

the **BIG** **BEN** **THEORY**

Et moderne pulp-eventyr for Savage Worlds

Av Tore Bjertnes Pedersen



Contents

Blurb	2
Adventure	2
Setup	2
Scener.....	3
0. "Session Zero"	3
1. The Final Countdown.....	3
2. Born to run	4
3. Sign O'the Times	4
4. If I could turn back time.....	5
5. Showtime	6
6. Let's Twist Again	6
Setting Rules	6
NPCs	8
Theresa May.....	8
Boris Johnson	9
Jacob Rees-Mogg	10
Lizard People.....	11
Lord Buckethead	12

Blurb

Big Ben Theory - et moderne humoristisk pulp-eventyr for Savage Worlds

Illuminati har innsett at de de har latt ting gå til helvete. Mot alle odds vant faktisk Trump presidentvalget i USA, og Storbritannia stemte FOR Brexit. Det er på tide å skru klokka tilbake og starte på nytt.

En brokete skare konspirasjonsteoretikere er de eneste som kan stoppe Illuminatis siste plot for verdensherredømme og, bokstavelig talt, redde dagen!

Adventure

Setup

London, 21. August 2017.

En stor folkemengde har samlet seg på plassen foran Big Ben for å overvære solformørkelsen og høre «Big Ben's last Bong» før tårnet stenges for renovasjon i 4 år. En gruppe konspirasjonsteoretikere fra nettforumet DIAS (David Icke Appreciation Society) aner ugler i mosen (evt. tårnet), og har møtt opp for å overvære og dokumentere begivenhetene.

Big Ben Theory

Det har vært stor aktivitet på DIAS i ukene før den store dagen. Dere er sikre på at Illuminati planlegger noe stort, og diskusjonene har vært mange og lange over hva det kan være. Etter

intensiv googling og timesvis av timer på YouTube er dere nå sikre på at Illuminati har lagt en plan for å stoppe Brexit, kun 24 timer før siste frist for å trekke utmeldelsen.

“Mulder93” har funnet ut at Big Ben er knyttet til Illuminatis bruk av hjernekontroll - noe tårnets ugleaktige utseende understøtter - så DIAS er sikker på at dette er en del av den store planen.

Et usikkerhetsmoment er hvilken rolle den totale solformørkelesen, som intreffer samtidig, har. DIAS er enige om at dette neppe er tilfeldig. «FreeMason» poengterer at okkulte ritualer er mer potente under solformørkelser.

Uansett kan ikke Illuminatis planer gå upåaktet - eller udokumentert – hen, så dere har bestemt dere for å møte opp personlig. Det er viktig å ta sine forholdsregler og beskytte seg mot hjernekontrollerende stråling. Etter eventet har dere avtalt å møtes på puben «The Feathers», som ligger et par kvartaler unna Big Ben.

Scener

0. “Session Zero”

Alle karakterene har navn og beskrivelser som er kjønnsnøytrale. Etter at de har lest gjennom karakterarkene be alle spillerne om en beskrivelse av karakteren (kjønn, utseende og online “nick” og personlighet.)

Hvis du har tilgang til **Decuma** så kjør en mini-runde med Decuma - 2 relationship-kort og 1 Major Arcana pr spiller (ingen til GM) for å etablerere gruppedynamikk.

Hvis ikke så ta en runde rundt bordet og be om karakterenes inntrykk av to av de andres online persona, og hvilket forhold de har til disse. Har noen truffet hverandre offline tidligere?

1. The Final Countdown

Oppe på podiet foran Big Ben står Statsminister Theresa May, Jacob Rees-Mogg og en, som vanlig, litt forvirret Boris Johnson. May taler til forsamlingen:

«Vi er samlet her i dag for å overvære Big Bens siste noter før den skal være stille i 4 år - for første gang siden den ble hengt opp i Elisabeth Tower i 1859!»

De siste tonene fra Big Ben lyder illevarslende idet lyset sviner dommedagsaktig hen i starten av solformørkelsen. Bak klokkeskivene ser dere plutselig at det blinker sterkt, som om det lynet inne i tårnet, og ut ifra spiret er det nærmest som en knapt synlig sjokkbølge sprer den siste kimingen fra klokka. Så er det som om tiden stopper opp. Hele menneskemengden på plassen stivner til og står snart som frosset fast etter hvert som lydbølgene sprer seg ut fra tårnet. **Steff Carter** kjenner at det illevarslende går kaldt nedover ryggen sin.

De eneste som tilsynelatende kan bevege på seg er dere og den gamle krigsveteranen som har møtt opp i uniform og en hjelm på hodet.

Statsministeren trår til med en spastisk dans, legger hodet bakover med en kaklende latter for hun tar et godt tak i hudfoldene under haka og river til. Frem fra masken dukker det opp et grønt reptilansikt! «Ah, endelig, det var befriende»

Den gamle veteranen, som står et godt stykke lenger frem, hever stokken sin mot podiet, så alle medaljene klirrer, og roper «Booooo» mot Theresa May og hennes kumpaner.

Øgle-May hveser “Boooooorisssss, det er visst ikke alle som er påvirket, fiks det! Og sørg for at det ikke er flere som er våkne!” mens hun peker på veteranen. Boris retter seg opp i full størrelse, klasker seg på brystet som en gorilla, og brøler, før han hopper på sykkelen sin og trækker til.

Samtidig begynner noen av tilskuerne å bevege på seg, som om de ble vekket fra en dvale av Boris sine brøl. Til deres forferdelse så gjør de som statsministeren og skifter ham fra menneske til reptil! Flere av dem begynner å bevege seg mot veteranen, mens en håndfull snur seg mot dere og gliser med kjeften full av små, skarpe tenner.

Fear-sjekk på alle.

*(Hvis **Ash Wilkinson** virkelig spiller sin **Heroic-hindrance** og prøver å redde den gamle veteranen, så husk å gi en **Bennie** for det)*

2. Born to run

Det er på tide å komme seg unna, dette er ikke noe blivende sted, Det avtalte møtestedet, «The Feathers», er bare et par kvartaler unna, det beste er nok å prøve å komme seg ubemerket dit. Øglemennene og Boris på sykkelen sin saumfarer plassen. Trengs det ekstra insentiv så kan noen tilskuere «våkne» som pod people (zombie).

Dramatic Task (3 runder, 3 suksesser pr karakter) som resulterer i en chase i tilfelle den mislykkes.

Bruk gjerne meeple på kartet for å representere karakterene, og evt. legg Chase-kortene oppå kartet.

3. Sign O'the Times

En pust i bakken og mulighet for å samle troppene på «The Feathers». Litt tid til rollespill karakterene imellom. Wi-fi, mobilnettverk etc. fungerer utmerket, så det er mulig å gjøre mer research for å finne ut hva som skjer, og hvordan man kan komme seg enklest usett inn i tårnet. **Billie Barnes** sin mulighet til å ta føringen her.

Her er det mulig å kjøre en ny Dramatic Task for en eller flere som gjør research, mens andre supporterer. Kanskje mens øglemennene hamrer på døra og prøver å komme inn, eller man hører dem gjennomsløke gata og sjekke dører (for å sette en tidsfrist på det). Har det gått med mye tid kan det også ordnes med en Quick Encounter. Belønn kreative løsninger.

Hvis **River Parry** er en NPC så passer det godt at han dukker opp bak bardisken på «The Feathers» på et beleilig tidspunkt – han har kommet seg inn fra bakgården. Han har bl.a. informasjon om at Lord Buckethead ble ført i håndjern inn i tårnet like for seremonien, og kan bidra som kjentmann (Common Knowledge).

Secrets and Clues

- Lord Buckethead er arrestert av politiet og holdes fanget i tårnet.
- Inngangene er vaktet av Bobbies, med sine karakteristiske hjelmer og klubber.
- Det finnes «hemmelige» t-banetuneller som går inn under Parlamentet. St. James's Park Station er rett over veien for «The Feathers»
- Big Ben ryktes å være et Illuminati HQ og er også knyttet til hjernekontroll
 - Den har en ugledignende utseende. Uglen er et symbol for mind-control, og symboliserer også at Illuminati er “allseende og allvitende”

- Tårnet til Big Ben, the Elizabeth Tower, ha 334 trapper, fordelt på 11 etasjer (opp til klokka), 399 opp til lanternen på toppen.
- Selve hovedbjella veier 13.7 tonn, 2.7m i diameter.
- En tredjedel opp i tårnet (114 trinn) er det et fengsel, som har vært brukt til å fengsle MPs som har brutt reglene (sist kjent brukt i 1880)
- Klokka har kun stoppet noen få ganger
 - I 1949 landet en flokk med stær på minuttviseren og forsinket klokka med 4,5 minutt
 - I 1962 fikk et stort snøfall klokken til å ringe inn det nye året 10 minutter over midnatt
 - 27. mai 2005 stoppet klokken opp flere ganger i løpet av kvelden. Siste gang i 1,5 time. En teori er at dette skyldtes varmen, det var den varmeste dagen i London siden 1953

4. If I could turn back time

Tårnet er ikke spesielt godt bevoktet, siden Illuminati ikke har regnet med at noen utenforstående skulle være «våkne». **Silver Mountain** kan f.eks. få sjansen til å bløffe øglemenn-vakter (*Performance*), eller kjøre en felles Quick Encounter for å komme seg forbi på annen måte.

Lord Buckethead, selverklært Intergalaktisk Space Lord og Theresa Mays erkefiende, holdes fanget i fengselet 1/3 opp i tårnet. Pga. hjelmen sin er han også immun mot hjernekontroll-strålene (se bilde i NPC-seksjonen).

Hvis karakterene velger å la han bli sittende, så kommer han seg løs på egen hånd og dukker opp i scene 6. Hvis han blir løslatt så kan han supportere karakterene (gjerne vha. sarkastiske kommentarer og hint). Han er ute etter krystall-chipen som styrer hjernekontrollen, så han vil gjerne at karakterene gjør jobben med å deaktivere kontrapsjonen.

I det dere nærmer dere toppen av trappen hører dere høy summing og during. Dere kan skimte blåhvite lysglimt og dere merker at hårene på armene reiser seg.

Oppe i selve klokketårnet står en stor dommedagsmaskin som ser ut som den er tatt rett ut av en sci-fi film fra 70-tallet, kombinert med ultramoderne teknologi. I det lille lyset som kommer inn fra de 4 gigantiske urskivene ser dere Kontrapsjonen; et sammensurium av blinkende paneler, Tesla coils med elektriske ladninger som beveger seg mellom ringene, mikrofoner og satelittantenner, tykke kabler og diverse spaker – og en digital klokke som veldig sakte går bakover i tid!

Karakterene må uskadeliggjøre kontrapsjonen. Den er todelt; det er en del som sender ut strålingen som fryser tiden, og en annen del, koblet opp mot klokken, som holder på å reversere tiden. Dette er et pågående rituale, som får kraft fra solformørkelsen, og vil bli fullført når solformørkelsen er over. Dette er tiden for en ny *Dramatic Task (difficult 6 tokens/4 runder pr. agerende karakter – kan være gradert suksess)*, gjerne parallelt med en kamp (se scene 5. under). **Steff Carter** er typisk hovedaktøren (med Repair), assistert av eller sammen med **Mason Murray** (Occult). Forsøk på å ødelegge maskinen med ren vold fører til at karakteren blir kastet bakover i en elektrisk utladning (3d6 skade), og klokken kan øke farten bakover. Ledningene som går ut mot de gigantiske klokkeskivene kan kobles fra viserne, men da må man klatre ut via stilaser (husk **Ash Wilkinson** sin høydeskrekk)

5. Showtime

Theresa May dukker opp med Rees-Mogg og Boris (hvis han ikke er uskadeliggjort) for en siste showdown (Hvis karakterene allerede har mye minus fra fatigue e.l., så kan kun May dukke opp). Noen må kjempe med dem og holde dem unna, mens noen prøver å uskadeliggjøre kontrapsjonen.

6. Let's Twist Again

I det historien nærmer seg slutten avslører Lord Buckethead at det var han som sørget for å sende invitasjonene til karakterene. I det han trekker frem en dupeditt og trykker på en knapp på toppen (*Stun-effekt* fra Harry-Potter pinsene de har på seg), så avslører han, som en siste twist, sine planer for intergalaktisk dominans "Jeg er tross alt Intergalactic Space Lord!". Han takker karakterene for at de hjalp han få tak i hjernekontroll-krystallen fra Kontrapsjonen og «poffer» bort med et nytt trykk på dupeditten...

Dagen er reddet, men hva vil fremtiden bringe med en gal Intergalaktisk Space Lord der ute blant stjernene et sted?

Bewisene karakterene måtte ha skaffet seg blir selvfølgelig avfeid av de tradisjonelle mediene, men konspirasjonsmiljøet har fått en gruppe nye helter og kjendiser. (Ta gjerne en runde rundt bordet og hør hvordan spillerne ser for seg etterspillet blir for karakteren sin).

Setting Rules

- Creative Combat (se under)
- Dumb Luck (Kan bruke 1 Benny ved Crit Fail. CF skjer, men hvis rerullet er en suksess så får man den også. Eks: Skyter med SMG, Crit fail, rerull suksess -> våpenet faller men spretter på bakken og skyter villt rundt. Noen kuler treffer.)
- Wound Cap (max. 4 wounds pr skaderull)
- Improvised Weapons (ingen minus for å bruke improviserte våpen)
- Alternative Fear Effects
Extras that fail a Fear check are typically Panicked (GM's discretion). **Wild Cards** that fail a Fear check are **Shaken** and roleplay their reactions instead of rolling on the Fear Table.
Critical Failure on a Fear check means the victim suffers a level of **Fatigue** until the encounter ends. Failed checks involving creatures with Fear add its Fear penalty to Spirit rolls to recover from Shaken.

CREATIVE COMBAT

2D6	RESULT
2	Second Wind: The foe's reaction gives your hero hope or allows her to catch her breath. She may remove a level of Fatigue or a Wound (her choice). If she doesn't have Fatigue or Wounds, the enemy is Shaken instead.
3	Inspiration: Fate favors the bold. The clever hero receives a Benny.
4-5	Double Whammy: The target is both Distracted <i>and</i> Vulnerable.
6-8	Shaken: The foe is Shaken.
9-10	Setback: The target suffers a setback of some sort. She might fall off a ledge, lose the confidence of her minions (who then desert her), take a rash but foolish action, or simply lose her next turn as she attempts to recover from whatever situation she finds herself in.
11	Insight: The hero has new insight into the target's nature. Once during this encounter, she may add +d6 to any Trait roll made to directly attack, affect, or damage the same foe. If rolled a second time in the same encounter, the foe is Shaken instead.
12	Seize the Moment: After the hero resolves this turn, she immediately gets an entire additional turn. This includes movement as well! She may use the turn to go on Hold if she wishes.

NPCs

Theresa May



Alien Reptilian – Wild Card

Stats

Attributes: Agility d6, Smarts d8, Spirit d10, Strength d6, Vigor d8

Skills: Athletics d6-2, Common Knowledge d10, Driving d4, Gambling d6, Notice d8, Persuasion d10, Stealth d6-2, Taunt d6

Pace: 6; **Parry:** 2; **Toughness:** 7(1)

Edges: Command (Extras: +1 Spirit på shaken), Fervor (Extras: +1 Fighting og damage)

Hindrances: Clumsy, Quirk (bad dance)

Special Abilities

- **Shapeshifter:** Use one full turn to change to/from human and reptilian form
- **Electric Bolt:** "ability to elicit power from electrical power sources" (Bolt power - use spirit as spellcasting trait. PP: 1/3; Range Smarts x2; Dam: 2d6/3/d6)
- **Mind control:** As the Puppet Power (Power Points: 3; Range: Smarts; Duration: 5 Spirit vs. Spirit. Ved suksess adlyder målet kommandoer som ikke skader seg selv eller noen en bryr seg om. Ved raise kan målet også skade. I så fall kan målet rulle Spirit for å motstå. Suksess: gjør ikke handling. Raise: bryter Puppet)
- **Armour +1:** Scaly Hide
- **Power Points:** 30

Boris Johnson



Gorilla / Henchman

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d12+3, Vigor d8

Skills: Athletics d12, Driving d6, Fighting d6, Notice d8-1, Stealth d8, Survival d8

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 7+ (1)

Edges: Frenzy (rull en ekstra Fighting Die på 1 angrep pr runde. Kan velge annen target)

Hindrances: Clueless

Gear: Bicycle (Acc 5/TS 15, Toughness 8(1)), Bicycle helmet.

Special Abilities

- **Armour +1:** Thick hide.
- **Slams:** Str+d8.
- **Hardy:** A second Shaken result doesn't become a wound.
- **Henchman:** 3 Wounds, men er en Extra (dvs. Ingen Wild Die).
- **Size +1:** Toughness +1.

Jacob Rees-Mogg



Stats – Right Hand (ruller Wild Die, men er en extra)

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Athletics d4, Common Knowledge d6, Fighting d6, Intimidation d6, Notice d6, Persuasion d6, Stealth d6, Taunt d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5 (7 berserk)

Edges: Aristocrat, How dare you!?! (Berserk)

Hindrances: Bad Eyes, Ruthless

Gear: Top hat, Stokk (Str+d4), Brilller

Berserk (edge)

Hvis han blir skadet (wound eller shaken av fysisk angrep): Alltid Wild Attack, +2 Toughness. Crit Fail rammer random target. Fatigue etter 5 og 10 runder. Smarts -2 (free action) for å ende berserk før runde 10

Lizard People



Stats

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Athletics d6, Fighting d6, Notice d6, Stealth d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6(1)

Edges:

Hindrances:

Special Abilities

- **Shapeshifter:** Use one full turn to change to/from human and reptilian form
- **Armour +1:** Scaly Hide
- **Bite/Claws:** Str+d4

Lord Buckethead



Intergalactic Space Lord – Wild Card

Stats

Attributes: Agility d8, Smarts d10, Spirit d10, Strength d8, Vigor d8

Skills: Athletics d6, Common Knowledge d10, Driving d6, Electronics d8, Fighting d6, Gambling d6, Notice d8, Performance d6, Persuasion d10, Piloting d6, Repair d8, Shooting d8, Stealth d6, Taunt d10

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 7(1)

Edges: Humiliate (free Taunt Test reroll), Retort, Strong Willed (+2 to resist test with Smarts or Spirit), Calculating (Ignore 2 penalties on 5 or less initiative)

Hindrances: Arrogant, Monologuer (se nedenfor)

Gear: Ray Gun (15/30/60, 2d6, AP 2), teleport device, kontroll for *Stun*-pins

Monologuer (Major hindrance)

Noen superskurker klarer ikke la være å fortelle fiendene sine hvor brillante de er. Hver gang karakterens *Action Card* er en Kløver, så han klare en Smarts -2, eller bruke hele turen sin på å erklære sine motstanderes undergang, sole seg i sin egen glans, fortelle sin brillante plan e.l. Karakteren kan fremdeles bevege seg og gjøre *free actions*.

Stun-pins

Lord Buckethead har en fjernkontroll som kan aktivere *stun*-pinsene karakterene har mottatt. Den fungerer som *Stun power*, Lord Buckethead ruller Electronics for å aktivere.

“A successful casting means the victim must make a Vigor roll (at -2 with a raise on the arcane skill roll) or be **Stunned**”

Stunned characters:

- Are Distracted (this is removed at the end of the victim's next turn as usual)
- Are Vulnerable (this remains until they recover from being Stunned)
- Fall prone (or to their knees, GM's call)
- Can't move or take any actions
- Don't count toward the Gang Up bonus

Recovery: At the start of a Stunned character's turn, he makes a Vigor roll as a free action. Success means he's no longer Stunned but remains Vulnerable until the end of his *next* turn. With a raise, his Vulnerable state goes away at the end of this turn.