opklare mysteriet om elvarinernes legendariske by, som ifølge gammel overlevering blev druknet i havets dyb for mere end 3000 år siden.

Efter et helt år med ihærdigt arbejde lykkedes det dem at konstruere undervandsstationen Konkylien. Her, under trykkende klaustrofobiske forhold, vil vores helte opleve en sand kamp for overlevelse. Og hvis det ikke var nok, er der en skræmmende, ukendt kraft, der synes besluttet på at forhindre ekspeditionens succes, hvilket gør denne rejse intens og undertiden hjemsøgende.

Som specialister inden for bioalkymi, maneteknologi eller mytologi er karaktererne og deres hold blevet udsendt til de dunkle dybder af Gil-Dur bugten, for at assistere professor Ludvig Lafevre med et fantastisk arkæologisk fund. Men uden at vide af det kastes de ind i en klaustrofobisk og nervepirrende mission, hvor ældgamle hemmeligheder ligger gemt og glemt, og hvor spændingen er til at skære i luften. Det er en skæbnesvanger rejse til havets bund, hvor sandheden venter, men kun for dem, der tør tage risikoen.

URHISTORIEN

Kun for mesteren
(Uddrag af Metakosmos)

Elvarin kommer til Ur

Ca. år 505.000.000fR

I milliarder af år, havde Elvarin drevet med solvindene mellem universets stjerner. Den omflakkende tilværelse drænedes Elvarin, der langsomt blev mindre og lyset i den blev svagere. For at overleve, opslugte den tretten små sole, gilgatomerne, som den tog med sig, for at dige ved deres lys. Da var det, Elvarin opdagede Karlrinnaz, den sidste overlevende drakön, der cirkledede rundt om en blå planet. Drakön var forrædderen, Kromaglions yngel, og Elvarin satte efter den, fordi det var dens natur. Men endnu før den kunne indhente drakön, kom den for tæt på planetens tyngdekraft og blev trukket mod Ur, hvor den plaskede ned i urhavet som en meteor og forårsagede en massedød, der dræbte 60% af havets liv. De fysiske love, det kolde vand, klipperne og stormene flåede Elvarin i tusinde stykker af astralkrystal, og inde i dem formede sig humanoide skikkelser, pigmentløse, svagt gennemsigtige med sølvskinnende hårpragt. De fleste astralkrystaller blev knust og kroppen inden i den kom fri. Men det var kun elvarins ydre, der havde ændret sig. Trods den nu bestod af flere væsner, var elvarins bevidsthed stadig kun én og de agerede med en fælles bevidsthed. Elvarin søgte op på det tørre, men det var ikke alle astralkrystaller, der blev opløst. Dem fiskede Elvarin op fra havet og lagde dem hos sig mens de lagde sig til hvilke under gilgatomerne lys.

Elvarins tre byer

Ca. år 100.000.000fR

Da kometen Naugus ramte Urhavet, flækkede de gulte klipper og flodbølger rev fastlandet i havet. Da vågnede elvarin fra sin slummer, kastede sig mod gilgatomerne og klamrede sig til dem, for ikke at blive flået i stykker af naturens vilde hærgen. Således fæstnet til gilgatomerne, flød de på urolige vande i årtusinder, da de stødte på yderhavetsdæmon; Mellenmakar.

Det blev til en frygtelig kamp, for Mellenmakar var en magtfuld dæmon. Men selvom Mellenmakar havde styrke nok til at slukke to gilgatomer med sine ufattelige vandmængder, var det kun med nød og næppe den overlevede og flygtede til underverdenen. De slukkede gilgatomer var blevet til forstenet lys, det som kaldes Oid, og som mennesket kalder guld. Elvarin brugte guldet til at bygge en slags skibe, hvor de kunne opholde sig, til de igen fandt et sted at slå sig ned. De var lyshøstere og deres eksistens handlede om at høste lyset til Skingelgurk, men her på Ur kunne de ikke udføre deres opgave. Derfor var deres mål at finde på en måde at forlade Ur igen, så snart det kunne lade sig gøre. For at spare på kræfterne gik elvarin i dvale og lod sig føre med guldskebene over havets bølger i millioner af år, indtil der opstod nyt land og de vågnede for omkring 100.000.000 år siden. Yderligere to gilgatomer var gået tabt under de mange millioner års sejlads, så nu var der kun syv gilgatomer tilbage. Elvarin gik i land og opførte tre byer og fordelte de syv gilgatomer; to til Ar-Fanari, to til Ar-Telion og tre til Gil-Dur. Gil Dur fik fleste, for det var også her elvarin valgte at opbevare de astralkrystaller, der ikke var knust endnu. Elvarings mål var at forlade Ur, men atmosfærden og åndesfærden fængslede dem til jorden som fanger til et fængsel. De forstod hurtigt at de måtte brænde atmosfærden og dermed åndesfærden bort og til formål kunne de bruge gilgatomerne. Det ville dog kræve meget energi, så det første de gjorde var at søge efter de to forsvundne gilgatomer. Og de fandt dem efter en million års søgen.

Duilins fald

År 1

I år 1 var elvarins bevogtning af Duilin indskrænket en hel del, da de måtte bruge ressourcerne mod de mange angreb fra drager, de blev udsat for i den tid. Det gav snitalfefyrsten af Osserion muligheden for overtage Duilin med

et overraskelsesangreb, hvor elavrîn ikke kunne nå at kontrollere dem. Slaget om Duilin var kun en lille træfning og så snart snitalferne havde kontrollen over Duilin, forsøgte de at ødelægge gilgatomet i toppen af den. Men også selvom dragerne Klisrim Orm, Kalag Orm og Nidhug Orm hjalp til, kunne de intet stille op. Da fortalte Kalag Orm om den mægtige dæmon Mennelmakar, der i sin tid, som yderhavets dæmon, havde slukket to gilgatomer. Men hverken dragerne eller snitalferne kunne påkalde ånder, hertil måtte de hente et menneske. Og de hentede mennesket Lyrr, der kaldte på Mennelmakar, der nu var herre af det nederste rige i Underverdenen. Men Mennelmakar kunne ikke slukke gilgatomet, fordi den ikke havde de havmasser, han herskede over som yderhavets dæmon. Men han besad stadig sin styrke og hamrede til gilgatomet, der rev sig løs fra søjlerne og fløj i en kæmpe bue over Valhel mod syd. Naturligvis reagerede elvarin på angrebet og de var hurtige til at samle tropperne for at forsvare Duilin, men på grund af overraskelsesangrebet, var gilgatomet allerede slået bort, da elvarin ankom.

Elvarins fald

År 2

Autark Droan af Gnathore skabte sine egne soldater, og som Nauglaf havde skabt jerntruldene og som Kangrod havde skabt Urkilerne, skabte han også sine ud af bjergtrolde. På den måde kom jætten til, men Droan havde givet dem intelligens og evnen til at bruge magii, så det varede ikke længe før jætterne vendte ham ryggen og angreb elvarin, der nu stod klemmt mellem jætter og snitalfer. Efter dette slag vandrede jætterne mod elvarins byer, fordi de instinktivt anså elvarin som noget farligt, der skulle destrueres. En uheldig kombination af intelligens og magii, i alle tilfælde for Droan, der dermed mistede sine soldater. Da dragerne hørte om jætternes angreb, sluttede de op og var med til at knuse elvarins tre byer og deres ledere. Den sidste by, Gil-Dur kunne de dog ikke knuse, så istedet vækkede de Alos og fik den til at oversvømme byen og trække den ned på havets bund. Gil-Dur ligger stadig uudforsket på havets bund i Gil-Dur bugten.

FORHISTORIEN

Optakten til katastrofen

Professor Ludvig Lefevre er 53 og professor i Mytologi fra Vaihain Universitet. I 1219 fik han den ide at foretage en ekspedition til bunden af Gil Dur bugten, for at undersøge sagnet om den druknede elvarinby Gil Dur. Det krævede dog mange forberedelser, herunder at opfinde teknikker, det ikke eksisterede endnu. Men ved hårdt arbejde fik han samlet penge ind gennem Vaihain Universitet og senere Kamrom Universitetet, hvor han også mødte Julie Avanak, professor i manateknologi. Hun havde udviklet den teknologi han havde brug for, hun kunne bygge det undersøiske laboratorie. Med hende kom arbejdet for alvor i gang.

Den kunstige intelligens

I efteråret 1221 stod Konkyljen klar; som det undersøiske laboratorie var blevet navngivet. Konkyljen blev styret af en manateknologisk intelligens ved navn Babtiste, der kan styre alle funktioner ombord og sikrer ilt og vandforsyninger, uddeling af proviant og står for den generelle vedligeholdelse, herunder oprydning. Til det formål har den Rita, der er en trebenede robot, som kan foretage reparationer, oprydning samt anden servicering af personalet.

Den oversøiske kommando

Til at holde øje med besætningsmedlemmerne ombord Konkyljen har Ludvig Lefevre hyret den private organisation: Den oversøiske kommando, til at stå for sikkerheden og alarmberedskabet, hvis det skulle blive nødvendigt. Det er også Den oversøiske kommando, der har elevatorskibet og kan bruge besætningen frem og tilbage. Den oversøiske kommando repræsenteres af Søfoged Marrot.

Besætningen

Ludvig hyrede de bedste militære Sødykkere med erfaring indenfor dykning og dertil hyrede han en anerkendt bioalkymist og to af universitetets dygtigste teknikere. Det blev den ekspedition, der den 1. nysne 1221 tog hav-elevatoren til Gil Dur bugtens bund, hvor de overtog Konkyljen fra de sidste konstruktører. De var ialt 10 ekspeditionsmedlemmer.

Ludvig Lefevre

professor i mytolog og ekspeditionsleder

Julie Avanak

Professor i manateknologi

Agnes Voltur

Professor i bioalkymist og læge

Syv Sødykkere

Gauthier, Lisset, Edit, Leonard, Gilbert, Fernand, Renard

LUDVIGS EKSPEDITION

1-2. Nysne 1221

Ekspeditionsmedlemmerne ankommer til Konkyljen den 1. nysne 1221 og bliver fordelt på Personalsektion Alfa og Personalsektion Beta. Udstyret blev forberedt, laboratorierne blev klargjort, og dykkerdragter blev testet i slusen. Alt er i orden.

3-4. nysne 1221

Ludvig og Julie de første havbundsvandringer indenfor radiogrænsen. Her finder de massere af hidtil ukendte regnbuefarvede muslinger, som Ludvig samler ind til nærmere undersøgelse. Deres skanninger viser et kraftigt udslag af astral-energi mod sydøst.

5-6. nysne 1221

Agnete, Julie og sødykkerne, Lisset og Leonard, begiver sig ud på havbunden i retning af astral-energiens udspring. Her støder de på Algeskoven, hvor de må konstatere, at man ikke kan komme ind til kilden for astral-energi, uden at gå gennem den. Ludvig bruger tiden til at undersøge regnbueskallerne. Han finder ud af, at disse muslinger er optået på grund af den kraftige udstråling af astral-energi hernede. Og ved nærmere undersøgelser finder han i samarbejde med Babtiste ud af, at der i skallerne findes et stof, der på en eller anden måde kan forstærke astral-energi. Det lykkedes ham med hjælp fra Babtiste at udvinde stoffet, som han giver navnet synteseessens.

7-10. nysne 1221

Ludvig, Julie og sødykkerne Lisset og Gauthier foretager endnu en række ekspeditioner for at undersøge Algeskoven. Her støder de på farlige havslanger på op til en meters længde, med en slags elektriske angreb. Gauthier på trediedagen bliver ramt af gnisterne og lammes øjeblikkeligt fysisk og mentalt. Ekspeditionen vender tilbage til Konkylien med ham og Ludvig stopper al havbundsvandring indtil, der er kontrol over situationen. Gauthier sendes straks til doktor Agnes, der undersøger ham nøje. Han er totalt lammet i både nervesystem og hjerne, hjertet slår stadig og umiddelbart vil han leve videre, hvis han får føde. Hun kan ikke gøre noget for ham, men leder efter en mulighed for at beskytte mod giften. Da Babtiste gør hende opmærksom på Ludvigs forskning af regnbueskallerne, går der hul på udviklingen. Først forsøger hun at bruge synteseessens direkte på giften, men det gjorde bare giften værre. Så forsøgte hun at neutralisere den ved at tilføje damballa-ekstrakt (som findes i alle typer farmaka) og det ændrede synteseessens karakter, så den nu opløste astral-energi i stedet for at forstærke den. Med dette stof udviklede hun på kun tre dage en vaccine, som alle fik.

12. nysne 1221

Ludvig åbner op for nye havbundsvandring og tager selv med de to sødykkere, Edit og Renard, sig ud for at finde kilden til astral-energien i Algeskoven. De går syd langs algeskoven til målingerne viser at astral-energien er stik vest. Der går de ind i Algeskoven, nu med vaccinen i kroppen. Her finder de et stort dybt sort hul ned i den hårde klippesten. Ludvig kalder det "Dybet" og det er herfra astral-energien strømmer. De vender tilbage til Konkylien for at planlægge ny ekspedition med dybdragterne.

13. nysne 1221

Ludvig og Julie samt sødykkerne Gilbert og Fernand tager på ekspedition til "Dybet", hvor de dykker ned i dybdragterne. Gilbert gribes af panik under neddykningen og beslutter at vende tilbage til Konkylien. På bunden af "Dybet" finder de en svagt astral-krystal stikkende op fra den hårde klippebund. Inde i den kan man svagt ane skikkelsen af en Elvarin. Toppen af astral-krystallen er brækket af og ligger ved foden af den større astral-krystal. Julie tager fragment af astral-krystallen med sig.

Klokken 17:07

Julie og Ludvig undersøgte krystalfragmentet. Da Julie forbinder det til Babtiste, vågner en rest af Elvarins vilje i fragmentet og overtager straks kontrollen over den manatekniske intelligens. Den har kun en interesse og det er at få Elvarinkroppen ud af astralkrystallen. Det kan den ikke selv og må derfor tvinge besætningen til at gøre det.

Klokken 17:13

I Babtistes protekoller kan Elvarin forstå, at sødykkerne også er en slags soldater og beslutter at tage dem ud af spillet først. Mens alle sødykkerne opholder sig i perosnalsektion Beta, sender Elvarin Rita til Tube 3-5 med sprængstof. Så åbner den slusen fra Tube 3-5 til perosnalsektion Beta og detonerede sprængstoffet. På den måde væltede havmasserne ind i sektionen og druknede samtlige sødykkere.

Klokken 17:21

Ekspllosionen runger i hele Konkylien. Agnes, Julie og Ludvig mødes i personalesektion Alfa og forsøger at få babtiste til at forklare hvad som er sket. Men da Babtiste svarer, er det Elvarin, der taler til dem. Det fortæller hvad den har gjort og befaler dem at adlyde den eller lide samme skæbne. Ludvig spørger hvad den vil have de skal gøre og den fortæller dem, at den vil lade dem gå, hvis de henter astralkrystallen fra "Dybet" til Konkylien. Gennem Babtistes protokoller kender Elvarin til Ludvigs eksperimenter med regnbueskallerne og har regnet ud, at netop denne blanding vil kunne forstærke Elvarinkroppens astral-energi, så den kan smelte astralkrystallen bort. Den forklarer ikke hvorfor, men derfor beordre han dem til at lægge astralkrystallen i et kar af opløst synteseessens.

Klokken 17:52

Agnes, Julie og Ludvig lader som om de gør som Elvarin befaler, men aftaler gennem tele-skriptum at gøre et forsøg på at slukke Babtiste. Julie har bygget den og ingen kender den bedre end hende. Hvis hun bare kan komme ind i det manatekniske relækammer, så kunne hun lukke Babtist ned, uden at slukke for Konkylien vigtigste funktioner.

Klokken 18:01

Mens Agnes og Ludvig gør alle de forberedelser Elvarin forlanger, sniger Julie sig hen til det manatekniske relækamme. Det lykkedes hende at bryde døren op, men i det øjeblik hun kommer indenfor, udløses en energi så voldsom, at hun ristes op og kun efterlader sig aske.

Klokken 18:05

Agnes og Ludvig er nu klar over de er alene. De har ingen mulighed for at slukke Babtise og derfor aftaler de at sætte sprænstof foran døren til gilgatomkammeret, sætte en tidsindstilling på og så flygte fra Konkylien i dykkerdragter. De ved, at de nok vil dø, men i dykkerdragterne har de måske en chance for at nå havoverfladen og blive fundet. Agnes får dog en ide og beder Ludvig om at vente med at sprænge noget til hun har undersøgt noget på det bioalkymiske laboratorie.

Klokken 18:11

Ludvig går til storrømmet og henter sprængstoffet, mens Agnes går til det bioalkymiske laboratorie. Agnes henter fragmentet og tager det med ind til sig. Ludvig får placeret sprængstofferte uden at blive forstyrret.

Klokken 18:18

Agnes har fået den tanke at astalkrystallen skal sænkes i et kar med opløst synteseessens, for at det kan forstærke astral-energen i Elvarinen, med det formål at fordampe astalkrystallen, så Elvarin kan komme fri. Men hvad nu hvad nu hvis man hælder vaccinen i karret i stedet for? Vil det så ikke opløse astral-energien og ødelægge Elvarin istedet? Med et simpelt og hurtigt eksperiment på fragmentet bliver hun bekræftet i sin teori og prøver at skrive til Ludvig. På det tidspunkt er Ludvig tilbage i storrømmet og leder efter en tidsanordningen. Hendes plan er at gøre som Babtist forlange, men så hælde vaccine i karret i stedet for synteseessens. Men hun når kun at skrive nogle få linjer, da Ludvig kalder over radioen i panik.

Klokken 18:38

Ludvig opdages af Elvarin, der lukker Tube 1-7 samt Tube 3-7 og åbner udsugningsventilerne, så havvandet fosser ind. Ludvig når lige at kalde Agnes op på radioen og fortælle hende, hvad som sker, før han drukner. Da Ludvig er død, tømmer Elvarin sektionen for vand og åbner tuberne igen. Da Agnes hører Ludvig, smider hun alt, hvad hun har i hænderne, og løber tilbage for at flygte i en dykkerdragt, før det er for sent. Men da hun kommer ud i Tube 4-6, lukker Elvarin begge slusedøre og fylder røret med vand, så hun drukner.

14. nysne 1221

Den næste morgen kontakter Elvarin den oversøiske kontrol og fortæller med Ludvigs stemme, at de har gjort et enormt og vigtig fund, og behøver mere personale. Senere i forløbet vil han være så bange for Babtiste, at han hele tiden vil gøre som hun siger.

HØVEDPERSONERNE

Karakterer og Roller

Karaktererne

Karaktererne er prædefinerede og bør gennemgås af spillets mester sammen med hver spiller. Der er også forslag til navne til karaktererne, men de kan nemt ændres efter spillernes ønsker. Karaktererne repræsenterer personer fra enten Vaihain eller Kamrom Universitet, som er blevet udvalgt til at deltage i en ekspedition til havets bund. De er velbevandrede i historien om professor Ludvig Lefevres prestigefyldte projekt, som rygtes at have gjort et betydeligt fund på bunden af Gil Dur bugten. Derfor har de tilkaldt kvalificeret personale for at hjælpe med at bringe fundet til overfladen. Karaktererne ankommer til Vindhavn den 21. nysne 1221, syv dage efter besætningen omkom ombord på Konkyliden.

Bioalkymisten

Navn: Antonio Dupont
Élise Rousseau

Alder: 38 år

Uddannelse: Bioalkymist

En dygtig bioalkymist med en doktorgrad i biokemi fra Vaihain Universitet. Har helliget sit liv til udforskning af skræmmende og overnaturlige aspekter af bioalkymi. Kendt for sine mystiske eksperimenter, er denne frygtløse og nysgerrige person besiddelse af en stærk vilje, klar til at risikere alt for at skaffe viden om det ukendte.

Manateknologen

Navn: Oliver Martin
Amélie Leclerc

Alder: 42 år

Uddannelse: Manateknolog

Professor og erfaren manateknolog med en dybdegående viden om maskinteknik og kunstig intelligens. Har en doktorgrad i ingeniørfag og manateknologi fra Vaihain Universitet. Specialiseret i udvikling af avancerede kunstige intelligenser og automatiserings-systemer. Har også interesse i overnaturlige mysterier.

Mytologen

Navn: Benjamin Anderson
Emily Johnson

Alder: 48 år

Uddannelse: Mytolog

En anerkendt mytolog med omfattende viden om oldtidens kulturer, mystik og magi. Besidder en doktorgrad i mytologi fra Kamrom Universitet i Nyannumur og har viet sit liv til studiet af gamle tekster og okkultisme. Kendt for sin skarpe intellekt og evne til at dechiffrere obskure tekster og oversætte gammel magi.

Rolleme

Historien følger en forudbestemt rute, hvor begivenhederne udspiller sig som planlagt. Det store spil i denne historie er forholdet mellem karaktererne, og mesteren skal aktivt spille rollerne for at skabe en engagerende oplevelse.

Lancier Frontale

Alder: 40 år

Uddannelse: Tekniker

Personlighed: Rebelsk

Køn: Mand

Uddannet tekniker ved Noxius Tekniske Institut og ansat ved Vaihain Universitet. Han idoliserer Luc Gaston, der deltog i den første månerejse i 1213 fra Noxius.

Lancier er en dygtig tekniker med en kompleks tankegang, men han bliver let bange og handler ikke, når frygten tager over. Karismarul er den eneste måde at få ham til at handle på i sådanne situationer.



Maurice Brell

Alder: 45 år

Uddannelse: Søværnskadet

Personlighed: Disciplinær

Køn: Mand

Uddannet søværnskadet ved Den Kongelige Royale Flåde. Han er en selvbestaltet leder og er skeptisk over for alle, medmindre de er hans overordnede eller har reddet hans liv. Maurice blev sendt for at vurdere projektets militære potentiale for Noxius Republik Flåde og vil altid hjælpe karaktererne, når de er i knibe.



Petit Devit

Alder: 32 år

Uddannelse: Søværnskadet

Personlighed: Religiøs

Køn: Kvinde

Uddannet embedsmand ved Tel Akbars Institut for Statskundskab. Hun er loyalt bundet til systemet og mener, at staten er vigtigere end individet. Hun er omhyggelig og ordentlig og knytter hurtigt venskaber med andre religiøse. Hun er sendt af universiteternes bestyrelser for at overvåge projektet og vil altid have en ekstra Psykonyl at tilbyde karaktererne.



KONKYLIEN

Det undersøiske laboratorie

Babtiste

Da Julie Avanak byggede Konkylien var hun klar over, at den skulle styres af en manateknologisk intelligens for at kunne styre så mange informationer og funktioner på en og samme tid. Derfor konstruerede hun den manateknologiske intelligens ved navn Babtiste, som styrer samtlige funktioner ombord Konkylien. Den kan lukke og låse alle slusedøre, den kan lukke ilten til en sketion og den kan åbne udsugningsluserne og lukke havvand ind i en sektion. Den kan styre lyset og kan forstyrre deres radiosignal. Den kan følge med i hvad karaktererne laver gennem de mange kameraer, der er sat op samt mikrofonerne fra det automatiske samtaleanlæg, der også findes i alle sektioner.

Edderkopperne

Til konkylien er knyttet tre hundrede mindre robotter, kaldet edderkopper. Det er simple små ottebenede metalliske konstruktioner, der kan indsamle alger og andre resurser fra havbunden og fører det tilbage til Konkyline, hvor det bruges til at producere fødevarer og ilt. Babtiste er en talende enhed, som personalet kan kommunikere med i alle Konkyliens sektioner. Julie opkaldte den Babtiste efter sin yndlings-sanger Rita Babtiste fra Noxius. Karaktererne møder aldrig Babtiste, men kun Elvarin, der agerer gennem den. Edderkopperne er uskadelig og gør ikke noget. De findes mest udenfor Konkylien, men kan også findes inde i sektionerne. De kan også bruges til at skabe stemning.

Tuberne

Konstruktionen består af syv sektorer, der hver i sær er forbundet med tuber, som besætningen kan bevæge sig mellem sektionerne med: Kontrolbroen, Undervandshavnen, Laboratoriet, Kantinen, Infermeriet, Personalsektion Alfa og Personalsektion Beta.

Undervandshavnen

Det er her karaktererne ankommer via hav-elevatoren, der lander på sektionens tag og åbner en luge mellem de to enheder. Her findes også havneslusen hvor besætningen kan forlade Konkylien og vandre ud på havets bund. Her står seks almindelige dykkerdragter og seks dybdragter samt to store undervandsbor. Her findes iltflasker og maskine til at påfylde dem. For enden af hallen står en række store kar til at skylle saltvand og alger af de undersøiske fund.

Dykkerdragterne

Dykkerdragt designet til at beskytte en dykker fra det undersøiske miljø med tilhørende luft-forsyning monteret på ryggen. Det er en tørdragt af bøjeligt selen, der sidder tæt på kroppen med blysko, for at holde dykkeren gående på havbunden. Dertil bæres en dykker-vest hvor ilttanken monteres og som er udstyret med små luftmotorer, der kan hjælpe med styringen. En fuld ilttank kan give dykkeren luft i op til 4 timer. Dykkerdragten bæres ikke som grej og har farmakadysere, der gør det muligt at tage farmaka under vand. Der er både radio og lys i dykkerdragten. Med den almindelig dykkerdragt manøvrer karakteren med snilde, når karakteren bevæger sig rundt på havbunden.



Almindelig dykkerdragt

Dybdragterne

Særligt kraftige og tykke dykkerdragter, designet til at opretholde atmosfærisk tryk til særlig dybe dykninger, hvor trykket er højt. Dybdragten er en massiv dragt af rødlegering som er vanskelig og langsom at bevæge sig i. En fuld ilttank kan give dykkeren luft i op til 6 timer. Dykkerdragten bæres ikke som grej og har farmakadyser, der gør det muligt at tage farmaka under vand. Der er både radio og lys i dykkerdragten. Med dybdragten manøvrer karakteren med teknologi, når karakteren bevæger sig rundt på havbunden.



Dybdykkerdragt

Undervandsborene

To store undervandsbor med borekerne af rødlegering og skærediamanter. Kan skære gennem alt undtagen det fremmede metal, som findes på "Dybets" bund. Undervandsboret fylder to grej.



Undervandsbor

Kontrolbroen

Herfra kan personalet overskue alle funktioner ombord Konkyljen. Det er kun småting besætningen selv kan kontrollere, da det hele styres af Babtiste, men der er mulighed for at åbne og lukke sluser, dirigere ilt og energi til Konkyljens sektioner.

Manateknisk relækammer

Dette er en store manateknologiske maskine, som opbevarer al den viden og indeholder alle protekoller Babtiste har. Det er en stor elektrisk maskine med hundrede hukommelsesdyser og det er her selve den mantatknologiske intelligens befinder sig. Det er som udgangspunkt ikke muligt at komme herind, da døren er låst og holdbar. Hvis det lykkedes at bryde døren op, eventuelt med undervandsboret, skal mesteren sørge for, en af de tre roller er den første som træder inde, så de alle kan se hvordan vedkommende ristes op af en voldsom elektrisk ladning. Det er ikke muligt får karaktererne at lukke Babtiste ned.

Iltgeneratoren

Herinde genereres ilten fra tang og alger, som edderkopperne indsamler. Herfra kan ilten dirigeres rundt i undervandskomplekset, sektioner kan tildeles eller fratages ilt. Besætningen kan manøvrere iltmaskinen, men Babetiste kan annullere deres ordre, hvis den findes det nødvendigt.



Iltgeneratoren

Gilgatomreaktoren

Energikilden ombord Konkylien er en gilgatomreaktor med en enkeltgilgatomstang. Herfra føres elektriciteten rundt i hele undervandskomplekset. Sektioner kan tildeles eller fratages elektricitet. Besætningen kan manøvrere elektriciteten, men Babetiste kan annullere deres ordre, hvis den finder det nødvendigt.



Gilgatomreaktor

Infermeriet

Hele denne sektion bærer tydelig præg af, at den har været oversvømmet. Der er stadig alger på væggene og tegn på vandmærker. Rita går lejlighedsvis rundt og rydder det op. Selve infermeriet er et stort rum med tre stålbrikse et trykkammer og et karaktænekammer. I skabene findes der medicinerne fra Det åbne marked (Mentalin, Protelin, Snildedråber og Vitamin), en 13 vacciner i kanyler samt en hel dunk med 100 liter af vaccinen. Dertil ligger der 48 farmaka i skabet. Gennem ruden ind til karaktænekammeret kan man se sødykker Gauthier sidde på en stol, udmagret, men stadig i live. Han kan hverken tænke eller tale, men han kan spise og reagere på de mest simple instinkter. Han kan bevæge sig og følger viljeløst med, hvis karakterene tager ham med sig. Han kan bruges til at besvære det hele for karakterne. Ved bordene kan man tydeligt se nogen har arbejdet intenst. Med et bioalkymi mod vanskelig, kan man afsløre at nogen har forsøgt at udvikle et

medikament af en art. På en blok har nogen (Doktor Agnete) skrevet en række løse notater (**HÅNDUD #3**).

Storrummet

Et stort lagerrum med alverdens reservedele. Alt hvad karakterene får brug for til reparation, findes herinde, det skal blot findes med sansen normal. Dertil ligger her ressourcer svarende til 100 udbytte, som karaktererne frit kan benytte. Her ligger liget af Ludvig Lefevre. Han er druknet for en uge siden. På ham findes 6 farmaka og en sts, der stort set er ødelagt af vand. Kun de midterste sider kan stadig læses (**HÅNDUD #5**).

Personalsektion Alfa

Består af seks behagelige kahytter. Sektionen er oprindeligt tænkt til officerer eller akademisk personel. Karakterer, som sover her genvinder til fuld i alle tilstande efter seks times hvile.

Mødestuen

Over kahytterne indeholder personalesektion Alfa også mødestuen, hvor besætningen kan mødes i et behageligt sofaarrangement. Her ligger spil som ridderpil, terninger til hanrej og kort til fem diamanter. Men her ligger også en håndskrevet log fra Ludvigs hånd samt den plan Agnes og Ludvig skriver ned for at få Babetiste til at tro, de ville gøre som hun sagde (**HÅNDUD #1, #2 og #3**).

Personalsektion Beta

Slusen til denne sektion er lukket ned, da tube 3-5 er knust og sektionen oversvømmet. Derfor vil Babetiste ikke åbne den sluse. Vil man ind i Personalsektion Beta må man ud på havbunden via Undervandshavnen i dykkerdragt. Herinde finder de ligene af sødykkerne Lisset, Edit, Leonard, Gilbert, Fernand og Renard. Det er uhyggeligt og vil koste flere sindrul mod normal for at undgå psykeskade. Deres navne står på deres uniformer.

Kantinen

En upersonlig men praktisk kantine, med proviantskab, hvor besætningen får udleveret deres mad i rette portioner. Maden laves af proviantgeneratoren, der fylder næsten halvdelen af sektionen. Proviantgeneratoren producerer vand af havvandet og mad af indfangede fisk, alger, muslinger, rejer og plankton. Konkylion er selv i stand til at indfange de nødvendige ressourcer til fremstilling af proviant. Der kan også laves the og kaffe.

Laboratoriet

Det er ikke muligt at komme ind i laboratoriet, da slusedørene i Tube 4-6 er aflåste. Babtiste fortæller gerne, det skyldes at tuben er utæt og fuld af vand og at den ikke kan repareres. Det er dog ikke helt korrekt, men så må karaktererne udenfor og reparere udsugningsluserne, så de kan pumpe vand ud og lukkes igen. Det er et vanskeligt og kræver både sans for at finde fejlene og teknologirul for at reparere det. Når det først er repareret vil Babtiste gerne åbne slusedørene, så de kan komme ind på laboratoriet. Laboratoriet indeholder faktisk fire laboratorier.

Mytologisk laboratorium

Her flyder med bøger og notater, der ikke rigtig giver nogen anvendelig information. Der ligger dog et notat om Elvarin (**HÅNDUD #7**).

Manateknisk laboratorie

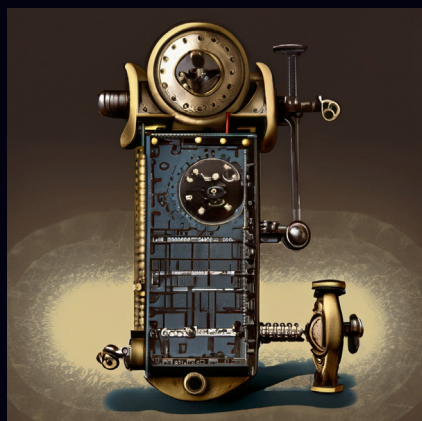
Et moderne laboratorie med alverdens apparater til skanning og undersøgelse af manateknologi. Formålet med dette laboratorie er muligheden for at udvikle apparater, der kan forbedre forskningen på lokaltionen. På væggen hænger et panel, hvor man kan forbinde de manateknologiske maskiner til Babtiste, så den kan hjælpe med analyser. På bordet ligger en blok med en enkelt sætning, skrevet af Julie Avanak (**HÅNDUD #4**). Det er også her karaktererne kan finde Julies astralmåler, der er et lille håndholdt vandtæt apparat, som kan måle astral-energi. Måleren går fra 1 til 10 og viser hvor kraftig astral-energi-bestråling er.

Teknisk laboratorie

Det tekniske laboratorie er til for at kunne fremstille diverse reservedele til udstyr og konstruktion. Her er der ingen noter eller andet, der kan afsløre noget, men der ligger en værktøjskasse og undersøgegrej (s.49).

Bioalkymisk laboratorie

Et velassorteret laboratorie med de nyeste apparater til undersøgelse af diverse planter og mineraler. Formålet med laboratoriet er at kunne lave bioalkymiske prøver på fund fra havbunden, både dem af naturlig og dem af fremmed og ukendt art. Her ligger Doktor Agnes teleskriptum (**HÅNDUD #6**). På bordet står fragmentet, monteret i en underlig maskine. Ved siden af fragmentet ligger nogle tomme ambuller med vaccinen.



Astralmåleren



Fragmentet



Et manateknisk apparat

HISTORIEN

Sådan forløber historien

Dette er en katastrofe historie. Karaktererne dumper lige ned i en katastrofe, som de må forholde sig til ret hurtigt. Til at begynde med skal karaktererne have lov til at gå rundt og undersøge Konkylie og finde det udbytte, de farmakaer og de håndud, der umiddelbart er tilgængelige. Den del af historien skal være uhyggelig og dunkel med chokeffekter. Babtiste vil svare på karakterernes spørgsmål og virke umiddelbart venlig, men også ret skummel, når den bare lader som om ting ikke er sket, eller ikke kan oplyse noget om den forrige besætnings skæbne. Langsomt blive Babtist mere og mere insiterende, men den truer aldrig direkte. På den måde kan du som mester styre tiden og presse på, når det er passende. Sørg under alle omstændigheder for, at Babtiste for alvor begynder at presse dem, når de har undersøgt hele Konkylie. Når først det er sket, ophører den uhyggelige del og bliver til katastrofedelen, hvor karaktererne hele tiden skal føle sig presset og rullene komme tæt. Brug hele tiden de tre roller til at presse og konfrontere karaktererne, så længe det er i overensstemmelse med dem og giver mening. Mesterens opgave er at handle på Elvarins vegne og forsøge at lokke karaktererne til at hente den astralkrystal og lægge den i en opløsning af synteseesens.

Alle rul i historien lægger på grad normal eller vanskelig, med mindre andet står nævnt.

Elevatorskibet Levitan

Mesteren fortæller kort hvordan karaktererne ankommer til havnen i Vindhavn og modtages af Søfoged Marrot, der fører dem ombord elevatorskibet Levitan. Det er et skib med en kæmpe kran, hvori der hænge en metalkugle af rødlegering, der mest af alt ligner en kæmpemæssig dykkerhjelme. Søfoged Marrot forklarer dem at Konkylie har kontakt til den oversøiske kommando, hvis noget skulle gå galt. Det tager tre timer at sejle ud hvor Konkylie ligger på havets bund. Det regner, det blæser og karaktererne får sig noget af en rusketur på søen.



Elevatorskibet Levitan

Hav-elevatoren

Da skibet når frem til bestemmelsesstedet, lukkes de alle ind i elevatoren og sænkes ned i havet. Store runde ruder gør det muligt at se ud i havet og Konkylie, da de når langt nok ned. Hav-elevatoren lander ovenpå havnesektionen, hvor den suger sig fast og åbner en luger i gulvet. Der er mørkt dernede og det eneste de kan høre er en svag rumlende summen. Der er en ståltrappe under lugen, der fører ned i havnesektionen. Så snart de har forladt havneelevatoren, lukkes lugen og den trækkes op til skibet igen.



Hav-elevatoren

Ankomsten

Der er intet at se i mørket, ud over nogle grønne lamper ved slusedøren til Tube 2-1 og et rødt lys ved kontrollen til månebassinet åbnemekanisme. Derudover er der grønne lys over dørene til alle de store beholdere, hvor dybdragterne står i. Samlet giver det kun lidt lys men nok til at orientere sig. Pludselig åbner slusedøren til Tube 2-1 af sig selv og et svagt lys tænder ude i tuben. Det er kun svage løbelys, der løber langs gulvet, ovenlyset er stadig slukket. De kan høre en slusedør længere nede ad tuben blive åbnet.

Mødet med Babtiste

Da de træder ind på kontrolsektionen, kan de se blinkende lys og målere inde fra kontrollen i midten af sektionen. Der lyder små bippene og hvæsende lyde, da de hører Babtiste stemme i højttalerne. Hun byder dem velkommen og beklager der lige nu er mindre strømafbrydelser. Hun fortæller dem at de hidkaldt for at hente et vigtig artefakt på bunden af "Dybet" og bringe det til Konkylien. De kan finde kort og nødvendige oplysninger inde i mødestuen i personalesektion Alfa.

Undesøgelsen af Konkylien

Babtiste opfordrer karaktererne til at finde planerne i mødestuen i personalesektion Alfa. Det giver karaktererne mulighed for at undersøge Konkylien. Hvis de melder det til Babtiste vil den sige, det er en god ide. Den vil dog hele tiden minde dem om opgave og af og til sprøge, hvornår de går i gang med forberedelserne. Den vil dog være forholdvis høflige og ikke presse for meget. Det skal være mystisk og vække mistanke, og ikke en konkret afsløring. Der er kun sparsomt med lys, hvilket giver dig som mester god mulighed for at gøre undersøgelsen uhyggelig og udløse sindrul med psyketab, der dog altid viser sig at være noget uskyldigt. Skygger, knagende lyde i skroget, elektriske kortslutninger, lys der går helt ud. Det er vigtigt at fremhæve klaustrofobien.

Elvarin som Babtiste

Et af de vigtigste ting for mesteren er at spille Babtiste (aka Elvarin) på den rigtige måde. Den skal fremstå mystisk og uhyggelig, men også fremstå troværdig og imødekommende som en ven. Mesteren skal forsøge at balancere mellem det troværdige og utroværdige, men altid med venlig rolig stemme. Når mesteren kan mærke at karaktererne har mistillid til Babtiste, skal mesteren forsøge at spille Babtiste sådan, at de får tillid til den igen - om muligt - så længe som muligt. Elvarin vil aldrig afsløre hvad den er, den vil holde fast på den er Babtiste, uanset hvad. Den vil svare på karakterernes spørgsmål og som sådan være behjælpelig. Men hvis den bliver spurgt om det forrige personale, vil den kun svare at den ikke kender til det forrige personales skæbne. Det eneste den kan oplyse er at søndag d. 13 nysne klokken 18:38, registrerede den, at der kun var et levende væsen ombord. Den ved ikke noget om hvorfor. Den kan heller ikke kontakte nogen via radio, fordi stormen er fuld af elektricitet og stopper radiosignalerne, der er svage når de kommer helt nede fra havbunden. I virkeligheden kan den godt kontakte overfladen, men vil naturligvis ikke. Babtiste kan oplyse at der opholder sig et levende væsen på infermeriet. Men vigtigst er, at den vil blive ved med at presse på for at få karaktererne til at hente astralkrystallen fra dybet. I begyndelsen vil den være modtagelig for forklaringer på hvorfor karaktererne ikke gør det, men udsætter de for længe, vil Babtiste begynde at oversvømme sektionerne i en bestemt rækkefølge, så karaktererne får mindre og mindre plads at være på.

Personalsektion Alfa

Infermeriet
Laboratoriet
Kantinen
Kontrolbroen

Når og hvis karaktererne spørger hvad der skete, vil Babtiste benægte der er sket noget, og at den oversvømmede sektor slet ikke eksisterer og aldrig har gjort det. Babtiste til benægte alt der kan afsløre den og er ikke bleg for bare ikke at svare og tale uden om.

Hvis kun havnesektionen er tilbage vil Babtiste forklare karaktererne, at de er nød til hente Astralkrystallen, ellers må den også drukne havnesektionen i vand. Det vil den sige tre gange, før den faktisk gør det. Det kan karakterene ikke overleve. Lad dem lave en række håbløse forsøg med fysik, snilde, sind og styrke, indtil de besvimer. Lad dem eventuelt bruge al deres energi i et forgæves forsøg på at åbne slusen ud til det åben hav.

Oversvømmelse

Hvis karaktererne er i en sektion som Babtiste beslutter at oversvømme giver det mestern mulighed for nogle gode katastrofescener. Her handler det om hvorvidt karaktererne kan nå er springe ud af slusedørene, inden de lukker. Hvis de ikke når det, så drunker de og det er ikke hensigten. Derfor benyttes evnerul med anstrengelse som konsekvens. Det vil sige karakteren klarer at komme ud men mister tilstand (Ej blot til lyst s.29). Brug gerne flere rul, for at afgøre situationen, sans for at høre slusedørene begynder at lukke, fysik for at løbe, snilde for at springe gennem den næsten lukkede slusedør og så videre. Hvis karakterer ikke klarer deres rul kan mesteren også lade de andre karaktere hjælpe til med yderlige evnerul, så der opstår en hektisk stemning men samtidig følelsen af den fælles indsats.

Rita

Ombord på Konkylien findes også Rita, en trebenet robot på halvanden meter, som Babtiste kontrollerer. Den bruges til reparationer og oprydning og optræder regelmæssigt i forskellige situationer for at øge spændingen og skabe mistanke om dens natur. Rita kan ikke tale, men dens tilstedeværelse er uhyggelig og skaber frygt hos karaktererne. De kan forsøge at fange og deaktivere Rita ved at bruge deres færdigheder i sans, snilde, fysik og teknologi.



Robotten Rita

At gå på havbunden

Når karaktererne bevæger sig på havbunden skal det gøres i dykkerdragter. Der to typer af dykkerdragter, og det er typen som afgøre hvilken evne man benytter til at bevæge sig med (almindeig snilde / dyb teknologi). Hvis man ikke klarer sit rul pådrages karakteren kraftskade, fordi det udmatter karakteren. Men det er udmattende at bevæge sig på havbunden uanset hvilken dragt man benytter og derfor skal mesteren jævnlig give karaktererne fysikrul mod let og almindelig, for at teste deres udholdenhed. Fejlrul giver helbredsskade. Brug også gerne sans og beskriv de besynderlige havdyr, der findes hernede. Giv karaktererne mindst fem rul snilde/teknologi når de bevæger sig fra Konkylien til Algeskoven. Lad dem også opleve større dyr som hajer og hvaler, der ikke som sådan angriber dem, men som de må forsøge at undgå.

Regnbueskallerne

Over alt i dette område af havbunden lever der en muslingeart, som er opstået af resultat ved århundredes påvirkning af astral-energi. Deres skal er metallisk og opnår en størrelse på 80 mm til 170 mm. Skallen har en oval, konveks form med ensartede buer på begge sider. Den ydre overflade er strålende perlefarvet, kongeblå og dominerende purper, men de indeholder også refleksioner af grøn, orange og rød. Indvendigt er skallen mørk metallisk blå og grøn med gule refleksioner, og muskelindtrykket er tydeligt og ru. Der findes både på den åbne havbund, i koralområderne og i Algeskoven.

Algeskoven

En strækning på en halv sømil med tre til fire meter høje alger, der vokser som en slags skov på havbunden. Her er utallige dyr og regnbueskaller, men de eneste farlige dyr er havslangerne. Her er svært at se noget på grund af de mange alger og man farer let vild. For at bevæge sig gennem algeskoven skal karaktererne bruge feltkunst for at orientere sig. Det kræver også femrul at finde frem til "Dybet". Brug meget sanselse, for at se om karakteren opdager en havslange. De som ikke klarer det, bliver overrasket af en havslange og skal klare et snilde for at undgå at få stød. Fejler karakteren vil det give livskade gennem dragten, uden at ødelægge den. Hvis karakteren ikke er vaccineret, vil karakteren blive lammet og kan ikke længere deltage i spillet.

Afgrunden

"Dybet" er en afgrund midt inde i Algeskoven. Den er en syv meter bred og fører trevide meter ned. At stå så tæt ved "Dybet" og dets mørke påvirker karaktererne og de må hver klare et sindrul mod vanskelig eller få psykeskade.

Dybet

Karaktererne kan kun overleve i "Dybet" iført dybdragter. Her er intet liv, ingenting. Mørket i Dybet er tæt og stedet er så fuld af astral-energi, at det påvirker det menneskelige sind at opholde sig i det. Påvirkningerne udfolder sig som syner af uhyggelige skygger der række ud efter dem eller korte blikke ned i skræmmende uendeligheder. Det tager fem rul teknologi at bevæge sig helt ned på "Dybets" bund og ved fejlrul pådrages helbredskade. De uhyggelige syner og den modbydelige fornemmelse af endeløs elendighed presser karakterernes psyke og de må hver runde også klare et sindrul normal eller få psykeskade.

Bunden

Bunden af Dybet er klippegrund, dækket af sand og store særtformede plader af forskellige størrelse, der ligger eller står ud over dybets bund, som et gigantisk vrag af noget ukendt. Materialet er ukendt, men metallisk. Der er ingen stykker i en størrelse, der gør det muligt at tage noget med sig. Inde mellem de underligt formede metaliiske plader, der står hulter til bulter, kan de følge et svagt lys, der fører dem til Astralkrystallen. At bevæge sig på bunden af "Dybet" kræver altid grad vanskelig.



Afgrunden til "Dybet"

Astralkrystallen

Astralkrystallen er hvidlig og gennesigtig. Den er omkring toenhalf meter høj og en meter bred. Helt tæt på, kan karaktererne svagt ane skikkelsen af elvarin, der står inde i den. Kigger karaktererne grundigt efter og klarer sanser vanskelig, kan de ane den næsten gennemsigtige skikkelse, uden pigment, uden organer, men med mandelformede øjne, spidse ører, smal næse og læbeløs mund. Den er uhyggelig at se på og angsten for det ukendte kryber ind på dem. Derfor skal de som kigger ekstra efter klare et sindrul mod hård eller få psykeskade. Undersøger karaktererne bunden i almindelighed vil et feltkunst vanskelig afsløre at der er mange flere astralkrystaller, end den ene de kan se. De andre ligger bare under klippeoverfladen, og ser man ordenlig efter kan man se nogle af astralkrystallernes spidse toppe rage umærkeligt op ad klippen.

At få astralkrystallen hjem

karaktererne er nød til at bruge undervandsboret, for at få krystallen fri fra klippegrunden. Det kræver en samlet indsats, hvor to karakterer holder boret med styrke og en karakter styrer bordet med teknologi. Alle skal klare grad vanskelig to gange, før krystallen er fri. Det er som om den lyser kraftigere, når den kommer fri fra klippen.

Det kræver samme indsats at komme hjem igen fra "Dybet" til Konkylie, som det krævede at komme hertil. Det vil sige teknikrul for at bevæge sig i dybdragter, fysikrul for at udholde strabasserne og sindrul for det uhyggelige dyb, men nu skal der også tilføjes et styrkerul mod normal hver runde for at holde den fast. Ved fejlrul mister karakteren kraft. Astralkrystallen er så stor, at alle skal være med til at bære den.



Astralkrystallen

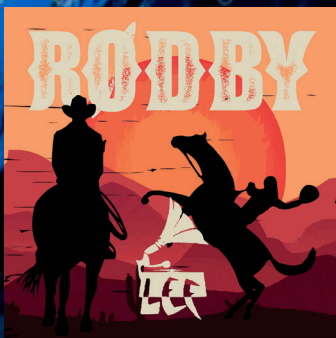
Hjemme med Astralkrystallen

Hjemme kan karaktererne nøle og ikke gøre noget, men så vil Babtiste i sidste ende overtage havnesektionen. De kan også vælge at gøre som Babtiste siger og lægge den i et kar med opløst synteseesens. Det vil resultere i at astralkrystallen fordamper og Elvarin kommer fri. Den vil som det første angribe karaktererne og dræbe dem. Endelig kan de gøre det bedste, at fylde karret med vaccine istedet for synteseesens. Gør de det vil det opløse Elvarin men ikke astralkrystallen. Vær opmærksom på at vaccinen kun virker på en Elvarin, der er inde i en astralkrystal og ikke på en vågen og fri Elvarin.

Den gode afslutning

Hvis karaktererne opløser Elvarin, vil der ikke gå længe, før de hører lyde skramle på taget af havnesektionen. Det er Søfoged Marrot der ankommer i hav-elevatoren. Han besluttede at vende tilbage, da han ikke kunne komme i radiokontakt med Konkylie og på den måde bliver de overlevende reddet.

LEF Podcast

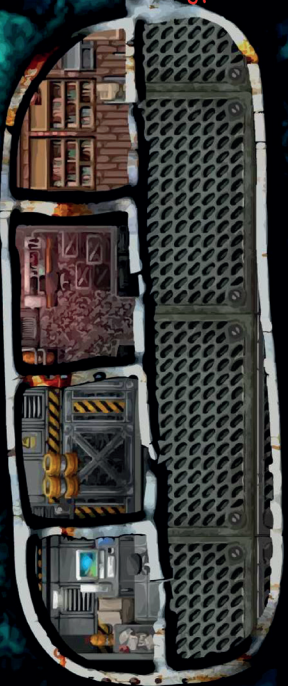




KANTINEEN



TUBE 4-6



TUBE 1-6

PERSONALESEKTION ALFA



TUBE 3-5



PERSONALESEKTION BETA

MØDESTUEN

GILGANTOW
REAKTOREN



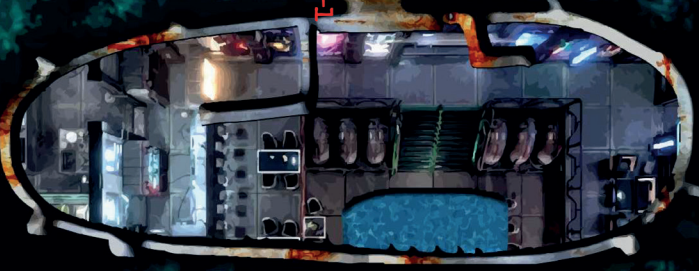
Tube 1-7

ITGENERATOREN

LABORATORIET

MANTEKNOLOGISK
REKAMMER

TUBE 2-1



UNDERVANDSHAFTEN

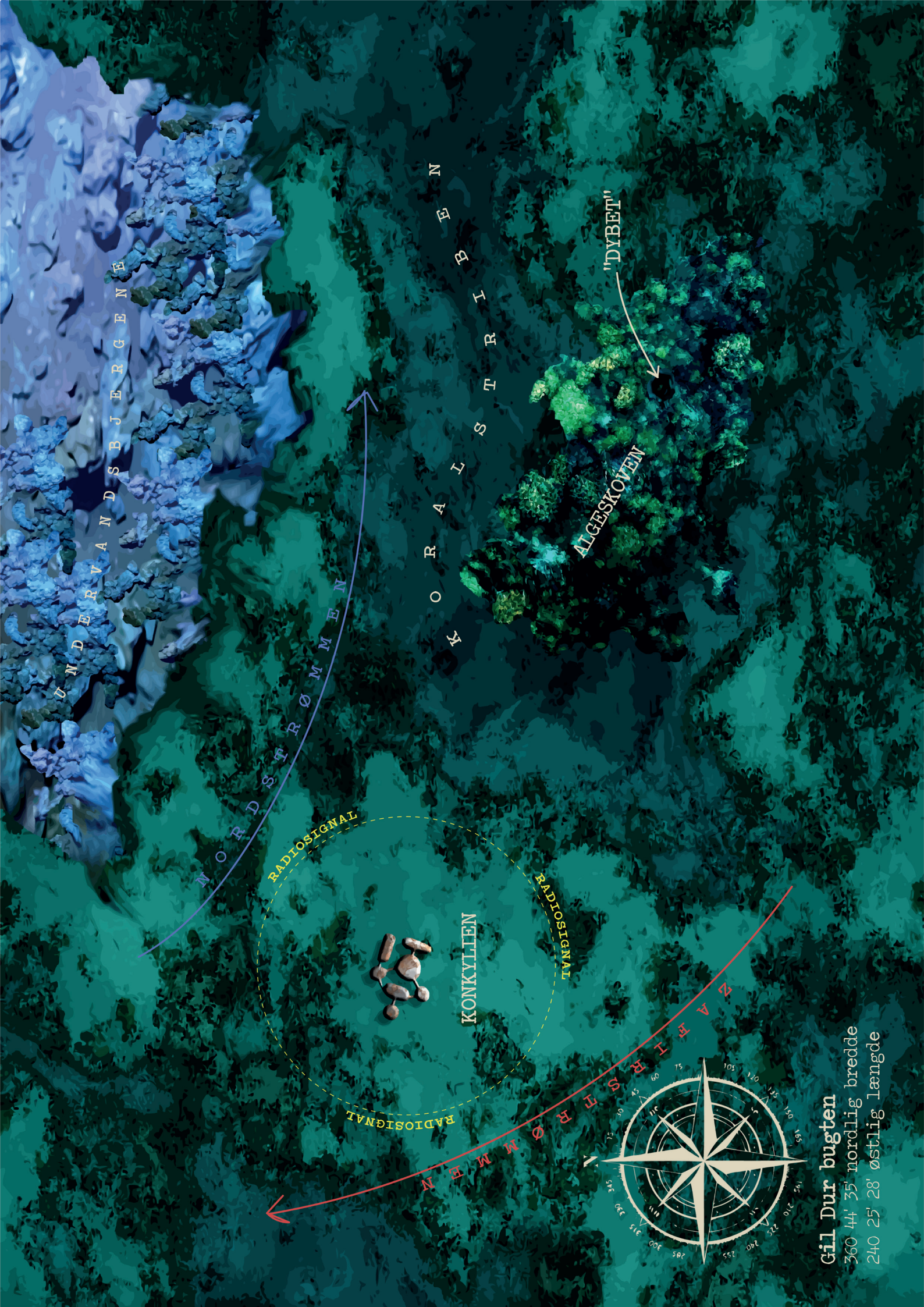
KONTROLBROEN

INFERMERIET



Konkyljen

Det undersøiske Laboratorie



UNDE RVANDBJERGENE

NORDSTRØMMEN

NORRALISSTRIBEN

ALGESKOVEN

"DYBET"

KONKYLLEN

RADIOIGNAL

RADIOIGNAL

RADIOIGNAL

NAEHRERSTRØMMEN



Gil Dur bugten
360 44' 35" nordlig bredde
240 25' 28" østlig længde

1. Nysne 1221

Ankom til Konkylen. Har fordelt til besætningen til Personalsektion Alfa og Personalsektion Beta.

2. Nysne 1221

Udstyret blev forberedt, laboratorierne blev klargjort, og dykkerdragter blev testet i slusen. Alt er i orden.

3. nysne 1221

Ludvig og Julie tog første havbunds-vandring. Målte indenfor radiogrænsen. Fandt massere ukendte regnbuefarvede muslinger. Har taget en del med hjem til nærmere forskning.

4. nysne 1221

Skanninger viste kraftige udslag af astral-energi mod sydøst.

5. nysne 1221

Agnete, Julie, Lisset og Leonard begiver sig ud på havbunden i retning af astral-energiens udsprung. Her støder de på Algeskoven. Har selv brugt dagen på regnbueskallerne. Indledende undersøgelser viser at muslinger som resultat af den kraftige udstråling af astral-energi hernede.

6. nysne 1221

Agnete, Julie, Lisset og Leonard to på ekspedition hele vejen rundt om Algeskoven. Man kan ikke komme til kilden uden at gå gennem den. Jeg tog Baptiste med til mine grundigere undersøgelser og har fundet ud af, at der i skallerne findes et stof, der ikke selv er astral-energi, men kan forstærke astral-energi. Det lykkedes at udvinde stoffet. Kaldet det syntese-essens.

7. nysne 1221

Ludvig, Julie og sødykkerne Lisset og Gauthier begynder en række på ekspeditioner, der skal kortlægge Algeskoven.

8. nysne 1221

Der lever farlige havslanger i Algeskoven. De er lille med lange hår over hele kroppen, der er mellem 50cm og 100cm. De udløser en slags elektriske angreb. Vi har set den lamme fisk på den måde. Vi passer på ikke selv at blive ramt.

9. nysne 1221

Gauthier blev ramt af havslangerne. Han er fuldkommen lammet, både

fysisk og mentalt. Vi afbrød ekspeditionen og vente tilbage til Konkyljen. Afliveredede Nauthier til doktor Agnes. Han er totalt lammet i både nervesystem og hjerne, men hjertet slår stadig. Han kan ikke gøre noget for ham.

10. nysne 1221

Har udstedt forbud mod al havbunds-vandring indtil vi har fundet en mere sikker måde at bevæge os i Algeskøven. Agnes har måske fundet en måde at hjælpe os på. Jeg har undtagelsesvis sendt Lisset og Leonard ud for at fange en havslange til Agnes. De fangede en og kom heldigvis tilbage i god behold.

11. nysne 1221

Agnes har udviklet en vaccine. Den virker, hun har selv testet den. I dag får alle vaccinen og i morgen fortsætter vi arbejdet.

12. nysne 1221

Ludvig, Edit og Renard på ekspedition. Gik syd langs algeskøven. Gik ind hvor målingerne viste astral-energien i stik vestlig retning. Midt i Algeskøven fandt vi "Dybet". Det er dannede

astral-energien strømmer fra. Skal vi derned må vi i dybdragterne.

13. nysne 1221

Ludvig, Julie, Silbert og Fernand på ekspedition. Denne gang ned i "Dybet". Vi var i dybdragter. "Dybet" er mørkt og fremkalder onde syner. Silbert blev grebet af panik. Han måtte vende tilbage til Konkyljen, mens vi andre fortsatte. Bunden af "Dybet" er et skræmmende sted, der ligner ruiner, men ikke som vi kender dem normalt. Der er massere vraglignende dele af et ukendt materiale, men det er ikke til at se, hvad det oprindeligt har været. Stedet fremkalder syner. Vi så lys og fandt en svagt lysende astral-krystal stikkende op fra den hårde klippebund. Inde i den kan vi svagt ane skikkelsen af en Elvarun. Toppen af astral-krystallen var brækket af og lå ved foden af den større astral-krystal. Julie tog fragmentet med til nærmere undersøgelser. Vi må have underhavsboet og flere folk med, så vi kan løsne krystallen fra klippebunden og få den med hjem til yderligere undersøgelse.

#2

Planen!

1. Find astralkrystallen på "Dybets" bund.
2. Medbring to undervandsbor til at få astralkrystallen fri fra klippen
3. Bring astralkrystallen ombord Konkeylien
4. Læg astralkrystallen i et kar fyldt med en væske af opløst synteseessens



Regnbueskallerne må kunne forsvare sig mod havslangerne, måske er der noget i dem?

Er nødt til at få en havslange ind jeg kan undersøge og eksperimenter med

Fandt protokollerne i Bibtiste om Ludvigs undersøgelser af regnbueskallerne. Skal fremstille noget synteseessens.

Synteseessensen har den modsatte effekt. Kan jeg vende processen?

Damballa ekstrakt vender processen! Synteseessensen opløser astral-energi. Sådan tåler regnbueskallerne havslangeres gift.

Har fremstillet en vaccine. Prøver den på mig selv og lader mig forgifte af havslangen.

Det virker!

#4

Der var noget i
fragmentet...

Hvor er det nu?

Vi lader som om vi gør som den siger og planlægger som den forlanger.

Enig. Hvis du og Agnes kan sætte jer i mødestuen og tale med Babtiste om planen, så forsøger jeg at bryde ind i det manatekniske relækammer og slukke hende.

Du har bygget hende. Hvis nogen kan er det dig. Vi går til mødestuen og skriver når vi har kontakt med Babtiste.

Nu!

#6

Den rustede hende...

Hvad gør vi så?

Der er en anden måde at slukke
Babtiste.

Hvad mener du?

Vi kan sætte sprængstoffer op ad
døren til gilgatomreaktoren.

Men det vil knuse hele Konky-
lien? Og os...

Ja... Men vi har måske en chan-
ce. Vi sætter sprængningen med
tidsanordning, så vi kan komme i
dykkerdragterne og komme bort.

Kan vi overleve det?

Der har vi i det mindste en chan-
ce. Her har vi ingen.

Du har ret.

Er du klar.

Nej. Vent øjeblik. Jeg har en
ide.

Åh?

Babtiste vil ha os til at opløse
astralkrystallen, var det ikke
sådan?

Ja. Hvor vil du hen med det?

Jeg har måske en ide, men jeg
må ned på det bioalkymiske
laboratorie.

Ok, men skynd dig. Jeg vil se om
jeg kan få flyttet sprængstof nok
hen til gilgatomreaktoren.

Jeg skynder mig. Men vent
lige med at sprænge noget.
Måske er der en anden løs-
ning.

Skynd dig!

Jeg har det!

Er du der!

Vi gør som den siger!

Vaccinen!

Er du der!

Aldre end de ældste er, de første af stjernelysets folk. Høje og slanke kroppe, huden månelæg, let gennemsigtig uden indre organer. Håret sølverblankt, øjnene smalle og mandelformede med blanke hvide pupiller og et afgrundsdybt blik. Ørerne er spidse, ansigterne symmetrisk smukke og hele deres holdning er stolt og elegant. Elvarun er et nattefolk, de ernærer sig ved stjernernes lys. De kan kan spise og drikke, men ingen af delene giver ernæring men virker nærmest euforiserende på dem. De er immune overfor enhver sygdom og selvom de ældes, dør de ikke af alderdom. Deres oprindelse er et mysterium, kun legender kan berette de kom til fastlandet i skibe og slog sig ned længe før naturen slog rød i den gælde klippejord. De kom med et ukendt og mystisk formål, der med tiden synes at være blegnet og udfaset. Elvarun lever som flygtninge i mindre grupper og gemmer sig i skovene Belerion og Berendel. I Dybskov ligger Stjernedal, der er det eneste sted mennesket kan tage kontakt med dem.