

Endestation: Cantoya

Forfatter: Dan Dalvang-Fabricsius

Denne historie indgår i "Gottschalck skrivekonkurrence"

Dette spil opleves bedst ved brug af den rette stemningsmusik. Man kan selv finde noget passende på diverse musiktjenester eller videostreamingsider, men ellers anbefales det at gå ind på www.tabletopaudio.com og ved søgefunktionen finde enten "Nostromo", "Star Freighter", "Lunar Outpost", "Deep Space EVA" eller en anden Scifi setting af eget valg (men disse fire anbefales). Når du har sat noget stemningsfuldt på, så gå i gang med historien. God fornøjelse og held og lykke!

Regler:

Du skal indledningsvis have bestemt i alt 4 værdier der bruges i dette spil. De minder meget om værdier kendt fra bl.a. "Sværd og Trolddom", men med ændringer og tilføjelser, læs derfor omhyggeligt reglerne herunder.

Du finder dine værdier for EVNE, UDHOLDENHED, HELD og SKRÆK-NIVEAU på følgende måde:

EVNE: Kast en terning. Læg 6 til resultatet, og skriv summen i feltet for EVNE på skibsmanifestet.

Din EVNE afspejler dine generelle egenskaber i kamp. Jo højere tal, des bedre.

UDHOLDENHED: Kast to terninger. Læg 12 til resultatet, og skriv summen i feltet for UDHOLDENHED på skibsmanifestet.

Din UDHOLDENHED afspejler din fysik. Jo højere tallet for din UDHOLDENHED er, jo længere vil du kunne overleve.

HELD: Kast en terning. Læg 5 (ja FEM) til resultatet, og skriv summen i feltet for HELD på skibsmanifestet.

Dit HELD afspejler, ja, hvor heldig du i nogle situationer måtte være.

SKRÆK-NIVEAU: Kast en terning. Læg 6 til resultatet, og skriv summen i feltet for SKRÆK-NIVEAU på skibsmanifestet.

Dit SKRÆK-niveau viser den maksimale mængde af forfærdelige oplevelser du kan stå imod inden du får et psykisk nedbrud. Dette tal starter på 0 og arbejder sig op mod dit maksimale SKRÆK-NIVEAU.

Værdierne for din EVNE, din UDHOLDENHED, dit HELD og dit SKRÆK-NIVEAU ændrer sig hele tiden undervejs. Du skal holde omhyggeligt regnskab med tallene, så hav et viskelæder ved hånden. De oprindelige værdier skal du gemme, og kan kun ændres på hvis det udtrykkeligt er beskrevet i teksten.

KAMPES FORLØB

Når du får besked på at kæmpe mod et væsen, skal du afgøre kampen som beskrevet nedenfor. Skriv først din modstanders EVNE og UDHOLDENHED i et tomt felt på kampskemaet - tallene finder du i det pågældende afsnit.

Kampen forløber sådan her:

1. Kast to terninger for modstanderen. Læg dennes EVNE-tal til resultatet. Summen er modstanderens angrebsstyrke.
2. Kast to terninger for dig selv. Læg dit nuværende EVNE-tal til resultatet. Summen er din angrebsstyrke.
3. Hvis din angrebsstyrke er højest, har du såret din modstander. Hvis din modstanders angrebsstyrke er højest, er du blevet ramt. Hvis begge parter har samme angrebsstyrke, har ingen af jer ramt – begynd den næste angrebsrunde fra trin 1.
4. Hvis du sårede din modstander trækkes 2 fra dennes UDHOLDENHED.
5. Hvis din modstander sårede dig, skal du trække 2 fra din UDHOLDENHED.
6. Foretag de nødvendige rettelser enten i dit eget eller i din modstanders UDHOLDENHEDS-tal, og lad næste angrebsrunde begynde ved at gentage trin 1-6. Gentag processen, indtil enten din eller din modstanders UDHOLDENHED-værdi er på nul (død).

HELD

Nogle gange vil du blive bedt om at teste dit held. Du tester dit held på følgende måde: Kast to terninger. Hvis summen er lig med eller mindre end dit nuværende HELD-tal, har du været heldig. Hvis summen er større end dit nuværende HELD-tal, har du været uheldig. Konsekvensen af at være heldig eller uheldig er beskrevet i teksten.

SKRÆK

Nogle gange vil du opleve noget så grufuldt at du bliver bedt om at forøge dit SKRÆK-niveau med et eller flere point. Det gøres i SKRÆK-niveau feltet hvor du nøjsomt holder øje med dette tal. Tallet kan også blive reduceret med et eller flere point. Når dit SKRÆK-niveau dets maksimale niveau som du har slået for, så skal du gå til afsnit **99** for at se hvad der sker.

SKIBSMANIFEST

EVNE
(OPRINDELIG:)

UDHOLDENHED
(OPRINDELIG:)

HELD
(OPRINDELIG:)

SKRÆK-NIVEAU
(MAKS:)

UDSTYR:

NOTER:

KAMPSKEMA

Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:
Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:
Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:
Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:	Modstander: Evne: Udholdenhed:

Forhistorie

Du har længe arbejdet på FSS Cantoya og har set det meste af galaksen. Du har kendt kaptajn Callum længe, der har været kaptajn i al den tid du har arbejdet på skibet. I har sammen med et tvillingepar bestående af søsteren May og broderen Jay været skibets primære besætning i nogen tid. Det kræver ikke det helt store mandskab at fragte diverse varer fra den ene ende af galaksen og til den anden. Du står for meget af det praktiske omkring indhentning af kontrakter, tilladelser og andre administrative gøremål for at det hele kører som smurt i olie. Callum står for alt det en kaptajn nu en gang står for, og May og Jay er de praktiske der står for at lasten bliver sikret, vedligehold af maskindele, mv. I har det ret godt.

Efter jeres sidste tur til Karanax 3 fik du landet en kontrakt på fragt af noget klassificeret biologisk materiale der skulle fragtes til IZV 158 hvor medicinalvirksomheden Tentafort skulle bruge materialet til noget andet, der også var klassificeret. Der var ikke noget faremærkning eller andet der gjorde dig utryk ved at skulle fragte det, og det var ikke uhørt at man fra tid til anden fandt uopdagede dyr eller planter der kunne bruges til ny medicin eller lignende for at gøre livet lettere blandt stjernerne. Det eneste var at I skulle have en repræsentant og et par andre "fodfolk" fra Tentafort med fra Karanax og til IZV, men det var der nu heller ikke noget odiøst i. Repræsentanten ved navn Deby Riffin var en kvinde af få ord, og ville bare have klaret det hele så hurtigt som muligt. I fik derfor lastet alle 200 tønder, surret dem fast og klargjort resten inden I kunne lægge jer i kryosøvn. Turen var estimeret til ca. 7 måneder.

Destinationen var sat og I fik lagt jer i jeres kryosenge, lukket lågene og lukket øjnene. Når I slog øjnene op igen skulle I være i kredsløb om IZV.

- Gå til [1](#).

1

Du vågner fra din kryosøvn, helt omtåget som normalt. Du får sat dig op på kanten og føler det kolde metalgulv under dine fødder. *“Utroligt man ikke har kunne lave gulvvarme her i kryokamrene endnu, eller ikke har prioriteret det i det mindste”* tænker du stille for dig selv. Du skynder dig over til garderobeskabene og kommer i noget arbejdstøj så du kan komme ud til messen og få dig en kop frysetørret kaffe. Det smager ikke synderligt godt, men det er det man har brug for efter et par måneder i kryosøvn.

På vej til messen bemærker du dog, at noget ikke er helt som det plejer. Du har ikke set hverken May eller Jay. De plejer godt nok at ligge lidt længere og sunde sig end dig, men du har sjældent oplevet at du ikke engang har hørt dem endnu. Da du vender dig om for at kigge tilbage mod kryokamrene lægger du endvidere også mærke til at der ikke er så meget lys som der plejer på gangene, ligesom der også ser lidt rodet ud. Du erindrer ikke at der lå ting og flød her inden I lagde jer til at sove. Det ligner enten at skibet har været blevet evakueret eller nogen har kastet rundt med ting som i en slåskamp.

Vil du?

- Gå tilbage til kryokamrene for at se om alt er som det skal være med May og Jay. Gå til [34](#).
- Fortsætte ufortrødent til messen og få din kaffe - det er nok din omtågethed der spiller dig et puds. Gå til [72](#).
- Skynde dig til kommandobroen for at se om alt er som det skal være, og om kaptajn Callum er vågnet og oppe. Gå til [19](#).

2

Hvad vil du nu?

- Kigge i kaptajnens kahyt (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [49](#).
- Kigge i din egen kahyt (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [56](#).
- Kigge i Mays kahyt (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [65](#).
- Kigge i Jays kahyt (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [71](#).
- Kigge i kahytten som Tentafort repræsenteranten ved navn Deby Riffin har fået tildelt (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [75](#).
- Kigge i den ledige kahyt nr. 6 (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [85](#).
- Kigge i den ledige kahyt nr. 7 (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [90](#).
- Kigge i den ledige kahyt nr. 8 (hvis du ikke allerede har gjort det). Gå til [97](#).
- Se at komme afsted til en nødkapsel. Gå til [89](#).

3

Du lister forsigtigt over i retning af hvor du mener lyden kom fra. Prøv dit HELD. Er du Heldig, gå til [46](#). Er du Uheldig, gå til [91](#).

4

Du kommer op til May for at få hende med i sikkerhed, men ser et gruopvækkende syn. Ud fra Mays kropsåbninger er der begyndt at vokse hvad der ligner røde slyngplanter. Ikke så store endnu, men store i forhold til hvor længe du har været væk fra hende. Hun er forhåbentligt ikke i live og du vil ikke risikere yderligere ved at komme nær hende. Tilføj 2 point til dit SKRÆK-niveau.

Hvad vil du nu gøre?

- Fortsætte med at lede efter Jay og kaptajn Callum. Gå til [31](#).
- Droppe alt om at være heroisk og bare se at komme i sikkerhed. Gå til [11](#).

5

Du lykkes med at hoppe over slyngplanterne og komme hen til konsollen hvor der ligger en person bag, men du når ikke at se om der er kaptajn Callum førend du alligevel bliver fanget og revet omkuld. Du bliver hurtigt viklet ind i et virvar af klistret sekret og slyngplante inden du får klemt alt luft ud af dig. Du mister bevidstheden, inden du dør af iltmangel. Nok godt det samme, for du bliver nemlig opløst langsomt af disse sekreter der virker som en form for mavesyre. Det havde næppe været smertefrit hvis ikke du allerede havde været død. Din rumrejse slutter her.

6

Du går forsigtigt ind, med alle sanser uden på tøjet. Du ser et slæbespor af blod der løber videre ind i rummet om bag nogle hylder. Læg 1 point til dit SKRÆK-niveau. Du hører ikke noget usædvanligt og fortsætter derfor. For enden af blodsporet sidder May lænet op ad en hylde. Du skynder dig over til hende og prøver at vække hende i håb om at hun stadig er i live. Hun vågner med et sæt og nærmest gisper efter vejret imens hendes øjne helt panisk flakker rundt fra side til side. Du får hende til at falde til ro og spørger hende hvad der er sket. Hun forklarer dig, at hun blev vækket fra kryosøvn sammen med Jay for vel et par dage siden. Hvem der havde vækket dem ved hun ikke, men der var noget der var sluppet ud på skibet og det var ikke venligsindet. Hun var blevet overfaldet af et væsen med tentakler på ryggen og væsenet havde fået skåret et dybt hul i hendes mave. Såret som May viser frem er helt betændt og det ser ikke godt ud. May har ikke flere kræfter og falder hen inden du får stillet flere spørgsmål om Jay, Callum og de andre der var med på skibet. Du tænker det er bedst at lade hende ligge i håb om at kunne komme hende til undsætning senere.

Du leder efter nogle brugbare effekter, og finder et multiværktøj der indeholder diverse værktøj og en kniv. Det må du kunne få gavn af. Tilføj multiværktøj til dit skibsmanifest.

Vil du?

- Undersøge maskinrummet for Jay's skæbne. Gå til [30](#).
- Gå til kommandobroen og finde kaptajn Callum. Gå til [41](#).

7

Du falder og slår hovedet ret slemt, men ikke så slemt at du ikke kan fortsætte. Træk 1 point fra din UDHOLDENHED.

Vil du?

- Fortsætte mod nødkapslerne. Gå til [28](#).
- Genovervej om du ikke skulle bruge et par minutter på at lede efter Jay og Callum. Gå til [45](#).

8

Idet du går hen mod benene bag konsollen, så bliver du selv grebet rundt om benene af en af disse slyngplanter, eller hvad det er. Du når aldrig at nærstudere dem før du er helt viklet ind i de klistrede slyngarme der først klemmer alt luft og dermed livet ud af dig, for derefter at fortære dig ved en langsom nedbrydelsesproces. Din rumrejse slutter her.

9

Idet du vender ryggen til hende og er ved at efterlade hende på værelset rejser hun sig op uden at du lægger mærke til det. Fra under et skrivebord hiver hun en jernstang og slår dig ud. Alt dette ved du selvfølgelig ikke. Du er bare på vej ud af døren til gangen da alt bliver sort.

Da du kommer til dig selv igen er bundet på hænder og fødder og bliver slæbt op mod kommandobroen. Deby siger "*Nå det var godt du nåede at vågne. Du skal nemlig vide at det ikke var personligt. Der kan bare ikke være nogle vidner.*" Hvorefter hun åbner døren ind til kommandobroen og smider dig ind til et virvar af røde og klistrede fangarme. De klemmer hurtigt livet ud af dig, og du finder aldrig ud af hvad Deby havde gang i, hvad det var for nogle væsner og slyngplanter der var løs på skibet, eller om Deby selv kom i sikkerhed inden hun selv blev taget af noget eller blæst til ukendelighed ved reaktorens nedsmeltning. Cantoya blev din endestation.

10

Du går noget forsigtigt over mod May og Jays skabe. Da du kommer derover og undersøger deres skabe bliver du ikke meget klogere på hvad der er sket. Det ligner godt nok blodstænk på gulv og skabe, men det ser gammelt ud. Det er i hvert fald helt indtørret. Deres tøj er ikke umiddelbart i skabene og der ligger forskellige effekter og flyder ved skabene. Det ligner de har taget tøj på i en hulens fart, og må så være løbet i retning af maskin- og lastrummet.

Pludselig hører du noget der lyder som et skrig i retning af maskin- og lastrummet, men om det var et skrig, eller noget maskineri er du meget i tvivl om. Uanset hvad så løber det dig koldt ned af ryggen, og tanken om at gå ned ad den mørke korridor i den retning huer dig ikke. Læg 1 point til dit SKRÆK-niveau. Du griber en moment-nøgle der ligger på gulvet, som du kan bruge som slagvåben i tilfælde af..., ja det ved du ikke helt, men bare for en sikkerheds skyld. Tilføj moment-nøgle til dit skibsmanifest og læg yderligere 1 point til dine EVNER, så længe du har denne moment-nøgle.

Vil du?

- Undersøge lyden af skriget, eller hvad det nu end var. Gå til [59](#).
- Skynde dig til kommandobroen og se om du kan blive klogere på hvad der sker og forhåbentligt få fat i kaptajn Callum. Gå til [19](#).

11

Du løber afsted mod nødkapslerne så hurtigt du kan. Måske for hurtigt, for du snubler og knalder hovedet lige ned i metalgulvet. Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [7](#). Hvis du er Uheldig, gå til [44](#).

12

Nødkapslen er uaflåst og du skynder dig at sætte dig ind i affyrings sædet. Alt går som det skal og kapslen affyres tids nok til at komme i behørig afstand. Du ser FSS Cantoya forsvinde i mørket, og pludselig ser du et kæmpe lysglimt. Nu er der i hvert fald ikke nogle væsner tilbage. Du sætter nødkapslen til at autostyre mod nærmeste beboede planet eller interplanetariske rumstation. Du lægger dig til rette i kryosengen. Låget lukker og alt ser ud til at være som det skal være. Når du om lidt falder i søvn kan du lægge dette mareridt bag dig, og når du vågner igen vil du være i sikkerhed. Gå til [22](#).

13

Du går stille og roligt over til kaffemaskinen og tager din kaffe der står og venter på dig. Du undrer dig godt nok over du ikke har set eller hørt nogle personer endnu, men slår det hen med kryo-delerium der kan opstå efter mere end ca. 3 mdr. i kryosøvn. Du har dog været i kryosøvn i perioder af over 3 måneder flere gange før, men har aldrig oplevet det så slemt som nu. Det plejer dog hurtigt at gå væk efter noget koffein, så du skynder dig at drikke din kop kaffe og afventer virkningen...

At du slapper af i relativt trygge omgivelser gør at dit nuværende SKRÆK-niveau falder 1 point.

Derudover har kaffen ingen effekt, og det lader stadig til at der er noget grueligt galt på skibet. Du overvejer hvad du skal gøre nu.

Vil du?

- Skynde dig op til kommandobroen og få fat i kaptajn Callum. Gå til [19](#).
- Undersøge dyret og skriget. Gå til [67](#).
- Skide hul i det her og bare komme i sikkerhed i en nødkapsel klar til affyring. Gå til [26](#).

14

Et eller andet væsen på størrelse med en stor kat med tentakler fra ryggen og øgleagtig hud springer ned fra kabelføringen i loftet og rammer dig lige midt i ansigtet, hvor det med dets kløer river og flår dig og udstøder en forfærdelig knurrende og skrigende lyd imens. Du får hevet væsenet af dig og kastet det mod gulvet, og imens du kommer til dig selv og prøver at se noget for al det blod der løber fra dit ansigt, er væsenet forsvundet. Træk 2 point fra din UDHOLDENHED og forøg dit SKRÆK-niveau med 2 point..

Du fortsætter mod kommandobroen. Gå til [94](#).

15

Du kan ikke låse nødkapsel nr. 7 op uden en moment-nøgle, ellers tænkte du der var en anden god grund til at den var aflåst. Du må vælge en anden nødkapsel hurtigt, og håbe den ikke også er låst. Der er mellem 5 og 10 minutter til reaktor nedsmeltning.

Hvilken nødkapsel vil du så prøve?

- Nødkapsel nr. 1. Gå til [12](#).
- Nødkapsel nr. 2. Gå til [21](#).
- Nødkapsel nr. 3. Gå til [33](#).
- Nødkapsel nr. 4. Gå til [42](#).
- Nødkapsel nr. 5. Gå til [54](#).
- Nødkapsel nr. 6. Gå til [66](#).
- Nødkapsel nr. 8. Gå til [87](#).

16

Du hører den umiskendelige rumlen af diverse kølerør mv. i kabelføringen ovenover dig, men pludselig intensiveres den og du når lige at springe til side inden et kølerør sprænges og sprøjter iskold CO2 ud i en stråle. Hurtigt aftager lækagen, gudskelov virker nødsystemerne til nedlukning af af sådanne fejl og skader stadig. Gå til [19](#).

17

Du er hverken blev ædt eller overfaldet af slyngplanter, for du kommer til dig selv igen, men du når kun lige at høre en nedtælling: "3... 2... 1...". Alt bliver hvidt et splitsekund og derefter sort. Skibet eksploderede i en mini-nova forårsaget af reaktor nedsmeltningen. Din rumrejse er slut.

18

Da du går ud på toilettet ser du umiddelbart intet af interesse, men pludselig får du en ventilationsrist i hovedet. Træk 1 point fra din UDHOLDENHED. Der er intet andet af interesse på toilettet.

Vil du?

- Undersøge skabe og skuffer, hvis du ikke allerede har gjort det. Gå til [57](#).
- Stille dig på toilettet og stikke hovedet op og se om du kan se noget i ventilationsskakten. Gå til [98](#).
- Hvis du er i besiddelse af en lommelygte kan du også bruge den til at undersøge om der er noget af interesse i ventilationsskakten. Gå til [60](#).
- Gå tilbage ud på gangen. Gå til [2](#).

19

På vej mod kommandobroen ser der ikke mindre mystisk ud. Det flyder med ting og ligner der har været kamp på gangene da ting er gået i stykker og revet ned. Pludselig hører du en høj rumlen, og skibet ryster kort herefter. Alt lys går ud og i samme øjeblik tager nødlyset over, men det er kun så du kan orientere dig i mørket. Du får en fornemmelse af at der er noget helt galt på skibet, og ud af øjenkrogen er det som om du ser nogen eller noget der holder øje med dig fra skyggerne. Tilføj 1 point til dit SKRÆK-niveau.

- Er du i besiddelse af en moment-nøgle? Gå til [37](#).
- Hvis du ikke er i besiddelse af en moment-nøgle. Gå til [81](#).

20

Du kommer ind i service-rummet og lukker forsigtigt døren efter dig. Du tror ikke nogen kan have hørt dig. Du finder hurtigt en lommelygte, tilføj den til dit skibsmanifest, og sætter dig herefter ned og får ro på nerverne. Træk 1 point fra dit SKRÆK-niveau. Der er ikke andet i rummet du mener du kan få brug for.

Vil du nu?

- Gå videre for at undersøge lyden. Gå til [46](#).
- Returnere til A dækket uden at undersøge lyden. Gå til [43](#).

21

Nødkapslen er uaflåst og du skynder dig at sætte dig ind i affyringssædet. Alt går som det skal og kapslen affyres tids nok til at komme i behørig afstand. Du ser FSS Cantoya forsvinde i mørket, og pludselig ser du et kæmpe lysglimt. Nu er der i hvert fald ikke nogle væsner tilbage. Du sætter nødkapslen til at autostyre mod nærmeste beboede planet eller interplanetariske rumstation. Du lægger dig til rette i kryosengen, men inden låget lukker hører du en mærkelig form for knurren og ind under låget kommer et tentakelvæsen. Du har ingen chance for at forsvare dig som du ligger der, og du bliver revet til blods så blodet sprøjter og hele låget til kryosengen bliver nærmest overmalet. Låget er lukket og du ender dine dage i denne nu helt mørkerøde kiste. Kryosengen blev din endestation.

Du vågner og låget til kryosengen åbnes. Du vågner stille og roligt, groggy som sædvanligt. Men inden du når at komme til dig selv kommer der en slyngplante snigende ind i sengen og hiver fat i dit ben. Du bliver hevet ud af sengen og kan nu se hele nødkapslen er fyldt af røde gevækster og en klæbrig harpikslignende masse. Du havde ikke set det tentakelvæsen der havde ligget og gemt sig og åbenbart muteret til dette uhyrlige scenarie. Inden du ved af det er du blevet kvalt og bliver langsom fortæret for at blive en del af denne dødsfælde. Din endestation blev altså i denne nødkapsel. Man kan kun håbe på at nødkapslen ikke ender et sted hvor dette slipper ud.

23

Du kommer hen til en nødkapsel, får sat dig til rette i affyringssædet og kapslen lukkes og forsegles. Kapslen skydes herefter afsted. Med ca. 4 minutter til overs for at kunne nå i en passende sikkerhedsafstand. Dog hører du pludselig en mærkelig lyd, og inde fra kryorummet strømmer nu en masse små røde væsner med tentakler på ryggen imod dig. Inden du når at reagere er du overmandet som du sidder fastspændt der i sædet. Du bliver flået til blods, og der går ikke mange sekunder inden du har taget dit sidste åndedræt. Nødkapslen blev din endestation. Din rumrejse er slut.

Du når lige akkurat at få lukket og låst døren efter dig. Væsenet bør ikke kunne komme ud derfra selv. Gå til [2](#).

25

Idet du giver slip på lommelygten tænker du at det måske ikke var smart at lave for meget spektakel når nu væsnerne var travlt optaget af deres ædegilde, men lykkens gudinde tilsmiler dig. Lommelygten lander på en rist der laver en masse larm, inden den triller videre væk fra væsnerne og dig. Væsnerne kigger alle op og løber efter lommelygten. Du kan derfor nå at komme tilbage op på A dækket inden væsnerne er færdige med at undersøge lommelygten. Slet lommelygten fra dit skibsmanifest. Gå til [43](#).

26

Du finder den nærmeste nødkapsel og får sat dig til rette. Der er godt nok plads til 4 personer i hver nødkapsel, men da der er flere tilbage så tænker du kun på din egen sikkerhed lige nu. Du får hurtigt aktiveret hvad der skal aktiveres, og kapslen lukkes og forsegles. Du skydes afsted, med kurs mod nærmeste beboede planet eller interplanetariske rumstation.

Nogen ville kalde det efterfølgende karma eller bare rummets ubarmhjertighed. For hvad du ikke havde set i din iver efter at komme i sikkerhed var at der i nødkapslens kryofdeling voksede nogle klæbrige røde slyngplanter, så da du endelig havde forladt dit affyringssæde og ville gøre dig klar til kryosøvn blev du overmandet af disse fangarme og fik klemt livet ud af dig inden du langsomt ville blive opløst som næring for dette væsen. Nødkapslen blev din endestation.

27

Da du åbner døren ser du med det samme noget blod lige inde for dørtrinnet.

Vil du?

- Undersøge det nærmere. Gå til [6](#).
- Lukke døren med det samme og gå ned i maskinrummet. Gå til [30](#).
- Lukke døren med det samme og finde kaptajn Callum ved kommandobroen. Gå til [41](#).

Lykken tilsmilede dig kort, men måske mente universet at du misbrugte denne chance du fik til at vælge en anden sti. For du når ikke til nødkapslerne førend du igen snubler og det ender i en masse spektakel. Faktisk så meget at der er nogle væsner der hører dig. Du bliver efter et øjeblik overrendt af en masse små røde væsner med tentakler på ryggen. Du får flået dine mindre ekstremiteter fra din krop alt imens du også bliver sprættet op. Det er modbydeligt smertefuldt, men på den positive side varer det ikke mange sekunder. Du ender dine dage som føde. Din rumrejse er slut.

29

Du løber frem og skriger som en galning med moment-nøglen hævet over hovedet. Lige med det første lader det til at væsnerne bliver skræmt, men det varer kun et øjeblik. Så hører du en underlyd knurren, men inden du får taget benene på nakken, så har en af de der tentakel lignende slyngplanter taget fat om dit ben og du bliver revet omkuld. Du bliver slået ud da dit bagehoved rammer en metalkant. Måske var det på sin vis heldigt nok, får kort efter begynder væsnerne at spise dig levende, men det ænser du ikke førend du aldrig vågner igen. Din rumrejse har hermed nået sin afslutning.

30

Du går ned til maskinrummet. Der er helt stille idet det meste maskineri er lukket ned eller er i nøddrift. Hvis du er i besiddelse af en lommelygte gå til [76](#). Hvis du ikke er i besiddelse af en lommelygte gå til [35](#).

31

Du kommer forbi mandskabsgangen hvor der er i alt otte kahytter.

Vil du?

- Kigge i kaptajnens kahyt. Gå til [49](#).
- Kigge i din kahyt. Gå til [56](#).
- Kigge i Mays kahyt. Gå til [65](#).
- Kigge i Jays kahyt. Gå til [71](#).
- Kigge i kahytten som Tentafort repræsenteranten ved navn Deby Riffin har fået tildelt. Gå til [75](#).
- Kigge i den ledige kahyt nr. 6. Gå til [85](#).
- Kigge i den ledige kahyt nr. 7. Gå til [90](#).
- Kigge i den ledige kahyt nr. 8. Gå til [97](#).

32

Du kommer til dig selv. Du hører en nedtælling “10 minutter til reaktor nedsmeltning”. Tilføj 1 point til dit SKRÆK-niveau. Du beslutter derfor du må se at få fart på hvis du vil komme i sikkerhed. Men det kunne være du skulle lede efter Jay og Callum i en fart.

Vil du?

- Fortsætte mod nødkapslerne. Gå til [23](#).
- Hurtigt løbe forbi kommandobroen og se om du kan finde Jay og Callum der eller se på overvågning hvor de er. Gå til [45](#).

Du skynder dig ind i nødkapslen og sætter dig til rette i affyringsædet. Får klargjort alle procedurer ganske hurtigt. Affyringssekvensen starter, men noget går galt. Nødkapslen er tilsyneladende blevet saboteret. Lukke-klamperne der holder nødkapslen fast til skibet vil ikke slippe ordentligt, og nødkapslen hænger fast. Du skynder dig som du aldrig har skyndt dig før med at komme i en evakueringsdragt for at prøve at kravle ud af nødkapslen og ind på skibet igen for at prøve en anden nødkapsel. Desværre når du kun lige at åbne nødlugen til kapslen førend skibet eksploderer i en mini-nova. Du mærker intet. Din rumvandring er slut.

34

Du går tilbage mod kryokamrene for at se om May og Jay er okay og om de ved hvad der foregår.

Da du kommer ind til kryokamrene opdager du at May og Jay ikke er at finde. Deres respektive kryokamre er tomme, ligesom alle de andre også er, men da dit blik vender sig om mod deres garderober, der står i den anden ende af rummet, så opdager du at deres skabe er åbne og der ligger tøj og andre stumper foran deres skabe. Du ser også hvad der ligner indtørret blod ved og på skabene, ligesom det ligner der er pletter der leder ud af rummet mod maskin- og lastrummet.

Vil du?

- Undersøge deres skabe og se om det vitterligt er blod du kan se. Gå til [10](#).
- Gå direkte mod maskin- og lastrummet. Gå til [47](#).
- Skynde dig op på kommandobroen for at finde ud af hvad der sker. Gå til [19](#).

35

Du kan næsten intet se, da der af en eller anden årsag heller ikke er nødbelysning i maskinrummet. Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [69](#). Hvis du er Uheldig, gå til [55](#).

36

Er du i besiddelse af en adrenalin-injektor, gå til [52](#), ellers gå til [93](#).

37

Dine sanser og tanker kører i højeste gear. Blodpletter, rod og ragelse hist og pist, skrigen og nu nødlys på hele skibet gør at du knuger momentnøglen, klar til kamp, hvis det skulle komme til det. I det du går ned ad korridoren mod kommandobroen ser du pludselig noget i kabelføringen ovenover dig. Du løfter momentnøglen tids nok til at afværge angrebet fra et væsen du ikke når at se væsentlige detaljer af. Forøg dit HELD med 1 point.

Du får slået væsenet væk fra dit ansigt. Væsenet lander et par meter fra dig og løber væk imens det kommer med en skrigende og knurrende lyd. Du fik kun set at væsenet var rødligt og på størrelse med en stor kat. Var det en Ptorak? Nej, de bliver ikke så store... Og det havde da vist også tentakler på ryggen. Du har pt. ikke lyst til at lede efter væsenet her i mørket, hvorfor du skynder dig videre mod broen. Gå til [94](#).

38

Der er umiddelbart heller intet af interesse i skabe eller skuffer. Men da du når til toilettet lader det til at være låst. Hvis du er i besiddelse af et multiværktøj gå til [73](#), ellers gå til [2](#).

Du har overlevet kampen og der er intet andet af interesse på værelset. Du ønsker ikke at undersøge væsenet nærmere og vil egentlig bare gerne videre. Gå til [2](#).

40

Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [24](#). Hvis du er Uheldig, gå til [79](#).

41

På vej tilbage til kommandobroen hører du en rumlen ovenover dig. Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [16](#). Hvis du er Uheldig, gå til [50](#).

42

Du går hen til nødkapslen, men kan se den er fyldt med røde slyngplanter og alt muligt du ikke har lyst til at lukke op for. Du vælger derfor hurtigt at tage en anden nødkapsel, men hvilken? Du vælger en af de nærmeste som er:

- Nødkapsel nr. 1. Gå til [12](#).
- Nødkapsel nr. 2. Gå til [21](#).
- Nødkapsel nr. 3. Gå til [33](#).
- Nødkapsel nr. 5. Gå til [54](#).
- Nødkapsel nr. 6. Gå til [66](#).

43

Du er retur på A dækket og overvejer nu hvad du skal gøre. Det lader ikke til der er meget liv tilbage på skibet end de her væsner, og du vil derfor egentlig helst bare komme i sikkerhed i en nødkapsel og få sendt et nødsignal afsted så skibet kan komme i karantæne og blive rensset af folk med det rigtige udstyr. Omvendt så skylder du Callum, May og Jay at redde dem hvis de er i live.

Vil du?

- Håbe at May og Jay ikke er kommet af dage nede i lastrummet og undersøge maskinrummet. Gå til [30](#).
- Gå ind i det tilstødende forsynings rum og se om der kunne være nogle brugbare effekter der. Gå til [27](#).
- Gå retur til kommandobroen og se om du kan få fat i kaptajn Callum. Gå til [41](#).

44

Du slår dit hoved så hårdt mod gulvet at du bliver slået ud og bliver bevidstløs. Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [32](#). Hvis du er Uheldig, gå til [17](#).

45

Du kommer forbi kommandobroen, men med al den plantevækst derinde, så vil du simpelthen ikke risikere at lede efter overlevende derinde. De må være døde. Det vil formentlig også være selvmord at forsøge at undersøge videoovervågning derinde.

Din sidste mulighed er at lede efter overlevende på mandskabsgangen. Gå til [31](#).

46

Du stopper lige op en gang og lytter ekstra godt efter. Det lyder som nogen eller noget bliver ædt af flere væsner. Du går derfor ekstra forsigtigt frem. Du når hen til et sted hvor du kan kigge frem fra et skjul. Du ser et forfærdeligt syn af hvad der ligner iturevne kroppe der nærmest er fanget af tentakler eller slyngplanter. Derudover er en masse mindre væsner med hvad der også ligner tentakler på ryggen i gang med at mæske sig i ligdelene. Væsnerne er dog ikke meget større end en stor kat. Du har aldrig set noget lignende før. Læg 2 point til dit SKRÆK-niveau.

Vil du?

- Smide din lommelygte (hvis du har sådan en) forbi væsnerne for at lave en afledningsmanøvre og komme af helvedes til op på A dækket igen. Gå til [84](#).
- Løbe manisk frem med din moment-nøgle hævet over hovedet for at angribe væsnerne eller skræmme dem væk. Gå til [29](#).
- Liste tilbage hvor du kom fra på A dækket. Gå til [43](#).

47

Pludselig hører du noget der lyder som et skrig i retning af maskin- og lastrummet, men om det var et skrig, eller noget maskineri er du meget i tvivl om. Uanset hvad så løber det dig koldt ned af ryggen, og tanken om at gå ned ad den mørke korridor i den retning huer dig ikke. Læg 1 point til dit SKRÆK-niveau. Gå til [59](#).

48

Du springer lige ind og ser på en hylde bakerst i rummet, et eller andet rødligt væsen med tentakler på ryggen. Det nærmest knurrer og viser tænder af dig.

Vil du?

- Kæmpe mod væsenet. Gå til [86](#).
- Forsøge at skynde dig ud og låse døren efter dig. Gå til [40](#).

I kaptajnens kahyt ser der meget pænt og ryddeligt ud. Du ser dog der ligger en håndterminal på hans skrivebord. Du ser en besked der ikke er blevet afsendt hvori der står *“Der er noget galt med de Deby Riffin fra Tentafort. Jeg mistænker hende for at være bange for de tønner vi har med. Skibet opdagede selv en anormalitet da vi var undervejs og alle var i kryosøvn, hvorfor jeg blev vækket. Jeg valgte herefter at vække Deby for at udspørge hende om hvad der i virkeligheden foregik. Hun ville indledningsvis ikke snakke, men sagde hun heller ikke fik at vide fra Tentafort hvad der var i tønderne. Det lader dog til at hun”...* og her slutter beskeden. Hvorfor den ikke er afsluttet eller sendt ved du ikke. Der er ikke umiddelbart mere af interesse i kaptajnens kahyt.

Gå til [2](#).

50

Du skynder dig mod kommandobroen, og hører derfor ikke at den ellers umiskendelige rumlen af diverse kølerør mv. i kabelføringen ovenover dig pludselig intensiveres. Et kølerør sprænger og sprøjter iskold CO₂ ud i en stråle der rammer dig. Du mister 2 UDHOLDENHED. Hurtigt aftager lækagen, gudskelov virker nødsystemerne til nedlukning af af sådanne fejl og skader stadig. Gå til [19](#).

51

Du står og afventer hvad der kommer i din retning. Men du når ikke at se meget andet end nogle små væsner med tentakler på ryggen førend du er overrendt af væsnerne. Et hopper op i dit ansigt og river dig til blods imens du falder bagover. Det er en smertefuld død da du både bliver ædt levende og flået itu levende, men på den lyse side, så varer det ikke længe før din sjæl forlader kroppen og du ikke føler smerte mere. Din rumrejse er slut.

52

Da du kun lige er ved at få pusten efter kampen med tentakelvæsenet dukker endnu et op. Du husker adrenalin-injektoren i din lomme og skynder at give dig selv et skud i låret. Du strammer op og dine UDHOLDENHEDS-point føres tilbage til det oprindelige niveau.

Du skal kæmpe mod tentakelvæsenet.

TENTAKELVÆSEN

EVNE 10

UDHOLDENHED 10

Hvis du vinder, men taber en eller flere angrebsrunder, gå til [93](#).

Hvis du vinder uden at tabe en eneste angrebsrunde, gå til [100](#).

53

Du når lige akkurat at undvige det der er lige ved at ramme dig i hovedet. Du vender dig om og ser hvad der ligner et eller andet mørkerødt væsen på størrelse med en stor kat, men med tentakler på ryggen, der piler afsted ned af gangen og forsvinder i mørket før du når at ane dine levende råd. Du har aldrig set noget lignende. Du bliver i tvivl om noget spiller dig et puds. Du skynder dig mod kommandobroen. Gå til [94](#).

Nødkapsel nr. 5 ligner det helt rigtige valg. Der er intet mistænkeligt i inde i nødkapslen og affyringssekvensen går som det skal. Da du endelig har overladt styringen til autopiloten og den har sat en kurs til nærmeste beboede planet lægger du dig klar til kryosøvn i en af kryosengene. Da låget er lukket og kryosekvensen starter ser du pludseligt der kravler flere tentakelvæsner rundt på din kryoseng. Du kan ikke nå at gøre noget andet end at håbe på det bedste.

Din søvn ender med at glide over i døden da tentakelvæsnerne får ødelagt diverse elektroniske komponenter i nødkapslen. Autopiloten slår fra så nødkapslen bare flyder rundt i det tomme rum. Ligeledes går kryofunktionen ud af drift, og inden nogen har fundet din nødkapsel er nødstrømmen også gået og du dør en stille og smertefri død i kryosengen. Din rumrejse er slut til trods for at du rent fysisk driver rundt i verdensrummet.

Du ser ikke de mange slyngplante lignende tentakler der snor sig rundt flere steder i maskinrummet og pludselig snubler du over en, hvorefter du bliver viklet ind i en klæbrig rød masse samtidig med at du får klemt al luft ud af lungerne. Du besvimer kort efter af iltmangel. Herefter følger døden hvorefter du langsomt bliver opløst af den klæbrige masse. Dette blev din endestation.

56

Du går hen til din dør, men inden du når at åbne, så hører du en rumsteren derindefra.

Vil du?

- Åbne døren og springe ind med det samme. Gå til [48](#).
- Lade være med at udfordre skæbnen og lade døren være lukket og liste videre. Gå til [2](#).

57

Du undersøger diverse skuffer og skabe på værelset. Du finder en adrenalin-injektor i en skuffe. Du putter den i lommen.

Vil du?

- Undersøge toilettet, hvis du ikke allerede har gjort det. Gå til [18](#).
- Gå tilbage på gangen. Gå til [2](#).

58

Koden virker ikke og med det samme er du låst ude af systemet og kan ikke komme videre i affyringssekvensen. Inden du når at få spændt dig op igen for at komme ud af nødkapslen og finde en anden, så er reaktor nedsmeltningen gået i gang, men du når ikke at ænse det. Du bliver atomariseret i en kæmpe blændende lys da FSS Cantoya eksploderer i en mini-nova. Dit rumrejse er slut og dette blev din endestation.

59

Du vælger at gå imod dine instinkter og gå i retning af lyden. For noget er galt, og hvis May og Jay er kommet noget til, så vil du gøre stort set alt for at komme dem til undsætning.

Du stævrer ned ad den mørke korridor i retning af maskin- og lastrummet. Der er stille som i graven, og du når til forgreningen hvor du kan gå til højre ned i lastrummet, som fylder stort set hele B dækket på skibet. Du kan også gå til venstre og ned i maskinrummet der i højden fylder henover både A og B dækket.

Vil du?

Gå til højre ned i lastrummet. Gå til [88](#).

Gå til venstre ned i maskinrummet. Gå til [30](#).

Vende om og skynde dig op til kommandobroen og få fat i kaptajn Callum. Gå til [41](#).

60

Du har tydeligvis aldrig set gysere eller andre sci-fi film. For med det der ellers sker på skibet, så var det vist en dum beslutning at stikke sit hoved frem sådan et sted - også selvom du har en lommelygte. Du når ikke andet end at få hovedet op i ventilationsskakten førend du bliver angrebet af et væsen der lå på lur deroppe. Du falder ned, bliver næsten slået ud, og bliver herefter flænset til blods og drukner i dit eget blod. Endestation: Toilet.

61

Koden virker ikke og med det samme er du låst ude af systemet og kan ikke komme videre i affyringssekvensen. Inden du når at få spændt dig op igen for at komme ud af nødkapslen og finde en anden, så er reaktor nedsmeltningen gået i gang, men du når ikke at ænse det. Du bliver atomariseret i en kæmpe blændende lys da FSS Cantoya eksploderer i en mini-nova. Dit rumrejse er slut og dette blev din endestation.

62

Du kaster din moment-nøgle afsted ud i det mørke lastrum (slet den fra dit skibsmanifest). Du hører et klonk og herefter en masse spektakel og form for knurren i retning af hvor moment-nøglen landede. Der går dog ikke mange sekunder førend du hører at noget nu kommer i din retning.

Vil du?

- Blive og se hvad der kommer dig i møde. Gå til [51](#).
- Tage benene på nakken og løbe retur til A dækket. Gå til [83](#).

63

Du åbner skydedøren og går langsomt ind. Gulvet er helt klistret til i det røde slimede harpiks der umiddelbart udsondres fra de der slyngplanter. Det ligner at slyngplanterne bevæger sig lidt idet du går rundt i lokalet for at komme om til den person hvis ben du kunne se. Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [70](#). Hvis du er Uheldig, gå til [8](#).

64

I bagklogskabens klare lys, var det nok ikke en god ide at lave for meget larm når nu de her væsener var travlt optaget med at æde. Lommelygten lander på gulvet på den fjerne side af væsnerne, men idet den lander bliver den tændt og nu står du oplyst som en anden idiot på en scene. Inden du har set dig om, blændet af lyskeglens skær, er du blevet væltet omkuld og nu bliver du ædt og flået i stykker levende, så længe det varer i hvert fald. Din rumrejse er forbi.

65

Du åbner døren ind til Mays kahyt, men der er ikke umiddelbart noget der giver anledning til yderligere undersøgelse. Det ligner ikke det har været rørt siden afgang.

Vil du?

- Undersøge skabe, skuffer og toilettet nærmere. Gå til [38](#).
- Gå tilbage til gangen. Gå til [2](#).

66

Du får sat dig i affyringsædet og startet alle procedurer som de skal. Nødkapslen frakobles af skibet og affyres. Pludselig hører du noget der rumsterer på sig og du ser et af de der gyselige tentakelvæsner. Du gør dig klar til kamp, for nu gælder det!

TENTAKELVÆSEN

EVNE 10

UDHOLDENHED 10

Hvis du vinder, men taber mere end 2 angrebsrunder, gå til [93](#).

Hvis du vinder, men taber 2 eller færre angrebsrunder, gå til [36](#).

67

Du går i retning af lyden, og kommer forbi kryokamrene. Du ser ud af øjenkrogen at der ligger rod ud for May og Jays skabe. Da du kommer tættere på kan du se hvad der ligner blodstænk på gulv og skabe, men det ser gammelt ud. Det er i hvert fald helt indtørret. Deres tøj er ikke umiddelbart i skabene og der ligger forskellige effekter og flyder ved skabene. Det ligner de har taget tøj på i en hulens fart, og må så være løbet i retning af maskin- og lastrummet.

Du finder en passende stor moment-nøgle der ligger på gulvet, som du kan bruge som slagvåben i tilfælde af.., ja det ved du ikke helt, men bare for en sikkerheds skyld. Tilføj moment-nøgle til dit skibsmanifest og læg yderligere 1 point til dine EVNER, så længe du har denne moment-nøgle.

Vil du?

- Fortsat undersøge lyden, dyret og hvad der måtte være sket May og Jay. Gå til [59](#).
- Skynde dig til kommandobroen og se om du kan blive klogere på hvad der sker og forhåbentligt få fat i kaptajn Callum. Gå til [19](#).
- Droppe det hele flygte i en nødkapsel og overlade det her rod til nogle professionelle. Gå til [26](#).

68

Du kommer op til May for at få hende med i sikkerhed, men ser et gruopvækkende syn. Ud fra Mays kropsåbninger er der begyndt at vokse hvad der ligner røde slyngplanter. Ikke så store endnu, men store i forhold til hvor længe du har været væk fra hende. Hun er forhåbentligt ikke i live og du vil ikke risikere yderligere ved at komme nær hende. Tilføj 2 point til dit SKRÆK-niveau.

Hvad vil du nu gøre?

- Du har mere tid til at nå i sikkerhed, så derfor kortvarigt lede efter Jay og kaptajn Callum. Gå til [31](#).
- Droppe alt om at være heroisk og bare se at komme i sikkerhed. Gå til [11](#).

Du ser noget der ligner en form for levende slyngplanter der snor sig langs kanterne i rummet. Du går omhyggeligt i behørig afstand til hvad end det er. Der er fri bane over til reaktorummet som du går hen i mod. Gå til [76](#).

70

Du er beredt og klar på at forsvare dig selv, og da en af disse slyngplantelignende gevækster bevæger sig hen mod dig bliver du ikke overrumplet af den. Du vælger at forsøge at kæmpe mod den, men det lader ikke til at den tager sig nævneværdigt af dine slag og spark.

Vil du nu?

- Skynde dig at hoppe over slyngplanterne, og hen til konsollen hvor, hvad du formoder er, kaptajn Callum ligger. Gå til [5](#).
- Vælg at droppe dine ærinder på kommandobroen og skynde dig mod nødkapslerne. Gå til [26](#).

71

I Jays kahyt finder du en håndterminal hvor der er optaget en video for nyligt. Du afspiller videoen og ser Jay stå nede i lastrummet hvor han siger noget om at det er beviset på at Tentafort har medbragt et ukendt og ekstremt farligt væsen der er sluppet ud på skibet. Du hører en rumlen i baggrunden og en stemme siger "*Hey! Hvad laver du ved vores last?!*". Videoen stopper umiddelbart herefter.

Der er intet andet af interesse for dig på værelset og du går derfor tilbage ud på gangen. Gå til [2](#).

72

Du trasker ufortrødent videre hen til messen. Du undrer dig godt nok over at der er lidt mørkt, mørkere end der plejer, men du skal have din kaffe førend du gider undersøge det. Du får sat kaffen over og imens du venter hører du noget rumstere og vælte nogle ting ude på gangen udenfor messen. Du går over til døråbningen og kigger ud... Du ser et eller andet dyr forsvinde ud af syne. Herefter lyder der et skrig ned af gangene. Du kan ikke høre hvorfra, og du får kuldegysninger over hele kroppen. Læg 1 point til dit SKRÆK-niveau. Kaffen bipper og er klar.

Vil du?

- Gå over og få dig noget kaffe. Du må være påvirket af kryosøvnen og du hører nok bare syner. Gå til [13](#).
- Skynde dig mod kommandobroen og se om kaptajn Callum ved hvad der foregår. Gå til [19](#).
- Gå tilbage til kryokamrene for at se om det var May eller Jay der skreg. Gå til [34](#).

73

Du hiver dit multiværktøj frem og får låst døren til toilettet op. Du åbner forsigtigt døren og ser et horribelt syn. Jay ligger på gulvet og ud fra hans mund snor sig en form for rødlig slyngplante sig, men den er så stor at den har flækket hans mund og kæbe der nærmest hænger ned af halsen. Der er ligeledes lignende, men dog mindre, gevækster fra alle andre kropsåbninger. Tilføj 2 point til dit SKRÆK-niveau.

Ved siden af Jay ligger liget af et tentakelvæsen. Et lille gyseligt væsen på størrelse med en stor kat, men med øgleagtig hud, 8-10 tentakler på ryggen og spidse tænder og spidse kløer på alle dets 4 lemmer. Væsenet ser dødt ud. Det har formentlig tabt kampen til Jay, men Jay må efterfølgende selv have tabt kampen til væsenet eller noget helt andet. Du ser en besked på et stykke papir ved hans side, og meget forsigtigt uden at komme i kontakt med noget andet får du fingrene i det håndskrevne brev.

I brevet står der "*May og jer andre, jeg har svigtet jer. Jeg håber I finder dette brev. Brug nødkapsel nr. 7. Nødkapslen er låst af og den er sikker. Husk moment-nøgle. Skynd jer. Alarmer Galaktisk Kommando.*"

Du putter brevet i lommen og skynder dig tilbage på gangen. Gå til [2](#).

74

Du går hen til nødkapsel nr. 7. Den er aflåst manuelt udefra, hvilket vil sige den skal åbnes med en moment-nøgle. Er du i besiddelse af en moment-nøgle, så gå til [95](#). Er du ikke i besiddelse af en moment-nøgle, eller vil du vælge en anden nødkapsel, så gå til [15](#).

75

Inde i Deby Riffins kahyt finder du meget pudsigt nok Deby selv. Hun sidder sammenkrøbet i hjørnet. Du kan ikke rigtig komme i kontakt med hende, hun ser ud til at være i chok. Du giver hende en lussing på siden af hovedet og siger hun skal tage sig sammen og forklare dig hvad der sker. Hun lader til at komme til sig selv. Hun fortæller dig hun ikke aner hvad der sker og hun bliver her indtil der kommer noget hjælp. Du spørger om hun ikke har hørt at reaktoren er ved at nedsmelte og der ikke når at komme hjælp før hele skibet er blæst til atomer. Det lader ikke til hun rigtig forstår situationens alvor.

Vil du?

Efterlade Deby Riffin. Gå til [9](#).

Forsøge at hive Deby Riffin med for at stille hende til ansvar. Gå til [80](#).

76

Du går ind i reaktorummet og ser intet mistænkeligt. Du går over til kontrolbordet og ser nødstop er aktiveret, hvorfor du slår den fra. Motorene rumler og brøler kort efter i live igen. Alt lys genetableres og du kan endelig se hvad der foregår: Det ligner at man har forsøgt at sabotere reaktoren, men hvorfor dog? Du når ikke at tænke meget mere over det førend skibet begynder at ryste voldsomt og reaktoren herefter sætter ud. Pludselig tager røde blinkende alarmlys over og ud over højtaleranlægget lyder en automatiseret stemme *“Reaktornedsmeltning uundgåeligt. Sikkerhedsafstand 1000 kilometer. Tid tilbage før nedsmeltning: 30 minutter”*. Tilføj 1 point til dit SKRÆK-niveau. Du bliver nødt til at skynde dig til en nødkapsel og komme i sikkerhed.

Vil du?

- Løbe afsted direkte mod nærmeste nødkapsel, uden at tænke på May, Jay eller kaptajn Callum. Gå til [92](#).
- Hvis du er stødt på May forinden, så skynde dig retur til May og få hende med i sikkerhed og tage afsted jer to. Gå til [68](#).
- Hvis du er stødt på May forinden, skynde dig og tjekke til May og se om du kan få hende i en nødkapsel og bruge den resterende tid på at lede efter Jay og kaptajn Callum. Gå til [4](#).

77

Du banker på ruden i skydedøren, og forsøger at komme i kontakt med personen hvis ben du kan se bag en konsol inde i rummet. Du får intet svar. Du kan ikke helt se om benene bevæger sig eller om dine sanser snyder dig. Du er i hvert fald ikke i tvivl om at noget rører på sig derinde.

Vil du?

- Åbne skydeporten og gå ind til personen. Gå til [70](#).
- Lede efter overlevende et andet sted. Gå til [31](#).
- Tage benene på nakken og komme afsted mod nødkapslerne. Gå til [26](#).

78

Koden virker! Du kan næsten ikke tro det. Gå til [100](#).

79

Du når ikke ud førend væsenet er over dig og får i dit ben. Træk 1 point fra din UDHOLDENHED. Du bliver nødt til at tage kampen op. Gå til [86](#).

80

Du vælger at ville tage hende med, hvorefter hun pludselig farer op og angriber dig.

Kæmp mod Deby Riffin (Indtil hun når ned til 2 i UDHOLDENHED).

DEBY RIFFIN

EVNE 8

UDHOLDENHED 8

Hvis du vinder:

Du får hurtigt overmandet hende og bundet hendes hænder og ben omme på ryggen. Du vælger at lade hende ligge for nu indtil du er sikker på du kan komme i sikkerhed og hun måske er kølet nok ned til at ville følge med. Du undersøger hvad hun har på sig og finder en lille lap papir med tallet 3479 skrevet på. Du lægger det i lommen. Gå til [2](#).

81

Da strømmen gik og du fornemmede at nogen eller noget holdt øje med dig, så kiggede du kortvarigt tilbage i retning mod kryokamrene. Da du vender blikket tilbage i retning af kommandobroen springer noget ned fra kabelføringen i loftet lige over dig. Prøv dit HELD. Hvis du er Heldig, gå til [53](#). Hvis du er Uheldig, gå til [14](#).

Koden virker ikke og med det samme er du låst ude af systemet og kan ikke komme videre i affyringssekvensen. Inden du når at få spændt dig op igen for at komme ud af nødkapslen og finde en anden, så er reaktor nedsmeltningen gået i gang, men du når ikke at ænse det. Du bliver atomariseret i en kæmpe blændende lys da FSS Cantoya eksploderer i en mini-nova. Dit rumrejse er slut og dette blev din endestation.

83

Du løber alt hvad dine ben kan holde til. Du vælter op ad trappen og får lukket og låst døren bag dig da du er nået op på A dækket. Træk 1 point fra din UDHOLDENHED. Gå til [43](#).

84

Du når kun lige at give slip på lommelygten før du tænker det måske var en dum idé. Prøv dit HELD. Er du Heldig, gå til [25](#). Er du Uheldig, gå til [64](#).

85

Du åbner døren ind til kahytten og bliver med det samme angrebet af en vildt udseende mand. Det må være en af de Tentafort ansatte der var med på skibet, men du når ikke at tænke meget over hvordan og hvorfor før du er i nærkamp med ham.

TENTAFORT ANSAT

EVNE 15

UDHOLDENHED 15

Hvis du vinder, gennemsøger du hans tøj og kahytten, men finder intet af interesse, gå til [2](#).

86

Du tager kampen op med dette væsen, der selvom det ser frygtindgydende ud, trods alt ikke er vildt stort, men det har tentakler på ryggen og øgleagtig hud..

TENTAKELVÆSEN

EVNE 10

UDHOLDENHED 10

Hvis du vinder, men taber mere end 2 angrebsrunder, gå til [93](#).

Hvis du vinder, men taber 2 eller færre angrebsrunder, gå til [39](#).

87

Nødkapslen er helt fyldt med røde slyngplanter og alt muligt der kunne give de fleste hårdføre typer mareridt. Du går ikke ind i den nødkapsel og er nødt til at vælge en anden.

Du vælger en af de nærmeste.

- Nødkapsel nr. 5. Gå til [54](#).
- Nødkapsel nr. 6. Gå til [66](#).
- Nødkapsel nr. 7. Gå til [74](#).

88

Du går forsigtigt ned ad trappen til lastrummet. Metaltrinnene giver en genlyd uanset hvor forsigtigt du prøver at gå på dem. Der er helt mørkt nede i lastrummet, på nær nødbelysningen langs væggene, men det hjælper ikke meget på det totale sorte tomrum som er resten af det massive lokale fyldt med jeres last og andre fastsurrede effekter.

Du stopper op idet du hører en rumlen inde blandt lasten.

Vil du?

- Forsigtigt undersøge lyden. Gå til [3](#).
- Forsøge at finde en lommelygte i det tilstødende service-rum. Gå til [20](#).
- Kaste en moment-nøgle (hvis du er i besiddelse af sådan en) et par meter frem og se om noget reagerer på lyden. Gå til [62](#).

Du kommer frem til nødkapsel-sektionen. Tiden er knap! Du ved med sikkerhed at du ikke kan redde nogen, hvis der da overhovedet er nogen tilbage at redde. Det bedste du derfor kan gøre nu er at komme i sikkerhed og få rapporteret det til de rette myndigheder. Der er i alt otte nødkapsler og ingen af dem er blevet affyret.

Hvilken nødkapsel vil du tage?

- Nødkapsel nr. 1. Gå til [12](#).
- Nødkapsel nr. 2. Gå til [21](#).
- Nødkapsel nr. 3. Gå til [33](#).
- Nødkapsel nr. 4. Gå til [42](#).
- Nødkapsel nr. 5. Gå til [54](#).
- Nødkapsel nr. 6. Gå til [66](#).
- Nødkapsel nr. 7. Gå til [74](#).
- Nødkapsel nr. 8. Gå til [87](#).

Kahytten er tom og det lader ikke til at være blevet berørt siden afgang. Du hører pludselig over højtaleranlægget at der nu er 15 minutter tilbage til reaktornedsmeltning. Det giver dig ca. 12-13 minutter til at få affyret en nødkapsel, for ellers kan den ikke nå i behørig afstand. I det mindste bevæger FSS Cantoya sig stadig, for ellers skulle du mindst have haft 10 minutter til at tilbagelægge sikkerhedsafstanden på de 1000 km. Gå til [2](#).

Du kommer lige rundt om et hjørne af en stor kasse og bliver mødt af et forfærdeligt syn. Det ligner et slagtehus, men du har svært ved helt at se detaljerne i mørket. Dog ligner det flere forvredne kroppe der er delt af i hoveddelene, som ligger spredt og fanget af tentakel lignende slyngplanter. Du ser også en større mængde små dyr der mæsker sig i kroppene, men det er også det sidste du ser, for da de får øje på dig, springer flere end du når at registrere på dig så du vælter omkuld. Du bliver herefter flået i stykker, og nu mæsker de sig i dig. Din rumrejse slutter her.

Du løber så hurtigt du overhovedet kan. Godt du kender skibet godt her i blandingen af mørke og røde blinkende lys og alarmer der hylér. Du skal bare i sikkerhed hurtigst muligt. Gå til [26](#).

Godt nok vandt du over tentakelvæsenet i første omgang. Men de sår som det har tildelt dig er værre end du først antager. For de er inficerede med et eller andet der i løbet af kort tid får dig til at vælte omkuld og gøre dig omtåget. Du kan ikke andet end slæbe dig hen til noget du kan sidde op ad. Det varer ikke længe førend du drager et sidste åndedræt og der begynder at vokse gevækster ud fra dine kropsåbninger. Din rumrejse er slut.

94

Du kommer op til kommandobroen og bliver mødt af et grufuldt syn. Tilføj 1 point til dit SKRÆK-niveau. Du kigger igennem skydedørens lille glasvindue og ser at rummet indeholder hvad der ligner en form for rød plantevækst dækket i noget rødligt slim eller harpikslignende sekret. Det slynger sig rundt i rummet som nogle eksotiske slyngplanter. Du tøver med at åbne skydedøren, men pludselig ser du et par ben fra bag en af konsollerne derinde. Det ligner Callums fødder, men du er ikke sikker.

Vil du?

- Åbne skydedøren og se om personen derinde er i live. Gå til [63](#).
- Banke på døren og se om du kan få kontakt gennem glasvinduet. Gå til [77](#).
- Se at komme ud til nødkapslerne og komme væk i en hulens fart. Gå til [26](#).

95

Du får åbnet op for nødkapslen og hurtigt lukket den efter dig. Alt ser ud som det skal være. Du sætter dig i et af affyringssæderne, spænder dig fast og starter affyringssekvensen. Pludselig dukker der en meddelelse frem på skærmen om en autorisationskode. Det er du ikke lige bekendt med der plejer at være.

Hvilken autorisationskode vil du skrive ind? Du har ikke tid til at prøve at finde en anden nødkapsel nu.

Du kan enten prøve en af de to universelle standardkoder:

Kode 0000, gå til [58](#).

Kode 1234, gå til [61](#).

Eller du kan prøve at taste noget helt andet som fx:

Kode 3479, gå til [78](#).

Kode 4563, gå til [82](#).

Kode 9376, gå til [96](#).

Koden virker ikke og med det samme er du låst ude af systemet og kan ikke komme videre i affyringssekvensen. Inden du når at få spændt dig op igen for at komme ud af nødkapslen og finde en anden, så er reaktor nedsmeltningen gået i gang, men du når ikke at ænse det. Du bliver atomariseret i en kæmpe blændende lys da FSS Cantoya eksploderer i en mini-nova. Dit rumrejse er slut og dette blev din endestation.

Kahytten er umiddelbart uberørt siden jeres afgang, men der er et eller andet der vækker din mistanke om at du måske burde undersøge det nærmere.

Vil du?

- Undersøge skabe og skuffer. Gå til [57](#).
- Undersøge toilettet. Gå til [18](#).
- Gå tilbage ud på gangen. Gå til [2](#).

Du har tydeligvis aldrig set gysere eller andre sci-fi film. For med det der ellers sker på skibet, så var det vist en dum beslutning at stikke sit hoved frem sådan et sted. Du når ikke andet end at få hovedet op i ventilationsskakten førend du bliver angrebet af et væsen der lå på lur deroppe. Du falder ned, bliver næsten slået ud, og bliver herefter flænset til blods og drukner i dit eget blod. Endestation: Toilet.

Du har nået din maksimale kapacitet af hvad du kan se og opleve af horrible ting. Du går i en katatonisk tilstand og lægger dig på gulvet i fosterstilling og håber alt snart bliver godt igen. Det gør det ikke.. Du ænser ikke hvordan du kommer af dage ved at ligge der ude af stand til at reagere på noget. Om det er af sult og tørst eller andre mere forfærdelige måder at dø på lægger du ikke mærke til, men uanset hvad er det næsten en befrielse. Du har nået endestationen og din rumrejse er slut.

100

Du kan næsten ikke tro at du nu vil klare den. Nødkapslen har kurs mod en sikker destination. Du lægger dig til rette i kryosengen, godt nok noget ængstelig over alt det der er sket på det sidste. Du begræder May, Jay og Callums død, men lover dig selv at det ikke må være forgæves. Når du er i sikkerhed skal du nok sørge for at Tentafort kommer til at stå til ansvar for hvad der er hændt. Alle systemfiler og overvågningsfiler er overført til nødkapslen og de vil få svært ved at bortforklare hvad der er sket her.

Endelig tager kryoeffekten fat og du driver hen i en drømmeløs søvn.

Det næste du oplever er at du vågner i kryosengen. Da du husker hvad der er sket rejser du dig med et sæt! Ved siden af sengen står der hvad der ligner to agenter fra Galaktisk Kommando. Du kan genkende dem på deres skuldermærker. Du er i sikkerhed. Din rumrejse er slut, for nu. FSS Cantoya blev ikke din endestation.