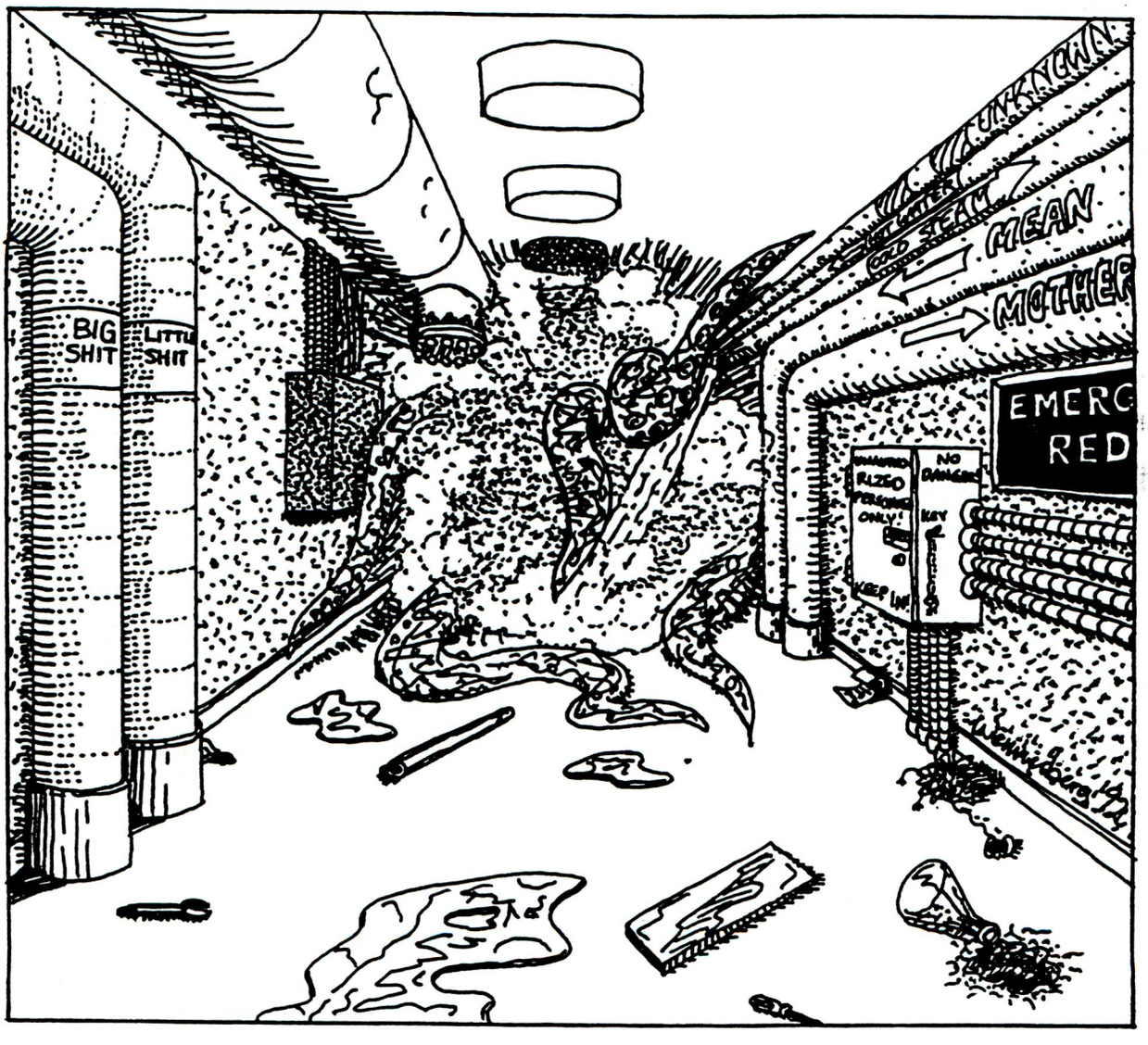
EMERGENCY RED!



SCENARIO

AV NICHOLAS WENNERBERG OCH THOMAS ROSÉN.

Cthulhu Then!

Emergency Red!

CLASSIFIED: Vad är det som händer?

Spelarna är medlemmar i en grupp som skall med på en upptäcktsresa till en nyupptäckt beboelig planet - **Aquarius**. De skall med rymdskeppet USS Discovery, tillsammans med xenobiologer, militärer och andra högt utbildade personer. De ligger just nu i slutträning inför starten, och denna består i en simulation av ett krisläge som kallas Emergency Red. Detta innebär att en xenomorf (dvs. en "älg") invaderat skeppet under resan. Simulationen sker via s.k. "Braindance", där spelarna upplever allting som händer som om det vore verklighet, trots att deras upplevelser är simulerade av en AI som de är direkt-kopplade till via elektroder. Syftet är att kolla hur de agerar inför den uppkomna situationen, och förbereda dem ifall de skulle råka ut för en liknande situation i verkligheten. Monstren i simulationen är hämtade ur ett gammalt rollspel från slutet av 1900-talet, *Call of Cthulhu* (surprise, surprise!), och är således okända för besättningen (äventyret utspelar sig på 3000-talet).

Ovanstående har spelarna naturligtvis **INGEN ANING** om, och de skall inte få reda på detta förrän i slutet.

SCEN I - Introduktion.

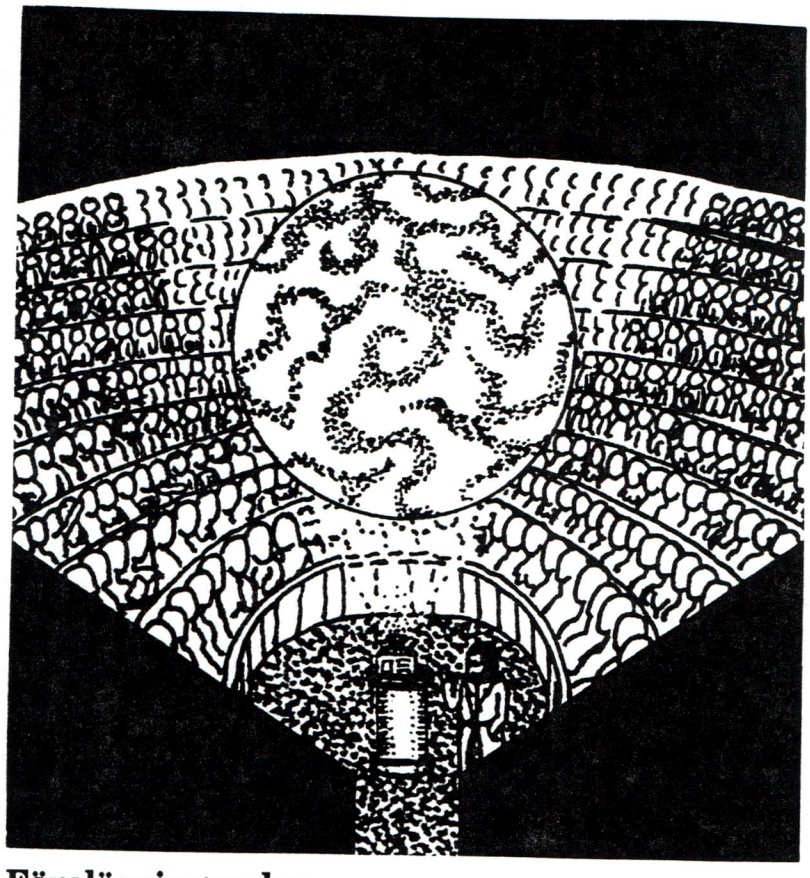
Spelarna befinner sig i början av äventyret i en stor föreläsningssal. Rader av bänkar reser sig upp i en modern variant av amfiteater, och i mitten, runt en stor holo-projektor, sitter föreläsare och ansvariga för Projekt Aquarius. En av föreläsarna reser på sig och går fram till projektorn och slår på den. Ett vinande ljud hörs när den "värmer upp", och plötsligt materialiserar sig en tredimensionell modell av en blå vattenplanet i luften över allas huvuden. Den vrider sig långsamt runt sin egen axel, och föreläsaren harklar sig för att påkalla uppmärksamhet.

"Välkomna till Projekt Aquarius! Detta är målet för den resa ni kommer att inleda efter denna sista genomgång; planeten Aquarius i Delta Cygnus-systemet. Det är en klass B-värld, med en omloppstid på 1,274 standardår, en rotationstid på 27,4 standardtimmar och en dragningskraft motsvarande 1,2 jordgravitationer. Ni kommer med andra ord att verkligen känna ert uppdrags tyngd!

[Paus för spridda småskratt.]

"Aquarius är, som namnet antyder, och som ni kan se på modellen här, en

vattenplanet. Vattenytan ligger på ett medelavstånd av 34 meter från havsbottnen. Atmosfären består av 55,34% kväve, 23,2% syre, 7,62% väte, och resten ädelgaser och mindre mängder kol- och svavelföreningar. Luften är med andra ord andningsbar. Om djurlivet vet vi nästan ingenting, men det verkar troligt att det finns någon sorts marin fauna, liksom det finns en marin flora, mest bestående av alger och någon sorts tång, som ibland bildar stora flytande öar av växtlighet.



Föreläsningssalen.

"Er uppgift är att landa på planeten och upprätta en bas där för forskning och utvärdering av planetens potentialer. Om resultatet är förmånligt, kommer vi att börja befolka planeten. Det är av yttersta vikt att vi får ensamrätt till denna planet, eftersom, som ni väl känner till, både ryssarna och kineserna är på jakt efter något liknande. Ni är Amerikas hopp! Nu lämnar jag över ordet till överste Gabriel Winters, som kommer att presentera era befälhavare."

Föreläsaren sätter sig på sin plats igen, och en militär med en överstes tjänstetecken reser sig istället. Han ser självsäker och överlägsen ut till tusen.

"Tack professor Stanson. Som ni alla vet är detta ett gemensamt företag mellan NASA och militären. Därför kommer ni att stå under militärt befäl under hela resan, och även på planetens yta. Era befälhavare är följande personer; Kapten Graham Gray **[Gray reser sig upp och visar sig för åhörarna]**, *som kommer att vara högsta chef för expeditionen. Han har ansvar för säkerheten och kommer att fungera som expeditionens ledare. Under honom i rang kommer forskningschefen, professor Helen Stark* **[Stark reser på sig och blickar ut över publiken, medan Gray sätter sig igen]**, *som i stort sett är chef för den civila delen av projektet. Hon kommer att leda forskarteamets arbete på själva planeten. Däremot kommer alla militära beslut att stå över hennes beslut, och i en krissituation kan hon komma att avsättas, vilket vi naturligtvis inte hoppas kommer att inträffa. Direkt under kapten Grays kommando står löjtnant James Hennings* **[löjtnant Hennings reser sig och Stark sätter sig ner igen]**, *vetenskapsofficer och*

psykolog, löjtnant Charles Robertson **[Robertson reser sig]**, *vapentekniker, och löjtnant Roger Mallet* **[Mallet reser sig]**, *resursansvarig. Alla dessa befäl kommer att vara de ledande personerna för hela expeditionen.* **[Löjtnanterna sätter sig igen.]**

"Arbetsstyrkan kommer att vara indelad i grupper, och består av cirka tio personer i varje grupp. Dessa grupper kommer att vara under en gruppledares befäl. Av personaltekniska skäl kommer dessa gruppledare till största delen att vara civila, och kommer att utses av kapten Gray senare. Dessa kommer dock att vara direkt ansvariga inför fänrik Nathan Young **[fänrik Young reser på sig]**, *som kommer att agera förmedlande länk mellan gruppledarna och de högre befälen, samt själv ansvara som gruppledare för de grupper av tekniker, och så vidare, som har 3:e graden eller lägre.*

"Låt oss nu avsluta med att sjunga nationalsången!"

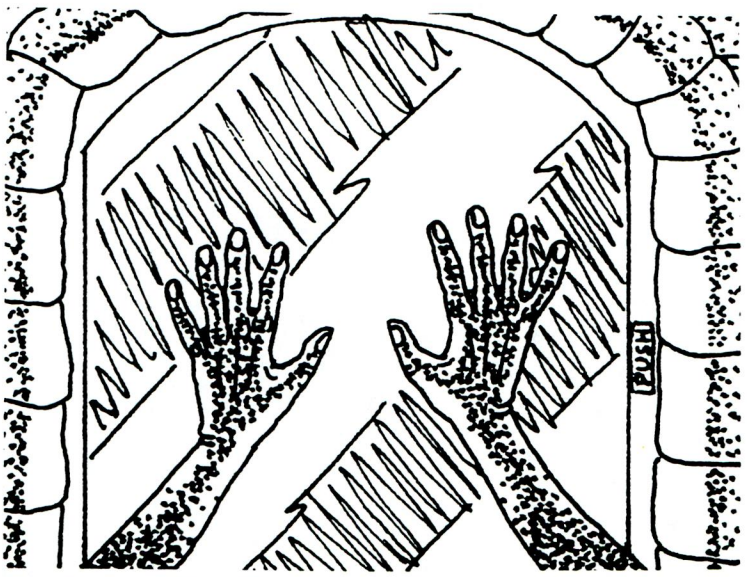
Alla ställer sig upp, musik dånar fram ur högtalare, och alla börjar sjunga den amerikanska nationalsången med stolt lyftade huvuden och tårar i ögonen (starka strålkastare i taket!). När nationalsången klingat ut återupptar översten sitt tal.

"Nu går vi till avfyrningsrampen för USS Discovery. Ert land behöver er. Ni är Amerikas framtid **["You are the future of America!"]**!"

Viktigt: Låt inte spelarna få en syl i vädret under denna scen. Det är meningen att de skall få en introduktion till stället de skall till, och detta får de bäst om de är tysta och lyssnar. Om de vill säga något, pekar föreläsaren eller översten **med hela handen** på dem och säger, med auktoritär stämma:"***Tyst däruppe! Ni har haft flera månader på er att ställa frågor. Vi har inte tid med sånt nu!***"

SCEN II - 'Deep Freeze"

Spelarna förs ombord på USS Discovery, ett enormt rymdskepp som mest liknar ett industrikomplex med motorer, och förs genom vindlande gångar till en stor sal med cryogeniska kistor. Män i vita rockar kommer med sprutor och ger alla en injektion. Sedan får de tillsägelse att lägga sig i varsin kista. Locken slås igen och det hörs ett hastigt pysande ljud när vacuumlåsen slås på. Spelarna märker hur de börjar stelna till i lederna och får svårt att röra sig. Så svartnar det för ögonen på dem...



Spelaren försöker desperat ta sig ut...

Låt spelarna slå 1d6. De som slår över 4 vaknar. Låt sedan de som eventuellt inte vaknar med en gång slå igen efter 5 minuter. Efter tjugo minuter vaknar alla i vilket fall som helst. De som vaknar känner sig stela och frusna, och måste pressa upp locket till kistorna (*Resistance roll* mot **STR 12** för att få upp - och de får bara **ETT** försök...) för att komma ut. Flera kan naturligtvis hjälpas åt... (**OM** spelarna, vilket är ganska troligt, inte klarar av att få upp locken, kommer de att få ligga kvar där tills det är sovperiod på skeppet, då folk kommer för att sova. Låt spelarna få panik... De släpps ut automatiskt vid sovperioden av sympatiska medresenärer!)

Förutsatt att spelarna kommer ut någorlunda tidigt på "dagen" kommer de att råka ut för följande:

När de får upp locken slår ett våldsamt tumult emot dem. Siréner tjuter ("**Whoop-whoop-whoop**", som på hangarfartyg och i ubåtar), röda "saftblandare" lyser i taken, och alla dataskärmar har endast ett meddelande som upprepas gång på gång; **EMERGENCY RED!** Just när spelarna kommit ut ur sina kistor hörs ett pysande ljud, och dörren till salen åker igen! Samtidigt börjar luften pumpas ut ur salen... (Spelarna får slå mot dubbla sin *Spot Hidden* för att upptäcka den **ENORMA** nödstoppknappen som sitter på ena väggen och blinkar frenetiskt med ett ilsket rött sken.) Om spelarna inte hittar nödstoppet - se scen XII!

I resten av skeppet springer folk omkring som yra höns, och ingen vet vad som pågår. Spelarna får givetvis försöka ta reda på detta så gott de kan (de kan ändå inte få reda på så mycket, annat än det som ges nedan).

Förutom allt som beskrivits ovan, verkar det inte hända så mycket.

Scen III - 'Dark Awakening"

Tämligen snart uppstår ett rykte, som säger att befälen är döda. Om spelarna beslutar sig för att kolla upp detta ryktes sanningshalt finns det i stort sett bara två saker de kan göra; **1;** Bege sig till frysrum 1 och se efter med egna ögon. **2;** Kolla med skeppsdatorn.

***VIP*-frysrummet:** För att hitta hit måste spelarna klara ett *Idea roll* och ett *Luck roll*, eller försöka ta reda på vägen via datorn (se nedan i sådana fall). När de kommer fram till frysrummet där alla höga befäl och forskare ligger, kan de inte komma in. Dörren är låst och plomberad av datorn. Inte ens ett försök att bryta sig in lyckas, om nu spelarna skulle vilja försöka det. Rutan i dörren är täckt med frost på insidan, så det går inte att se hur det ser ut inne i rummet.

Kolla med skeppsdatorn: Så snart någon kommer på att försöka få information från datorn, så möts de av en grupp tekniker av andra rangen, som förvirrat diskuterar varför datorn är så motsträvig. Om spelarna frågar vad de menar, säger de bara "gå och se efter själva!" När spelarna kommer till datacentralen finner de ett gäng dataoperatörer i djup förtvivlan. Det går inte att komma in i systemet. Det krävs tydligen någon sorts log-in, som inte behövdes innan, och ingen vet vad de skall göra.

Om datateknikern i gruppen försöker ta sig an datorn, får hon samma fråga som alla andra som försökt; "**SECURITY CLEARENCE PLEASE!**", och vad hon än skriver, svarar datorn;"**SORRY, THAT INFORMATION IS NOT AVAILABLE AT THIS TIME!**". Om de andra spelarna försöker, trots att de inte har *Computer Use*, låt den förste som försöker lyckas komma in. Datorn meddelar denne följande (Handout #1);

> **WELCOME! THE COMPUTER IS YOUR FRIEND! I HAVE A MESSAGE FOR YOU! PRESSURE SEAL COMPROMISED IN CRYOGENICS HALL 1. HULL PENETRATED BY UNKNOWN OBJECT. CRYOGENICS HALL 1 SEALED TO RETAIN PRESSURE. EMERGENCY STATE: RED!**
>
> **WHAT CAN I DO FOR YOU?**

Låt spelaren få fråga om något, men så snart någon viktig fråga tas upp kommer skärmen att rensas, och frågan "**SECURITY CLEARENCE PLEASE!**" kommer upp. Denna gång kommer spelaren inte in i systemet igen, och alla andra misslyckas också.

Karta?

Spelarna kan få slå ett *Idea roll* för att förstå att de **aldrig** skulle kunna hitta i skeppet utan en **KARTA**. Karta går att få tag i i datorns minnesenheter (ett nytt *Idea roll* avslöjar detta), och kräver (p.g.a. datorns motsträvighet) att datateknikern lyckas med *Electronics* och *Computer Use*. Hon **får** försöka flera gånger (man behöver ju inte vara elak mot spelarna jämt! - Bara nästan...)

Fänrikens återkomst:

Efter intermezzot med datorn, eller efter att spelarna kollat frysrum 1, kommer fänrik Nathan Young att träda fram. Han har fattat att han nu är högsta befäl ombord, och får storhetsvansinne. Han tänker bli härskare över en ny civilisation på Aquarius. Han ikläder sig genast härskarrollen, och samlar alla till ett möte på kommandobryggan. Där håller han tal;

"Det verkar som om vi genom en olyckshändelse blivit berövade alla befäl och kunniga vetenskapsmän, navigatörer etcetera. Eftersom jag verkar vara den enda kvarvarande av befälen kommer jag att ta på mig den tunga uppgiften att leda expeditionen. Då vi inte har någon möjlighet att återvända till Jorden, då ju alla navigatörer och piloter är utom räckhåll för oss, kommer vi att vara fast på planeten Aquarius, när vi väl kommer fram dit. I och med detta faktum, anser jag att det endast är rimligt att vidga min auktoritet även till detta område, och låta mig ta över styrelsen på planeten. Jag är ju utan tvekan den som har störst kompetens på det området!

"Jag har redan utsett mina underlydande gruppbefäl, och dessa kommer naturligtvis nu att få långt större befogenheter än om de gamla befälen varit med oss. För att inte hela expeditionen skall råka i kaos, utser jag dessa till min ordningspolis. Självklart måste vi undvika meningsskiljaktigheter, och inrikta oss totalt på ett enda mål - överlevnad! För att kunna göra detta krävs att ledaren har oinskränkt och odisputabel makt! Med andra ord; ledaren (det vill säga, jag) måste vara enväldig. Disciplinen måste vara järnhård, och ordervägran måste bestraffas hårt, liksom kuppförsök och myteri.

"För allas bästa utropar jag mig härmed till Kejsare av Aquarius!"

Scen IV - Kaos!

Så snart fänriken utropat sig till kejsare kommer han att beordra en massa stolligheter. T.ex. så vill han att kommandobryggan görs om till hans privata kansli, där han kan hålla hov. Han förbjuder alla att säga emot honom, och han inför en massa regler, som inte går att följa. Snart blir allt förbjudet, och alla börjar strunta i hans regler.

Exempel på regler:

• Alla måste "hovbuga" sig för honom och hans befäl när man passerar dem.

• Ingen får tilltala befälen utan att ha blivit tilltalade först.

• När man tilltalas, oftast i orderform, skall man alltid svara; "Sir [befälsgrad], Sir!" med hög röst.

• Ingen får resa sig eller sätta sig i fänrikens närvaro innan fänriken själv gjort det.

• När man kallats till audiens får man inte skåda "kejsaren" i ansiktet utan man måste titta i golvet. Man får ej heller vända ryggen mot "kejsaren".

• Tilltalar "kejsaren" gör man endast med följande uttryck; "Mest vördnadsbjudande", "Hans Kejserliga Höghet" samt "Ers Allenarådande Majestät" o.dyl.

• Man måste se till att ens egen höjd inte överstiger "kejsarens" höjd när man träder in i rummet. (Han sitter på ett upphöjt podium, men man måste i alla fall böja ryggen.)

• Om befälen hör någon säga något ofördelaktigt om "kejsaren", eller något befäl, blir denne satt i skampålen, där folk får gå och spotta på en. (Om man inte spottar blir man också satt där!)

• Alla order som datorn ger måste ignoreras, annars får man spö (1d2 skada) av befälen. (Om man påtalar detta för datorn får man läkhjälp i form av en Med Bot med *First Aid:* 80%, vilken ger tillbaka 1d3 om den lyckas, eller tar bort ytterligare 1d3 om den misslyckas katastrofalt med 96-00.) [Datorn kommer med motordern att alla måste lyda datorns order. Gör man inte det får man en stöt genom sin Biomonitor (1 Hit Point skada).]

• Alla order som ges av datorn måste rapporteras till befälen. [Datorn kommer med motordern att alla order som ges av befälen måste rapporteras till datorn.]

Det här pågår i ett par dagar, och **INGENTING** blir gjort, för orderna från datorn och fänriken är oftast helt motsatta! (Hitta på egna idiotregler. Ju knäppare, desto bättre! Och låt datorn komma med motorder och nya order hela tiden!) **KAOS** utbryter och pågår under dessa dagar. Det enda som fungerar är att alla får mat i matsalen. Kl. 08.30 - 09.30 är det frukost, 11.00 - 13.00 lunch, och 17.00 - 18.00 kvällsmat. Fänriken och datorn har naturligtvis delat in besättningen i matskift, som har olika mattider beroende på vem de lyder under (fänriken eller *datorn).* (Egentligen kan man gå och äta när som helst - det är ingen som kollar det!)

Under lunchen på dag 2 skakas skeppet plötsligt till, och alla faller omkull. Det verkar som om någonting träffat skeppet. Datorn meddelar ingenting(!), men under hela eftermiddagen hörs konstiga ljud i ventilationssystemet och vatten- och avloppsrören. Klockan 17.00 samlas alla till kvällsmat (fänriken och spelarna skall vara närvarande! Om spelarna och fänriken inte tillhör samma läger, kommer fänriken att ha beslutat sig för att "omvända" den andra gruppen.):

SCEN V - Monstren anfaller!

När fänriken kommer in i matsalen förväntar han sig att alla skall vänta tills han satt sig innan de sätter sig, ingen får tala utan att först ha blivit tilltalade, samt att ingen får vara högre än fänriken. Gruppen (om 400 personer!) i matsalen består av personer från båda läger. De som är trogna "kejsaren" iakttar naturligtvis dessa regler, medan de "datortrogna" ignorerar desamma.

Så fort fänriken ser någon som struntar i hans regler börjar han tugga fradga. Han ställer sig mitt i salen och börjar skrika:

"Jasså? Ni tror ni är förmer än mig? MIG??? Rekryter och mesiga civilistjävlar! Helt om marsch, säger jag bara! Förbaskade desertörer och femtekolonnare! Beväringar och pappersvändare hela jävla bunten! Negrer och judesvin! Ordervägrare och pacifister! Bögar och eunucker! Jag kommer minsann att straffa er! Ni kommer att arkebuseras hela jävla bunten! Jag skall minsann se till att mina order lyds! Vakter! Döda alla här inne! Döda dom säger jag!"

Fänriken är helt rabiat, och märker inte vad som nu händer. Spelarna får slå *Listen*. De som lyckas hör att allt har blivit misstänkt tyst (förutom fänrikens fortsatta haranger). Ett lyckat *Idea roll* avslöjar att ventilationen verkar ha stannat... Efter ett tag får ventilationsteknikern slå ett *Spot Hidden* med bonusen för sin *Olfactory Boost*. Lyckas han, känner han att luften håller på att bli dålig. Fort! Spelarna kan försöka laga ventilationen i salen på eget bevåg, men då får de skäll av fänriken. De kan påtala vad de upptäckt för fänriken, men i och med att ingen får tala till honom utan att bli tilltalad först, kan det bli ett problem... Hur som helst måste spelarna (med ventilationsteknikern i spetsen!) laga ventilationen innan folk börjar tuppa av av syrebrist, respektive dö av koldioxidförgiftning. Det vill säga, om de inte vill begå massmord...

Så snart spelarna beslutat sig för att göra något åt situationen, får de slå *Listen* igen. De som lyckas hör konstiga ljud från närmaste lufttrumma. Det låter som om en massa råttor skuttar fram genom den!

När spelarna lyckats laga ventilationen (alternativt när någon NPC upptäckt felet och fått till stånd en lagning - det är inte dags för masslakt ÄN!), får ventilationsteknikern slå ett *Spot Hidden* med bonusen för sin *Olfactory Boost*. Lyckas han känner han en konstig lukt. Följer han den till dess ursprung kommer han att finna en klump med slem i hörnet av en korridor. Slemmet förångas ganska snabbt (0/1d2 SAN att bevittna), och stinker något fruktansvärt på nära håll.

Nu är det dags att börja slå på tabellen för slumpmässiga händelser!

Glöm inte bort att slå **MÅNGA** tärningar! Slå tärningar **OFTA**! Ge spelarna **PARANOIALAPPAR**! Låt **SPELARNA** slå tärningar! Låt spelarna slå **MÅNGA** tärningar! Låt spelarna slå tärningar **OFTA**!

Låt dessa konstiga händelser pågå något dygn innan nedanstående inträffar:

"GULP" Yum, yum!:

Spelarna träffar på fänriken i en korridor. Plötsligt slocknar lyset! Allting blir svart. De som har *IR Cyberoptics* eller *Thermograph Sensor* kan se värmen från alla närvarande. Plötsligt kommer en stor, oformlig värmekälla vällande mot fänriken! Han omsluts av värmen, som sedan drar sig tillbaka och försvinner. Fänriken finns inte kvar.

Spelarna får order av datorn att laga elfelet (en kabel som gått av). Fänriken går inte att finna någonstans! När spelarna lagar kabeln får städteknikern slå ett *Spot Hidden*. Lyckas han, hittar han ett konstigt skräp på golvet en bit från kabelbrottet. Det är en bit förkolnat material som luktar stekt kött. (Om någon försöker äta det, får denne slå ett *Resistance roll* med sin CON mot styrka 20. Misslyckas de får de 20 Hit Points skada i förgiftning, lyckas de får de 10 Hit Points skada i alla fall. *Toxin Binders* fungerar mot giftet.)

Glöm INTE att slå på tabellen för slumpmässiga händelser!

SCEN VI - "Computer Failure"

I och med fänrikens frånfälle upphör hans hierarki att existera. Alla återförs till den "rätta" flocken - datorns grupp! Nu är det dags att visa datorns **RÄTTA** ansikte!

Det första som händer är att datorn tackar spelarna för att de gjorde sig av med fänriken. Nästa åtgärd som datorn företar sig är att steka fänrikens förra befäl... Spelarna får order om att leta efter de förbrända och illaluktande liken och kasta ut dem i rymden.

Nu slår vi i tabellen igen!

Datorn proklamerar via *Radio Links* en ny religion! Datorn är Gud! En grupp fanatiska datatekniker bildar genast ett prästerskap, och upprättar tempel för datordyrkan (Datacentralen!), skriver en handtextad skylt med texten "TERMINATION CENTER" och hänger upp den utanför en luftsluss (valfri). Jean Hackman (spelarnas datatekniker) erbjuds naturligtvis att bli med i prästerskapet. Hon får själv välja om hon vill acceptera eller ej.

Nu slår vi i tabellen igen!

När den slumpmässiga händelsen (du SLOG VÄL?) är avklarad, är det väl dags för litet **PARANOIALAPPAR**!!!

Be en spelare (valfri) slå 1d10. Så många uppdrag som denne slog skall du slå för dem på den nu välkända **TABELLEN FÖR SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER**!

Låt spelarna få genomlida ett par dagar med **SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER** och **PARANOIALAPPAR** innan något mer händer. Sedan inträffar några/alla av följande saker (välj själv!):

• Handskrivna lappar och sprayade slogans med texten "**NER MED DATORN**" börjar uppträda runt om i skeppet. Alla får order om att leta reda på de som ligger bakom. Det är en grupp separatister (NPC:s). Det går lätt att hitta dem om man kommer på något bra sätt (du bestämmer själv vad som verkar vara ett bra sätt!). Separatisterna förs till *Termination Center*!

• Sover monstren? Inte då! Då och då (när du känner för det) kan spelarna höra avklippta rop på hjälp, konstiga ljud ("Scrunch", "Schlourp", "Kkrrr" etc.), och NPC:s försvinner i fruktansvärda mängder (kom ihåg att du har 1600 personer från början - låt gärna hela "grupper" om 10 pers försvinna spårlöst då och då!) och elfel och krossad och på annat sätt förstörd utrustning m.m. upptäcks dagligen...

• Datorn beordrar att enskilda NPC:s skall föras till närmaste "Termination Center". Spelarna, eller vem som helst, kan få i uppdrag att se till att den utsatte verkligen kommer till centralen...

• Och framför allt; **Glöm INTE att slå på tabellen för slumpmässiga händelser!**

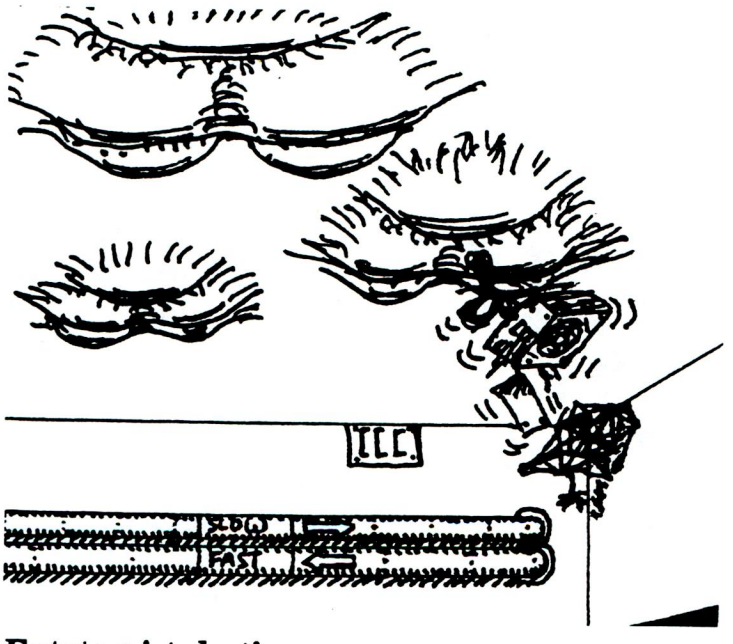
SCEN VII - 'Monster's breakfast"

När du tycker att tiden verkar vara mogen, kan du köra igång med denna scen:

Spelarna befinner sig i matsalen för att äta frukost. Det är förplägnadsteknikerns tur att "laga mat" (om hon fortfarande är i livet). När hon sätter igång FoodMat:en hörs ett konstigt rosslande i maskinen. Ur maskinen kommer så småningom en konstig grå-grön-brun sörja som luktar skit (och inte smakar bättre än det luktar)! Folk som får denna sörja börjar klaga på teknikern, och hotar med att tvångsmata henne med sörjan om hon inte fixar till ätbar mat illa kvickt.

Lagom till att den uppretade människomassan skall till att tvångsmata teknikern (FoodMat:en går inte att laga!), slår dörren igen (!) och låses med ett pysande ljud som hörs i hela matsalen. Alla stelnar till av förvåning.

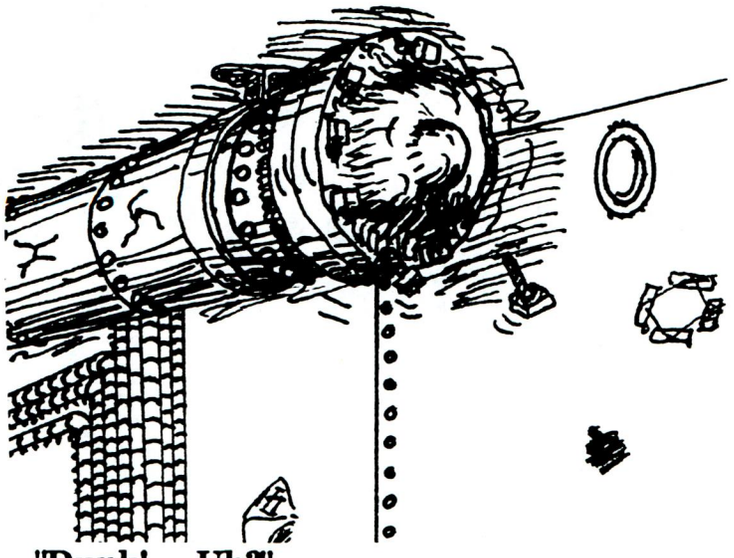
Strax efter hörs dunsande och gnisslande ljud från ovan! (Illustrera: "Fomp! Scrrrruch! Screeek! Fomp, fomp, scrunch, squeek!") Plötsligt börjar taket bågna, och det ser ut som om en enorm fot trycks ner och deformerar takplåtarna. Dessa "fotspår" går sedan rakt över matsalen, som om något enormt monster (Cthulhu?) promenerade på våningen ovanför. Halvvägs trampar "foten" på ventilationsfläkten, som stannar (FOP, Fop ,fop, fop, fop, ...).



Fotsteg i taket!

När "fotstegen" försvunnit, hörs ett nytt ljud. Denna gång kommer det från ett rör i taket! Det är ett lågt mullrande ljud som växer sig starkare. Man kan följa dess framfart i röret fram mot stålplattan som det slutar i. När det når plattan hörs ett "dunk", och plattan bulnar utåt en aning. Det blir tyst ett tag, och sedan hörs ett förvånat ljud ("Uh?"), och så drar sig det mullrande ljudet tillbaka litet för att ta sats och rusa mot stålplattan i ett försök att forcera den. Plattan bågnar, och några bultar lossnar, men den ger inte vika. Det förvånade ljudet upprepas, och så drar mullrandet iväg, tillbaka genom röret, och försvinner.

När mullrandet gett sig av blir det lugnt en stund, och folk börjar försöka öppna dörren. Detta går inte. Den verkar ha gått i baklås. Påminn spelarna om att ventilationen är totalförstörd, och att luften börjar bli dålig...



"Dunk! ... Uh?"

Plötsligt skjuter en grå-svart, slemmig spikliknande tentakel upp under en stol. Stolen slits i bitar, och tentakeln dras ner igen. Den skjuter upp under ett bord nästa gång, och gör en liten buckla i stål-skivan innan den dras ner. Den sticks upp igen på diverse ställen (låt gärna några NPC:s träffas av den och slitas i små, små bitar som sugs ner genom gallergolvet med ett "swupp"). Spelarna borde förstå att de måste upp på ett bord. Låt annars en NPC förstå det, och ropa åt alla att klättra upp på borden.

När spelarna satt sig i säkerhet skjuter tentakler upp som spikar genom varje (!) hål i gallergolvet, och dödar alla som råkar stå på golvet (låt några NPC:s stryka med!), och krossar alla stolar. Borden får en knottrig yta av alla bucklor, men de som sitter på borden klarar sig oskadda. Sedan försvinner tentaklerna.

Spelarna får slå *Sanity rolls* för varje händelse ovan. "Fotspåren" kostar 1/1d6 SAN. Mullrandet i röret kostar 1/1d4 SAN, och tentaklerna kostar 1/1d10 SAN.

Spelarna kan nu få försöka öppna dörren. Låt alla som försöker slå *Spot Hidden*. De som lyckas lägger märke till något som liknar ett toalettvred nedtill på dörren, nästan vid golvet. Detta står på rött ("upptaget"). Om man vrider det till grönt går det att öppna dörren...

SCEN VIII - TOTAL COMPUTER FAILURE

När spelarna kommer ut i korridoren, och har gått en bit, hör de plötsligt ljudet av helikoptrar och jetflygplan i korridoren framför dem. I bakgrunden hör de marschmusik (marseljäsen - HÖG volym!) och marscherande kängor, och röster som unisont ropar: "Hut, hut, hut, hut!" Vid platsen markerad med 1 på kartan (DIN karta) stöter de ihop med en hop grönklädda personer i overaller, hjälmar och med stora elvispar, dammsugare, strykjärn och telefoner i händerna. (D.v.s. typiska Paranoia-soldater!) Dessa är på väg mot matsalen.

Om man frågar dem vad som står på, talar de om att datorn har förklarat Jihad mot Napoleon Bonaparte!

"Hut, hut, hut!"

Strax efter spelarnas ihopstötning med dessa "soldater", dånar datorns röst ut i allas *Radio Links* att datorn förklarar Jihad mot Napoleon Bonaparte, och att alla måste inställa sig på sina förläggningar, genast!

Soldaterna marscherar runt nästa hörn, och sedan hörs en enorm explosion där bortifrån. Ett eldklot slår emot spelarna (1d4 i lätta brännskador), och luften börjar vina kring dem när den strömmar mot hålet explosionen slet upp. Tryckskott slår igen och räddar spelarna, men datorn meddelar att man nu måste spara på luft. Endast delar av skeppet där det finns folk kommer hädanefter att vara trycksatta (se även 51 på tabellen för Slumpmässiga Händelser)!

Du har väl inte glömt bort tabellen (du vet vilken)?

SCEN IX - "Under attack!"

När spelarna försöker ta sig till sin förläggning händer följande stimulerande sak:

När de kommit upp till "sitt" däck kommer ena vägen till deras förläggning att spärras av att en enorm tentakel sliter av korridoren (efter 2:an på kartan) framför dem med ett "KKRRUNCH!"(1d3/1d6 SAN-förlust!). Korridoren spärras av, så de tvingas ta den längre vägen. När de hunnit drygt halvvägs finner de korridoren spärrad av ett trycksäkert skott (vid 3), som inte går att öppna! Den andra vägen är också spärrad (vid 4). Det enda sättet att nå förläggningen nu, är att gå ut på utsidan av skeppet (iförd lämplig klädsel - slips erfordras ej) och gå in via hangaren på samma däck. Spelarna får dessutom ordern om att inställa sig på förläggningen omedelbart upprepad för sig via Radio Link, med tillägget att "*failure to comply will result in disciplinary measures*" (d.v.s. en stöt via spelarnas Biomonitors - 1 Hit Point skada)!

När spelarna börjar röra sig mot närmaste luftsluss, eller vad de utifrån sin (eventuella) karta anser kunna vara en luftsluss, kan de höra följande (i lagom portioner) inifrån skeppets kärna (de kan alltså inte gå tillbaka in i skeppet);

• Skottlossning med ***AVANCERADE*** laservapen. Alla får slå *Idea roll* för att inse att; "*Såna har ju inte vi!*"

• Ropade kommandon på ett **konstigt** språk (spelarna begriper ingenting)!

• Skrik från sårade soldater ("**AAAaaarrrggghhh**", "**UUuuääääh**", etc.).

• Springande steg (Lyckat *Listen* avslöjar magnetstövlar).

• **STORA** springande steg (Lyckat *Listen* avslöjar klor och vad som låter som blöt lera...).

• Rasslet av **MÅNGA** tärningar (bakom spelledarskärmen)! (Se bekymrad ut!)

Om spelarna vill slåss - poängtera att de är (i det närmaste) obeväpnade, och de HÖR laservapnen användas!

Om spelarna hittar en luftsluss (den enda) kan de där finna allt de behöver för att gå "E.V.A." (d.v.s. ut i rymden). För att kliva i rymddräkterna krävs att spelarna klarar ett *Space Survival roll*. Man kan hjälpa varann. Låt även spelarna slå *Listen*. De som lyckas hör hur det närmar sig en veritabel hord av xenomorfer i korridoren! **Stressa dom litet!** Att använda luftslussen är inga problem. Spelarna lyckas automatiskt med att **LÄMNA** skeppet... (Låt dom slå ändå!)

SCEN X - "Glitch!"

När spelarna kommer ut ur luftslussen ser de ett enormt rymdskepp som ligger jämsides med USS Discovery. Från detta skepp kommer ett pärlband av hundratals varelser, minst tio gånger så stora som spelarna själva! I aktern på USS Discovery finns ett enormt hål uppsprängt, och där tar sig varelserna in. Synen orsakar spelarna 1d4/1d8 SAN!

Plötsligt blixtrar det till, och spelarna står, fortfarande iklädda rymddräkter, på en soldränkt sandstrand, med rofyllda vågor som långsamt rullar in från havet och skvalpar förföriskt mot stranden. Någonstans i bakgrunden hörs svag ukulelemusik och kvinnosång. Spelarna får slå *Spot Hidden*. De som lyckas upptäcker att tryckmätaren på utsidan av rymddräkten indikerar vacuum. De som misslyckas katastrofalt (96-00) blir bländade av solen (inte ens *Anti Dazzle* fungerar)!

Plötsligt kommer en jättevåg och kastar sig mot spelarna. De omsluts av virvlande vattenmassor, och finner sig stående på en platå i ett främmande landskap. Djupa raviner skär sig ner i landskapet och bildar ett sprucket nätverk av platån. Himlen är röd med lila molntappar, och en lätt bris sopar dammet framför sig på marken. Spelarna får slå *Idea rolls*. De som lyckas inser att *"Det är ju Grand Canyon!"*

Medan spelarna ser på höjer sig ravinerna till marknivå, himlen ändrar färg till djupblått, molnen blir vita bomullsmoln, och gräs spirar ur marken med abnorm hastighet. Plötsligt står spelarna på en mjukt böljande grässlätt. Efter ett par sekunder hörs en trumpetsignal ljuda genom den stilla luften ("attacksignalen" som kavalleriet använder i gamla cowboyfilmer). Om de vänder sig mot ljudet ser de attackerande blårockar i anfallsformation och med dragna sablar. Medan dessa spränger fram mot spelarna på sina hästar, hör de indiantjut bakom sig, och ljudet av galopperande hästar även därifrån!

SCEN XI - TOTALT KAOS!

Spelarna befinner sig med ens stående framför en landare, innanför den luftsluss de (förhoppningsvis - annars har du dumma spelare!) var på väg mot! Den ser hel ut. I sina Radio Links hör de en dånande röst som säger;

"Vi ber er helt bortse från de anomalier som ni just erfarit. Detta berodde på ett simulationsfel som nu har åtgärdats. **[Rösten tystnar ett par sekunder.]** *Vi ber er även bortse från detta meddelande. Meddelas endast på detta sätt."*

Nu ballar simulationen ur totalt. Läs i snabb takt upp nedanstående punkter för spelarna:

- Ni hör fågelsång. Ni är i en ljus lövskog. Ni är sommarklädda.
- Den iskalla vinden viner kring öronen. Ni tittar trött på den lilla solskivan vid horisonten. Anoraken känns kall mot huden. Det är nog dags att gå in.
- Plötsligt träffas (en valfri spelare) av en kokosnöt (1d2 Hit Points skada).
- Pisten känns bra under skidorna i Sankt Anton.
- Solsken.
- Ökensand.
- Nordpolen.
- En virvel.
- Kaos.

SCEN XII - UPPVAKNANDET

Alla vaknar. De ligger på smala operationsbord av kallt stål. De märker att elektroder är fästa överallt på dem. Stora maskiner brummar bakom deras huvuden, och starka lampor lyser i taket. När de ser sig om ser de cirka 1 600 andra som ligger på liknande bord i långa rader till höger och vänster om dem. Förvirrade tekniker i vita lab-rockar springer omkring och kollar maskinerna med olika instrument, och skakar förtvivlat på huvudet.

Om någon av spelarna har dött i simulationen kommer denne att vakna upp i den här miljön! Låt denne få en privat uppläsning av ovanstående (allt för paranoian!), och låt denne sedan få sitta med under resten av speltiden. Om han avslöjar något för de andra spelarna, förlorar laget automatiskt. **Gör detta klart för spelaren i fråga!**

När alla vaknat får de tillbaka all ursprunglig SAN och Hit Points, och hör en röst ur högtalarsystemet, som säger:

"Det ni nu upplevt har varit en simulation, en 'Braindance'. Detta har gjorts för att utröna varje individs förmåga att klara en svår stressituation, och förbereda er för en eventuell nödsituation. Vissa har sållats bort, men ni som nu är kvar kommer att föras ombord på USS Discovery."

Alla samlas till en kort "debriefing" i föreläsningssalen (från Scen I). Befälhavarna tackar samtliga närvarande och ber om ursäkt för besväret, men förklarar att det var nödvändigt ur säkerhetssympunkt med simulationen. Spelarna märker att fänrik Young inte är närvarande...

Alla förs ut till skeppet och eskorteras till sin förläggning. Om någon frågar, så får de beskedet att *"This is the real thing!"* Män i vita rockar kommer med sprutor och ger alla en injektion. Sedan får de tillsägelse att lägga sig i varsin kista. Locken slås igen och det hörs ett hastigt pysande ljud när vacuumlåsen slås på. Spelarna märker hur de börjar stelna till i lederna och får svårt att röra sig. Så svartnar det för ögonen på dem...

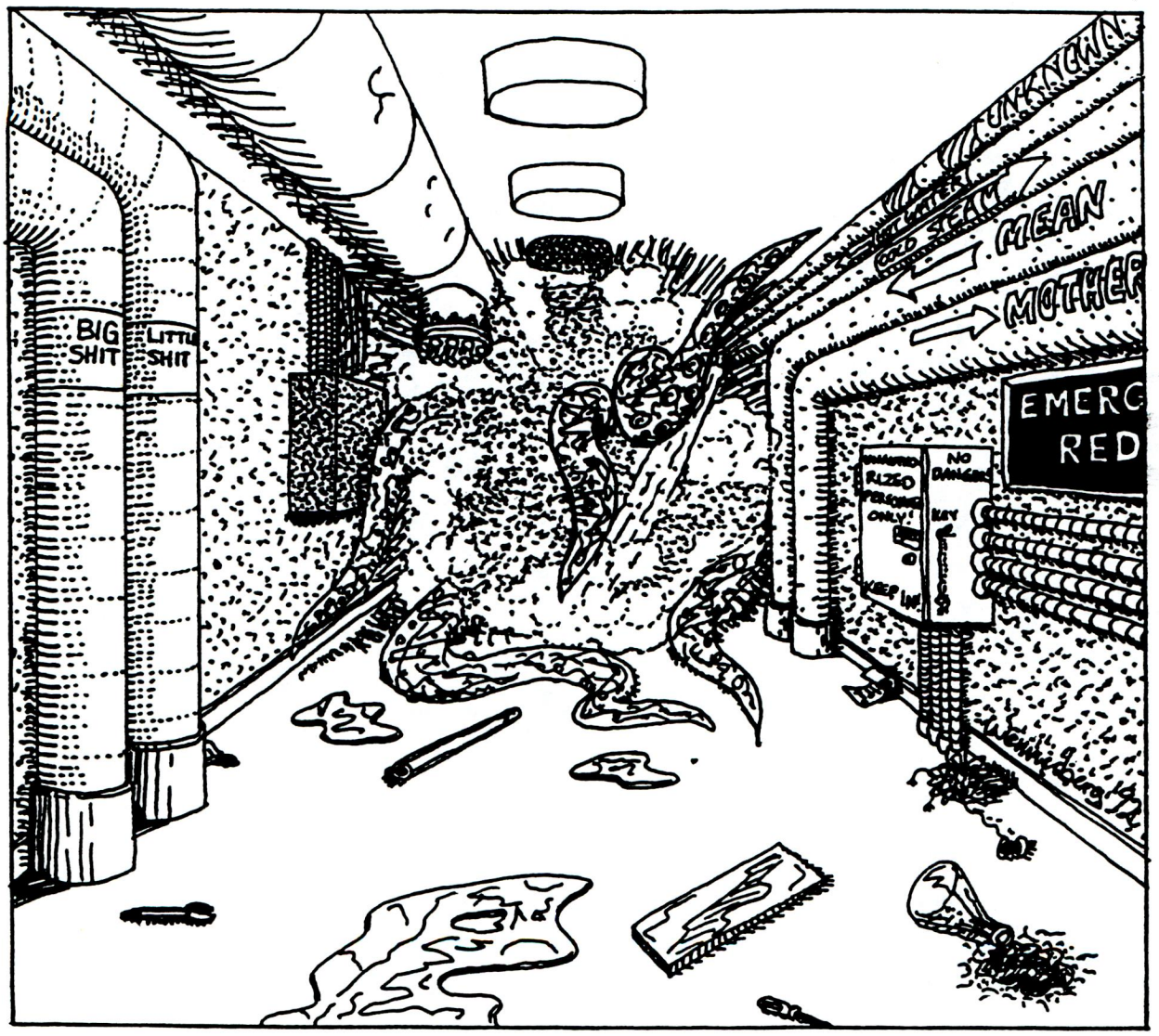
Spelarna vaknar, stela och frusna. De ligger i sina cryogeniska kistor. När de vaknat till och börjar röra på sig, öppnas locken automatiskt med ett pysande ljud.

När locken öppnats slår ett våldsamt tumult emot dem. Siréner tjuter ("**Whoop-whoop-whoop**", som på hangarfartyg och i ubåtar), röda "saftblandare" lyser i taken, och alla dataskärmar har endast ett meddelande som upprepas gång på gång; **EMERGENCY RED!**

Slut!

Meningslösa anteckningar:

CTHULHU THEN!



REGLER

UTVECKLADE AV NICHOLAS WENNERBERG OCH THOMAS ROSÉN.

Cthulhu Then!

Detta suveräna spelsystem kombinerar det bästa från **TRE** rollspels-system; *Call of Cthulhu, Paranoia* och *Cyberpunk*. Det förhärskande systemet är naturligtvis CoC, eftersom det är BÄST!

Vad vi har gjort är i korthet följande: vi har flyttat in *Call of Cthulhu* i framtiden, lagt till cyberware från CyberPunk 2020, och slängt in Paranoia-stämningen i blandningen. Vad blev då detta? Jo, EMERGENCY RED!

Not till "spelkonstruktörer": Tag CPs **Humanity Loss** och applicera denna på *Cthulhu Then*-karaktärernas **SAN**, men halvera poängförlusten. Cyber funkar som i CP, men i de fall en bonus anges, räkna varje poäng som 10% i *Call of Cthulhu*. Visserligen blir detta en större bonus, men vad f-n, spelarna kommer ju ändå att dö...

Till Spelledaren

Du skall se till att spelarna inte fattar vad som händer. Du skall se till att de inte får en lugn stund. Du skall se till att de får paranoia. Vi kommer att hjälpa dig så långt vi kan. Reglerna i *Call of Cthulhu* gäller, när inte scenariot säger annorlunda...

Din uppgift är ganska krävande (som alltid). Du skall se till att en sorts "**Alien**"-atmosfär åstadkoms, och att spelarna känner sig riktigt överkörda av befäl och dator. När spelarna är ombord på USS Discovery, låt dem få många "Paranoialappar", och låt dem råka ut för händelser från tabellen för slumpmässiga händelser jämt, från och med scen V. Låt inte spelarna få en lugn stund, men döda dem inte alltför snabbt...

KOM IHÅG:

- Tärningar är roligt att slå - det gör man ofta, och många!
- Att skrämma spelarna är kul - det gör man ofta, och gärna i samband med att man slår tärningar (t.ex. genom att säga "hmm", eller "jaha")!
- Att låta spelarna slå tärningar är kul - det gör man ofta, och låtsas att resultatet är viktigt ("Vad slog du? - Hmmm!").

NYA REGLER:

Här följer litet regler som *Call of Cthulhu* inte hanterar, och som har en viss relevans för äventyret.

• **DIGNITY:** Några av karaktärerna har attacker som kan orsaka *loss of dignity*. Hur funkar då detta? Jo, spelaren som eventuellt blir utsatt för denna form av attack får ett ***Dignity Save*** på (INT+POW+EDU)/2 i %. Misslyckas detta har spelarens karaktär förlorat värdigheten, och är "stunnad" (kan inte göra något annat än stirra tomt framför sig) i 1d6 minuter, och har sedan "apati" (halv normal chans på alla färdigheter) i 1d6 timmar. Klarar man sitt "save" händer inget speciellt, utom att man kanske blir arg...

• **CYBERWARE:** Spelarnas kataktärer har inopererad teknik i kroppen, så kallad "Cyberware". Här följer en kort beskrivning av hur den fungerar, och hur den inverkar på på *Skills* etc.

BIOMONITOR - Detta är en liten dator som kontrollerar olika kroppsfunktioner och mäter puls, blodtryck, kolesterolhalt i blodet etc. Besättningens Biomonitors är kopplade via Radio Link (se nedan) till skeppsdatorn, som håller koll på deras tillstånd, och även kan ge dem viss feedback och stimulans via deras Biomonitors.

CYBEROPTICS - Cybernetiska ögon. Dessa fungerar som vanliga ögon, med den skillnaden att man kan koppla in förbättringar och tillsatser som ger en utökade användningsområden. Följande "options" förekommer hos spelarnas karaktärer:

ANTI DAZZLE: Fungerar som polariserande glasögon, och stänger automatiskt ute för starkt ljus, vilket har till följd att man aldrig kan blända någon med denna "option".

IMAGE ENHANCEMENT: Denna "option" tillåter en att digitalt ge saker i ens synfält ökad kontrast. Detta gör att man lättare urskiljer föremål etc. och ger +20% på *Spot Hidden*.

INFRA RED: Gör att man kan se värmesignaturen från människor och föremål, d.v.s. se i mörker.

LOW LITE™: Detta är i stort sett en ljusförstärkare. Det räcker med ljuset från en tändsticka för att man skall se som om det vore dagsljus. Det krävs dock ljus, man kan inte se i mörker med denna "option".

MICRO OPTICS: Med denna "option" kan man använda sina ögon som mikroskop, med x20 förstoring.

THERMOGRAPH SENSOR: Denna "option" gör att man kan se färgkodade temperaturskillnader (mörkblått är iskallt, vitt är hett). Med denna kan man "se" i mörker.

CYBERAUDIO - Cybernetisk hörsel. Även denna kan byggas ut med diverse "options":

RADIO LINK: En kommunikationsradio med c:a en kilometers räckvidd. Med denna kan man meddela sig med varann även i vacuum...

SOUND EDITING: Med denna "option" kan man digitalt tona ned vissa frekvenser eller störande ljud för att höra bättre. Detta gör att man t.ex har lättare att urskilja ett speciellt ljud genom störande miljöljud, och ger +20% på *Listen*.

WEARMAN™: En inbyggd Freestyle för musikchips. Chips:en laddas i en springa i bakhuvudet, och man "spolar", stänger av och sätter igång musiken genom att trycka på ena örsnibben, där kontrollerna sitter. Upplevelsen är som att ha en hel konsertsal i huvudet!

NEURAL WARE - Detta är en dator, placerad i ryggen, som tillåter en att koppla in en mängd förbättringar direkt till nervsystemet. Följande förbättringar, eller "options", har spelarnas karaktärer:

COMPUTER LINK: Med denna hårdvara kan man ta emot och sända signaler direkt mellan hjärnan och en dator, och slipper sitta och knappa på ett tangentbord. Kontakten sker dock via Interface Plugs (se nedan).

INTERFACE PLUGS: Detta är kontakter, placerade i handleden, nacken eller tinningarna, som möjliggör direktkontakt via kablar med maskiner etc. som man har länkar till (typ Computer Link ovan).

MACHINE LINK: Samma som Computer Link, fast man med denna kan kontrollera maskiner, till exempel en bil, eller en städmaskin.

OLFACTORY BOOST: Detta är en signalförstärkare som förstärker sinnesintryck från näsan. Lukter blir starkare, och man får +20% på *Spot Hidden* som har med lukter att göra.

TOXIN BINDERS - Detta är artificiellt, aktivt motgift som verkar mot alla sorters gift. Den praktiska nyttan av detta är att man får +4 på CON mot gift på resistanstabellen.

SCRATCHERS - Långa artificiella naglar med vassa kanter, som kan användas som vapen.

MR. STUDD™ - Seximplantat...

SKIN WATCH™ - Implanterat armbandsur med självlysande display.

INDEPENDENT AIR SUPPLY - Ena lungan är utbytt mot en syreabsorberande konstruktion som fungerar som en intern syrgastub i upp till 25 minuter. Den går att "ladda upp" med syre igen genom att andas som vanligt i minst 6 timmar.

CHEMICAL ANALYSER - Analyserar den kemiska sammansättningen hos ett ämne max 5 meter bort, med 70% effektivitet.

NASAL FILTERS - Gasfilter i näsan. 70% effektiva mot varje given gas, aerosol etc.

Paranoialapparna:

Paranoialappar är just detta; lappar som skall ge spelarna paranoia! Dela ut dessa små lappar i stort sett när du känner för det (d.v.s. OFTA!) De flesta lappar har ett helt ovidkommande innehåll...

Skärmarna:

Dessa är *Handouts* på meddelanden från datorn. Dela ut dessa i samband med att spelarna får dessa meddelanden från datorn.

Bedömningsregler:

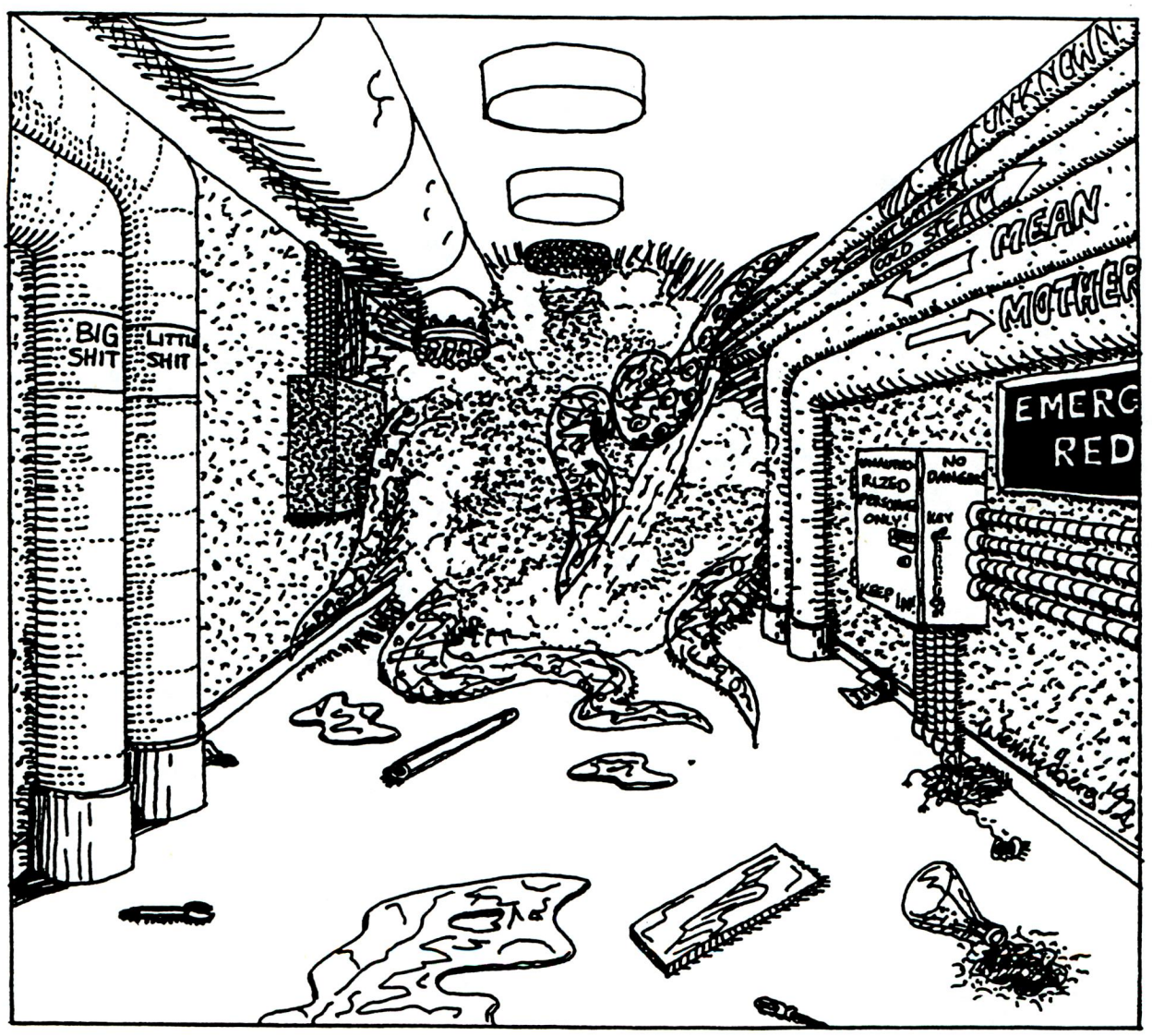
Det enda som kommer att bedömmas i Cthulhu Then är hur bra spelarna rollspelat sina karaktärer. Lagkänsla har **ingenting** med det här att göra.

Spelledarna får samlas och redogöra för hur "deras" lag skötte rollspelandet, och sedan är scenarioförfattarna **enväldiga** domare. (Protester bemötes med lasereld. Eventuella överlevande - Please report to the nearest termination center!)

LYCKA TILL!

Önskar:
Nicholas Wennerberg
Thomas Rosén

EMERGENCY RED!



SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER

AV NICHOLAS WENNERBERG OCH THOMAS ROSÉN.

Slumpmässiga händelser:

Slå 1d100 på nedanstående tabell så fort du känner att något måste hända (d.v.s. nästan jämt)!

d100	händelse
01	En valfri spelare ser något som skymtar förbi i ögonvrån. Det går alldeles för snabbt för att han skall hinna se vad det var.
02	Be en valfri spelare slå 1d100. Fråga vad det blev. Ignorera resultatet och slå 1d100 själv. Be att få se spelarens karaktärsblad. Skaka på huvudet och lämna tillbaka det. Fortsätt med äventyret.
03	Be spelarna slå *Listen*. De som lyckas hör dova, knappt hörbara dunsar och släpande ljud från någon obestämbar plats. Detta upphör nästan genast. De som misslyckas med 96-00 hör ett underligt bultande ljud (dunk-dunk, dunk-dunk) som verkar komma från deras eget bröst...
04	Ett trycksäkert skott åker igen och stänger vägen för, eventuellt stänger in, spelarna. Skottet går att öppna igen om man hittar öppningsknappen på väggen, men det fanns ingen i närheten som skulle kunna ha stängt skottet från början...
05	Plötsligt går brandlarmet. Sirener tjuter, röda ljus blinkar, skumsläckare sprutar skum på spelarna, och branddörrar (=trycksäkra skott) stänger av den del av skeppet som spelarna befinner sig i. Efter ett par sekunder slutar larmet, och skärmar lyser upp på väggarna som informerar om att det var ett elektriskt fel som orsakade larmet, men att det är avhjälpt nu.
06	Datorn ger order om att alla måste samlas i matsalen. När alla samlats meddelar den att den ändrat sig, och att alla skall återgå till sina sysslor.
07	Be spelarna slå *Spot Hidden*. De som lyckas ser en konstig klump av något material som ligger i ett hörn. Medan de ser på upplöses den och försvinner (0/1d2 SAN-förlust att se detta).
08	Datorn ger order om att alla skall ner till subnivå (1d6+3) för att hämta upp kemikalier till FoodMat:en i matsalen. För att ta sig ner dit, behöver spelarna, eller någon NPC, trycksätta nivån i fråga, och alla måste ner dit, t.ex. m.h.a. hissarna. När de kommer ner finner de att det inte finns några kemikalier där. Påtalar man detta för datorn, får man ordern upphävd, och kan återgå till sina vanliga sysslor.
09	Låt alla slå 1d100, och tala om vad de slog. Slår någon 96-00, låt då denne slå 10d6, och tala om vad han slog. Oavsett om detta inträffar eller ej, nicka allvarligt och se bekymrad ut. Skriv gärna något i marginalen någonstans, så att spelarna tror att de gjort något som kan straffa sig längre fram...
10	Låt alla spelare slå *Listen*. De som lyckas hör ett lågt vinande ljud, följt av en dov duns. Det är naturligtvis omöjligt att avgöra varifrån det kom...
11	Låt alla spelare slå ett *Spot Hidden*. Oavsett om de lyckas eller ej, upptäcker de bara att det är ovanligt dammigt överallt. (Städtekniker - gör din plikt!)
12	Låt alla spelare slå 1d100 och tala om vad de slog. De som slår under 25% får slå 1d100 till. "Humm":a och "ahh":a åt deras andra resultat (om någon nu slog under 25% första slaget), och gör några meningslösa anteckningar någonstans, och glöm sedan bort dessa...
13	Dags att slå 1d100 på tabellen för slumpmässiga händelser(!); be en valfri spelare slå åt dig, och läs av hans resultat på denna tabell (varför slå alla slag själv?)...
14	Datorn tycker att den borde bättra på disciplinen ombord, och ger en slumpmässig spelare (d.v.s. du väljer enväldigt den som du tycker borde drabbas) en elstöt genom dennes Biomonitor (1 Hit Point skada).
15	Låt alla spelare slå 4d10. Den som slog högst får nästa "Paranoialapp" av dig...
16	Låt spelarna slå *Listen*. De som lyckas hör några konstiga ljud ("blipp", "pling", "bing", "blipp", "blipp", "chomp", "ping-ping", etc.). Om de lyckas spåra dessa, kommer de till en datorterminal där någon just sitter och spelar ett nytt häftigt dataspel...
17	Datorn tycker att det är för dåligt med konditionen ombord, och beordrar alla att göra 1000 (tusen!) armhävningar på stället. De som inte orkar (CON mot svårighet 30 på resistanstabellen!) får som straff en elstöt genom sina Biomonitors (1 Hit Point skada).

18 Nästa gång spelarna befinner sig i en korridor (nu, om möjligt) hör de ett "klong" bakom sig. När de vänder sig om för att se vad det var som lät, hör de ett "klong" till, även nu bakom sig (d.v.s. det som var framför dem först). Det som låter är bitar av en rörledning som ramlar ner. När de upptäckt detta hör de ett "**KLONG**", när rörledningen mellan de nedfallna bitarna rasar i golvet! Datorn ger dem naturligtvis order om att genast reparera ledningen...

19 Plötsligt går trycklarmet! Trycksäkra skott slår igen i hela skeppet, och sirener tjuter, och "saftblandare" sätter igång. Efter ett tag slutar larmet, och tryckskotten öppnas. (Datorn: "Ledsen, el-fel"!)

20 Låt spelarna slå *Spot Hidden*. De som lyckas ser ett litet meddelande på närmaste dataskärm: "**REBOOTING HARD DISK**"... Efter ett tag kommer nästa meddelande: "**REBOOTING ABORTED. DISK NO LONGER VALID. OK.**" Det går inte att få någon förklaring till dessa meddelanden (men låt gärna spelarna försöka)!

21 Datorn stänger av misstag av en valfri besättningsmedlems Biomonitor, och meddelar på alla skärmar att denne inte ger ifrån sig några livstecken. När sedan denne kommer gående (Gasp!) medger datorn att han/hon verkar leva, och slår på Biomonitorn igen, efter att ha kört ett felsökningsprogram.

22 Plötsligt hörs ett dundrande ljud som övergår i ett metalliskt skrapande. Vid det dundrande ljudet skakas hela skeppet om, och alla som misslyckas med ett *Dodge roll* faller omkull. Det skrapande ljudet upphör så småningom. Spelarna borde börja fundera över hur stort föremålet som tydligen slog emot skeppet var, med tanke på att det kunde rucka på USS Discovery, som ju inte är speciellt litet...

23 Låt en valfri spelare slå ett *Spot Hidden*. Lyckas denne, ser han/hon ett meddelande i kanten av sitt synfält, i sina cyberögon: "**SYSTEMS FAILURE. RELOADING PARAMETERS.**" Efter ett tag byts det ut mot: "**CHECKSUM ERROR. PARAMETER MISMATCH. SYSTEM ABORT. OK.**" Efter ytterligare några sekunder försvinner detta meddelande. Sen händer inget speciellt mer.

24 Alla hör ett otroligt knastrande och sprakande på sina Radio Links. Det är omöjligt att höra något annat. Detta håller på i 1d6 minuter, och sedan slutar det. Någon som vet något om radio talar om att det antagligen berodde på "kosmiska störningar"...

25 Någon NPC i spelarnas närhet börjar plötsligt få kramper och tar sig om magen. Han kastar sig på rygg och går upp i brygga (á la Alien), och magen buktar ut då och då "som om något försökte ta sig ut". Efter ett tag går det över, och han förklarar, vit i ansiktet, att det måste vara något han ätit (vilket det också var?).

26 Plötsligt slocknar ljuset. Spelarna får i uppdrag att laga felet. Till ansvarig utses städteknikern (!), och om de inte lyckas laga felet inom 1d6 minuter får denne en "reprimand" (d.v.s. en elchock - 1 Hit Point skada) av datorn, som sedan utser några mer kompetenta reparatörer.

27 Be alla spelare slå 1d100, och be dem tala om vad de slog. Den som slog högst får slå ett *Dodge roll* för att undvika att få en nedrasande takplåt i huvudet (1d4 skada om han misslyckas med att hoppa undan).

28 En fläkt i spelarnas närhet går sönder och stannar, och spelarna får i uppdrag att laga den. Förplägnadsteknikern (!) blir ansvarig. Misslyckas de med att laga den inom 1d6 minuter kommer den ansvarige att få en "reprimand" av datorn (elchock via Biomonitorn - 1 Hit Point skada!).

29 Smärre simulationsglitch. En NPC kommer gående, hälsar på spelarna och går vidare. Så snart han/hon försvunnit ur sikte kommer samma NPC gående **från samma håll** som innan, och upprepar proceduren exakt likadant. Spelarna kan få slå ett *Idea roll* för att inse att allt inte står rätt till. NPC:n **har** ingen tvilling...

30 Låt spelarna slå *Listen*. De som lyckas hör hur det porlar av vätska bakom en vägg. Inget märkvärdigt kanske, bara det att det inte finns några rörledningar i väggen, och bakom väggen finns inget som kan låta på det sättet (skrovet eller vägg med stort, lufttomt fraktutrymme bakom)...

31 Plötsligt brister en vattenledning i spelarnas närhet. Innan datorn hinner stänga av ledningen hinner spelarna bli ordentligt blöta!

32 Datorn tänker spara in litet på elektriciteten och stänger därför av värmen i 1d6 timmar. Under tiden måste alla jogga runt i skeppets korridorer för att "hålla värmen uppe". De som inte joggar får en elstöt av datorn via sina Biomonitors (1 Hit Point skada)!

33 Datorn har räknat ut att syreförbrukningen är för hög, och beordrar alla att sluta andas i 1d6 timmar. De som inte lyder (!) får en elstöt (1 Hit Point skada) via sina Biomonitors.

34 Plötsligt lyser alla dataskärmar upp, och där står: "**WETWARE FAILURE. GURU MEDITATION NUMBER 829213020418. KLICK LEFT MOUSE BUTTON TO CONTINUE.**" Samtidigt faller 1d6 personer i spelarnas närhet omkull i våldsamma spasmer och dör med sprakande kortslutningar i all cyberware. Sedan slocknar skärmarna igen.

35 Låt alla spelare slå *Listen*. De som lyckas hör ett lågt mullrande som långsamt växer sig starkare. Snart är det tillräckligt starkt för att alla skall höra det, oavsett *Listen roll*, och det växer sig stadigt starkare, tills golvet under spelarnas fötter skallrar och spelarna mår fysiskt illa av vibrationerna. Så slutar det med en dov duns. Några sekunder efter hörs ett svagt metalliskt "plink"!

36 Datorn meddelar på alla skärmar; "**ALIEN INTRUDER AT COMPUTER WORKSTATION 26. TERMINATE. TERMINATE.**" Vid terminal 26 sitter en stackars NPC-datatekniker och spelar spelet Alien Intruder...

37 Datorn meddelar att en kärnreaktor håller på att överhettas, och att allt vatten måste användas till att kyla ner denna. Efter 1d6 timmar (då ingen har fått dricka vatten) meddelar datorn att faran är avvärjd, och att vattnet kommer att ledas tillbaka till dricksvattenledningarna. Om spelarna är rädda för att det är radioaktivt, finns tillgång till geigerräknare. Vattnet är inte radioaktivt.

38 Datorn meddelar att en källa till radioaktivitet har upptäckts i spelarnas närhet. Den verkar röra sig med spelarna. Efter 1d6 minuter meddelar datorn att det är (välj en spelare) som är radioaktiv. Kollar spelarna upp detta med en geigerräknare märker de att denne inte är radioaktiv. Meddelas datorn detta svarar den något i stil med "Ooops! My mistake!".

39-50 Plötsligt börjar sirener tjuta, "saftblandare" går igång, och en monoton röst talar i allas Radio Links om att: "**SELF DESTRUCT SEQUENCE INITIATED. D MINUS 5 MINUTES...D MINUS 4 MINUTES...**" o.s.v. Ungefär när alla hunnit in i livbåtarna meddelas; "**SELF DESTRUCTION ABORTED. THIS WAS JUST A DRILL. I REPEAT, THIS WAS JUST A DRILL.**" Alla får order om att återgå till sina normala sysslor...

51 Datorn beslutar sig för att spara på luft. I 1d6 dagar kommer den att endast ha kommandobryggan trycksatt på heltid. Om man skall någonstans trycksätter datorn relevanta sektioner allt eftersom man rör sig, och man måste vänta i luftslussar mellan byten av sektioner. Datorn kan dock göra misstag (man kommer in i en sektion med vacuum, luften i luftslussen används för att trycksätta nästa sektion, etc.). Misstag som kan vara fatala upptäcks dock snart av datorn (efter att spelarna fått ta 1d8 i kvävningsskada - se grundreglerna i CoC, kvävning och drunkning), och rättas till (?).

52-57 Datorn stoppar motorerna för att spara bränsle, och upphäver på så vis den artificiella gravitationen. Alla som inte har sina magnetboots på sig kommer att börja sväva. Nu får dessa tillfälle att öva sig i **Zero G Manouver**. Om man misslyckas hamnar man mitt i rummet, och kan inte ta sig därifrån utan hjälp. Misslyckas man kapitalt (96-00) slår man i en vägg så häftigt att man får ta 1d3 Hit Points skada i blåmärken.

58 En mikrometeorit träffar skrovet, och slår upp ett mikroskopiskt hål, i spelarnas närhet. Datorn sprutar snabbt snabbstelnande skum på hålet och förseglar det. Allt sker på en sekund. Om någon slängt sig fram för att försegla hålet själv, kommer denne att fastna i skummet (STR mot styrka 20 på resistanstabellen för att ta sig loss, upp till två personer kan försöka hjälpa till).

59-60 Skeppets meteorkanoner startas och skjuter i flera minuter kontinuerligt. Spelarna kan få slå ett *Idea roll* för att inse att detta är väldigt länge... (Vanligtvis räcker det med ett kort skott på c:a en tiondels sekund.) Det går naturligtvis inte att ta reda på varför detta inträffade...

61 En elektrisk kabel börjar brinna där spelarna befinner sig. Allt (inklusive spelarna) täcks av skum från skumsläckarna...

62 Datorn vill att alla skall vila sig ett tag, och beordrar därför att alla skall sova. **NU!** Alla som inte somnar omedelbart får en elstöt av datorn till straff (1 Hit Point skada). Kom ihåg, det går inte att lura datorn, den kan kolla om man sover via Biomonitorn!

63 Datorn beordrar alla att flytta sina saker till en ny förläggning. Den gamla skall desinficeras. Efter 1d6 minuter efter det att de är klara med flyttandet får de order om att flytta tillbaka sina saker igen - desinficeringen är avslutad.

64 Datorn utför desinficering av förläggningen nästa gång spelarna befinner sig där, utan att varna innan. Hela förläggningen fylls av rengöringsmedel, och en hord Cleaning Bots kommer in och skrubbar allting, inklusive spelarna. Alla får slå ett *Dignity Save*!

65 Datorn meddelar att något finns i lufttrummorna. Spelarna, med ventilationsteknikern i spetsen, utrustas med eldkastare (har ammunition till 1d3 skott per vapen) och skickas ut i lufttrummorna (gör detta till en orgie i **Alien**-stämning, med konstiga ljud, vinande luftströmmar, och skrapande irisluckor som avdelar lufttrummorna och släpper fram spelarna en liten bit i taget, o.s.v.). Efter att ha letet ett tag, hittar de ingenting. Spelarna får behålla eldkastarna om de inte frivilligt lämnar tillbaka dem - datorn har glömt bort dem. [Eldkastare: 1d6 skada i 3 rundor, baschans: 10%, HP:5]

66-70 Inspektion av trupperna. Datorn utser en slumpmässigt vald (du väljer enväldigt) spelare till inspektör, och denne skall inspektera trupperna och avlägga rapport inom 1d6*10 minuter. Inga instruktioner om vad datorn vill ha rapport om ges, så spelaren får improvisera. (Frågar han datorn får han det klassiska frågan; **SECURITY CLEARENCE, PLEASE:**, samt svaret; **SORRY, THAT INFORMATION IS NOT AVAILABLE AT THIS TIME.**)

71-75 Medicinsk kontroll. 1d10 med-bots tar en valfri spelare och utför alla möjliga tester, allt från blodprov till röntgenanalys. Sedan försvinner den, och spelarna får aldrig reda på resultatet av testerna... Motsträviga spelare straffas med en stöt via sin biomonitor (1 Hit Point skada).

76-80 Inventering. Datorn beordrar alla att redogöra för sina ägodelar. Datorn tar 1d6 saker i beslag från de som har samlat på sig "för mycket". De beslagtagna föremålen läggs i en lucka i väggen som efter att ha stängts ger ifrån sig ett malande ljud. Om någon försöker undanhålla datorn något drabbas denne av ett "disciplinstraff", d.v.s. en stöt via sin biomonitor (1 Hit Point skada). Datorn vet ALLT!

81 Låt spelarna slå *Listen*. De som lyckas hör ett konstigt krasande ljud, som om metall skaver mot metall (**Skrrrruunschhh!**). Ljudet upphör efter en liten stund, och spelarna hinner **INTE** spåra dess ursprung...

82 En valfri spelare ser en knotig svans som hastigt dras runt ett hörn och försvinner i en korridor. Det hela går så snabbt att spelaren inte är säker på om han såg rätt. Om spelarna kollar runt hörnet ser de inga spår efter något monster, eller liknande...

83 Spelarna hör plötsligt ett högt bubblande ljud från en rörledning i taket. De ser hur ledningen sväller, och metallen gnisslar av påfrestningen. Plötsligt brister röret, och en trögflytande, gulgrön, slemmig sörja sprutar ut med ett "**SPLOTCH**" och täcker spelarna och korridoren. Slemmet är ofarligt, och en kemisk analys, eller liknande, ger vid handen att det liknar snor...

84 Slå 3d6. Slå sedan så många d6:or som tärningarna visar, och skaka bekymrat på huvudet åt resultatet.

85 Närmaste dataskärm lyser upp och visar meddelandet; "**THERMONUCLEAR MISSILE ATTACK! IMPACT IN 30 SECONDS. COUNTER STRIKE IN PROGRESS.**" Snart visas ett nytt meddelande; "**MISSILE ATTACK PENETRATED! CASUALTIES: 100.004.056. COUNTER STRIKE UNSUCCESSFUL. ANOTHER GAME (Y/N)? Y**". Om man undersöker meddelandenas ursprung (datorcentralen), visar det sig att dataoperatören just spelade spelet "**Global Nuclear War**" på datorn...

86 Nästa gång spelarna skall öppna en dörr lossnar öppningsanordningen och trillar ner i handen på den som skall öppna dörren. Dörren går inte att öppna förrän man lyckats laga öppningsanordningen igen med *Electronics skill*.

87 Låt Ventilationsteknikern slå *Spot Hidden* och lägga på bonusen för sin Olfactory Boost. Lyckas han, känner han att luften är på väg att bli dålig. Nästan genast får spelarna i uppdrag att bege sig till den hydroponiska anläggningen och rensa luftintagen från alger. Det är slemmigt och smutsigt, och det luktar illa, med andra ord ett riktigt kul arbete...

88 Någon trampar med sina magnetsulor på en elektrisk kabel som ligger på golvet. **ALLTING** slocknar! Cyberoptics fungerar inte! Snart startar nödbelysningen, och då märker spelarna att en NPC saknas! Nästan genast kommer allting igång som vanligt igen, och datorn meddelar att elavbrottet berodde på en överbelastning på elnätet av magnetiskt ursprung.

89 NPC-myteri! En grupp om 3d10 NPC:er bestämmer sig för att instifta en nationalförsamling. De vill tvinga "monarken" (d.v.s. datorn, och eventuellt fänriken) att erkänna deras självständiga existens. Datorn dödar deras ledare, och upplopp utbryter (du som spelledare får här fria händer att improvisera - kanske de försöker värva spelarna, t.ex.) men datorn vinner (naturligtvis!!!) till slut.

90-94 Datorn beslutar att skeppsdygnet skall läggas om. Alla har just vaknat ur en sovperiod, när de beordras att gå och lägga sig igen. De som inte kan sova får "motivation" av datorn (elstöt via Biomonitorn - 1 Hit Point skada!)

95 Datorn straffar en valfri spelare för "insubordination" (uppstudsighet). Denne får en elchock via sin Biomonitor (1 Hit Point skada). Om spelaren klagar, svarar datorn att "**SORRY, WRONG PERSON!**"

96 Datorn meddelar; "**INTRUSION IN AIRLOCK** (1d10). **TERMINATE. TERMINATE.**" Mycket riktigt, när spelarna kommer fram till den aktuella luftslussen finns det en typisk utomjording (en Deep One, 0/1d6 SAN-loss) där. Spelarnas order är att döda den, så de får ta till vad de har, och köra hårt...

97 Datorn meddelar; "**EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN SECTION** (1d6). **INVESTIGATE!**" Spelarna får kliva i tryckdräkter och bege sig till den aktuella sektionen. När de kommer in i denna, är trycket där dubbelt så högt som normalt, och spelarna känner hur trycket klämmer till ordentligt om dem...

98 Plötsligt hör spelarna hur en livbåt skjuts ut. Datorn meddelar att en NPC har stulit den och flytt, och spelarna får i uppdrag att fånga in honom. De enda fordon som duger till detta är landningsfärjorna. Om spelarna vill ta en sådan nekar datorn dem detta - de skall användas till landstigningen på Aquarius. Påpekar spelarna det omöjliga i att fånga rymlingen för datorn avblåser denna deras uppdrag...

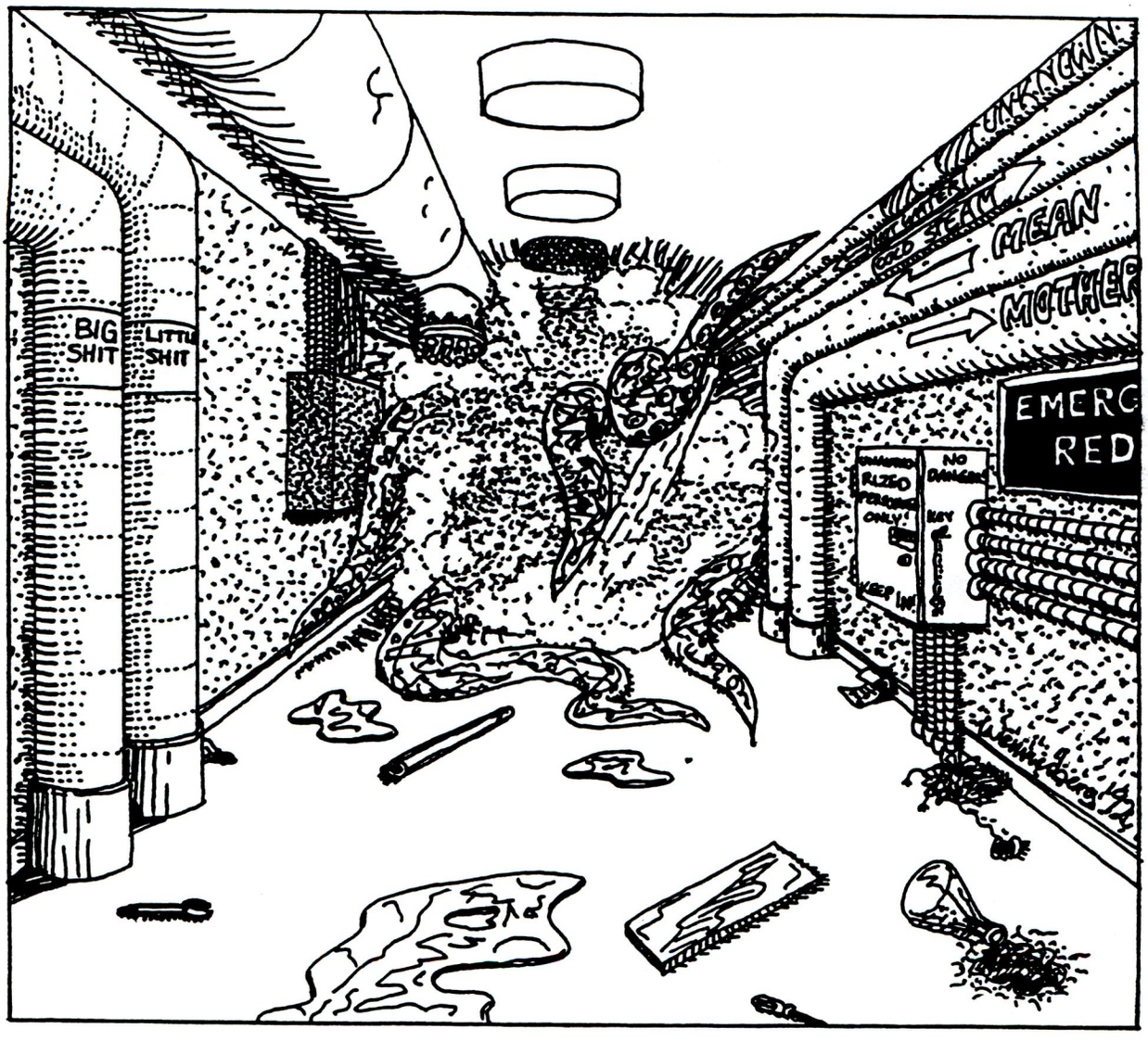
99 En ny elransonering. Datorn tycker att det slösas alldeles för mycket ström på belysning, och stänger av allt lyse i 1d6 timmar. Spelarna upptäcker **STORA** värmekällor straxt utanför den lilla gruppen, med sina Cyberoptics (thermograph, IR). De kommer närmare och närmare, och när de är precis i närheten märker spelarna att det är någon sorts varm luft som strömmar mot dem, och sedan blir deras Cyberoptics värdelösa...(Paus!) De som lyckas med *Listen* hör konstiga ljud; slafsanden, sugande ljud och rapningar. (Om någon har en eldkastare och öppnar eld sätter brandsläckarna i taket igång och täcker alla med skum. 1d6 sekunder senare tänds lyset, och spelarna får slå *Spot Hidden*. De som lyckas ser någonting stort som skuttar bort i en korridor. Det går inte att se vad det är, eftersom det är täckt med skum...) Efter en stund drar värmen bort, och spelarna kan se igen. Då märker de att 1 NPC saknas. Det enda spåret efter denne är en namnbricka som ligger i en slemklump på golvet. Kedjan är **avsmält** på båda sidor om brickan. Om man går till datacentralen ser man att den saknades Biomonitor visar att han är död...

00 Meteoritträff! Nästa gång spelarna befinner sig i en korridor som ligger parallellt med skrovet inträffar följande: Låt spelarna slå varsin d100. Den som slår högst blir den "lycklige". Låt denne slå en d100 till, och se vad som händer på tabellen nedan:

01-19	Ingenting händer förutom att spelaren skakas om. Träffen sker i det yttre skrovet, och ingen skada sker.
20-39	Meteoriten träffar skrovet precis där den utvalde befinner sig. Den går igenom till det inre skrovet, och metallsplitter från detta träffar spelaren - 1d3 skada. Datorn förseglar hålet blixtsnabbt.
40-59	Meteoriten går igenom båda skroven och sätter sig fast. En flisa träffar spelaren - 1d6 i skada. Datorn gör kanten runt meteoriten lufttät.
60-79	Meteoriten slår rakt igenom båda skroven och spelaren träffas med stor kraft - 1d100 i skada (låt spelaren slå själv!) och alla i närheten får 1d3 i skada. Datorn förseglar hålet så gott det går, men beordrar spelarna att evakuera det skadade utrymmet.
80-99	Meteoriten slår rakt igenom båda skroven och spelaren träffas med stor kraft - 1d100 i skada (låt spelaren slå själv!) och alla i närheten får 1d6 i skada. Datorn förseglar hålet så gott det går, men beordrar spelarna att evakuera det skadade utrymmet.
00	Slå igen på nedanstående tabell:

01-99	Ingenting händer.
00	Den mindre asteroiden(!) krossar sektionen som spelarna befinner sig i, och totalförstör USS Discovery. Simuleringen upphör. (GAME OVER!) Tough luck, etc, etc.

EMERGENCY RED!



SKEPPSDATA

AV NICHOLAS WENNERBERG OCH THOMAS ROSÉN.

Inledning

USS Discovery är ett andra generationens djuprymdsskepp av klass Beta. Skeppet innehållet sexton däck med fyra olika säkerhetsnivåer (från 0 till 3). Däcken är indelade i olika nivåer med nivå 0 där större delen av personalen befinner sig i djupsömn i cryogeniska tankar. De fem översta nivåerna är avsedda för mänskliga aktiviteter, medan de övriga däcken främst är avsedda för utrustning. Däcken är vidare indelade i sex säkerhetssektorer för att man snabbt skall kunna dirigera folk till rätt plats för tätningsarbeten på skrovet, o.dyl.

Av kostnads- och tidsskäl har vissa avsteg från originalritningarna varit nödvändiga. Dessa gäller främst planlösningar i skeppet, och distribution av rymdfartsutrustning då dessa inte ansågs primära för ändamålet att kolonisera planeten Aquarius.

Som skeppsdator har vi valt att installera den nya, förbättrade HAL 9000-X, med välrennomerade tidigare uppdrag, exempelvis expeditionen till Jupiter år 2001, då dess prestation var otadlig.

Tekniska fakta

Length: 300 meters
Weight: 3.000.000.000.000 ton deadweight
5.320.199.791.000 ton total weight
Reactors: 4 McAllen SuperNova fast breed reactors
Engines: 16 Heckler-Lowell StarBurst Ion Engines
Prestanda: 16.000.000.000.000 MTon/Engine
Armament: 1 Gatling G-9000 Meteorite Cannon, 6 Uzi 90cm self defense systems
Hull: Thompson-Sterling double PlasFlex™ 110cm sheet plates
On-Board Computer: HAL 9000-X Improved Version
Off-Board Computers: EBM High Performance 986 DX
Monitors: 3427 EIZO High Security
Catering: V.I.P. Inc. restaurants FoodMat™ (We feed the world!)
Escape Pods: 93 EVA-Tronics SuperSafe 10 man pods (of 186 projected)
Shuttles: 33 NASA Orion Super+ (of 44 projected)
Sponsors: Coca Cola Company, Levi's blue jeans, Lucky Strike, Marlboro, Nike, Fruit of the Loom, U.S. Army, NASA, U.S. Air Force, U.S. Navy, Medellin Cartel, Cosa Nostra

Security Levels:

Security Levels är till för att stänga ute folk från däck som de inte har kompetens att vistas på. Det fungerar på så sätt att alla grupper (se nedan) har en fyrsiffrig kod (slå 4d10 för spelarnas kod) som medlemmarna i den gruppen måste använda för att öppna dörrarna med. Om datorn ser att någon med för låg *Security Clearance* försöker öppna en dörr, förblir dörren låst, och de kan inte komma någonstans på det däcket, förutom till hissen.

Skeppsdatorn kontrollerar alla *Security Levels* utom *Security Level 1* (vapendäcket), som kontrolleras av en egen dator. Koden till dörrarna på den subnivån är den otroligt komplexa kombinationen 1-2-3-4! Om spelarna - mot förmodan - skulle försöka denna, kommer de att kunna ta sig in till vapenförråden!

Dörrarna:

Dörrarna i skeppet fungerar som små luftslussar. Man knappar in sin kod (4 siffror) på ett siffertangentbord, dörren öppnas och man kliver in i ett litet utrymme (stort nog för 5 pers.), dörren stängs, och nästa dörr öppnas automatiskt om trycket på andra sidan denna är detsamma som i slussen (ibland fungerar det inte, men misstag korrigeras - oftast!).

Korridorer:

Hur korridorerna ser ut - se framsidesbild! (En massa rör, litet vett!)

Nödschakt:

En rund trumma som går mellan de olika däcken. Man får lov att klättra på en stege, och dörrar leder (förhoppningsvis!) in till däcken. Tryckskott finns i trumman mellan varje däck!

Skeppets kondition - en förklaring!

Skeppet är byggt i all hast för att hinna före ryssarnas och kinesernas program, och därför har man tvingats till en massa kompromisser, nödlösningar, etc. Korridorer har dragits fel, nitar har fästs dåligt eller glömts bort totalt - ett bedrövligt svartbygge helt enkelt. Därför stämmer inte dess nuvarande utformning (som den föreligger i kartorna senare i detta häfte!) med originalritningarna (som spelarna kan få tag i!).

Besättningen:

Skeppet är byggt för 1750 personer. 150 av dessa ligger "infrysta" i cryo 1 (befäl, styrmän, vetenskapsmän, och i stort sett all **kompetent** personal). Besättningen är uppdelad i grupper om 10 personer, i fallande kompetensnivå. Varje grupp är vidare uppdelad i två halvgrupper, där A-gruppen är mer kompetent än B-gruppen. Spelarna tillhör grupp 160 B (!). Om du inte förstått det redan - **SÄMST!**

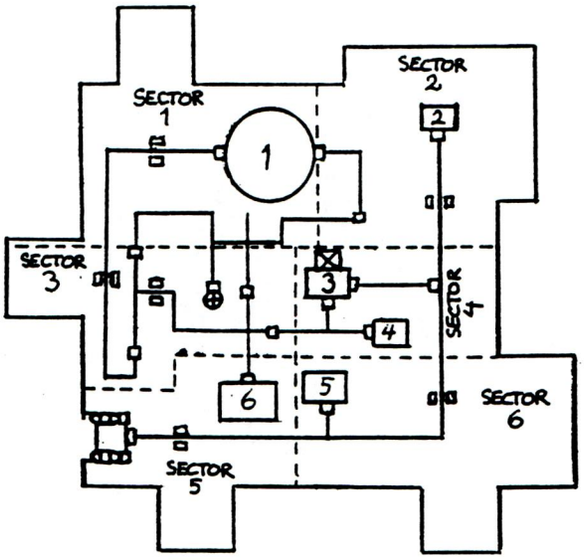
Förläggningar?

De cryogeniska kistorna används när besättningen är vaken som sovplatser, och cryosalarna som förläggningar.

Robotarna:

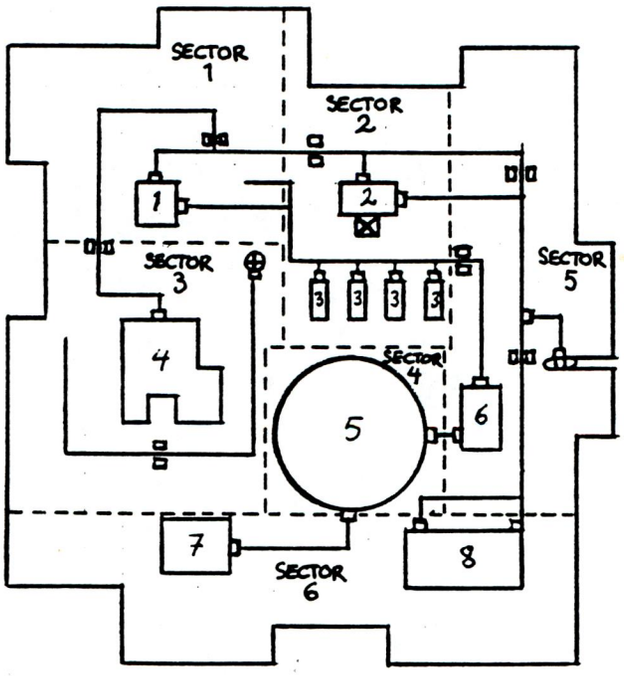
Det finns tre sorters robotar; MedBots, Cleaning Bots, och Repair Bots. De första reparerar skadade människor (*First Aid* och *Cure Disease* 80%), de andra håller korridorer och rum (någorlunda) rena (kan dock ha svårt att skilja mellan skräp och ägodelar, till de senares nackdel!), och de sista reparerar (förhoppningsvis) trasig utrustning. Alla dessa kommer ut ur luckor i väggarna när datorn tycker att de behövs, eller när man trycker på "CALL"-knappen bredvid respektive lucka...

Skeppsbeskrivning:



NIVÅ 3

SKALA:
20 METER



NIVÅ 2

SEKTORSGRÄNS
KORRIDOR
3 RUM
DÖRR (LITEN LUFTSLUSS)
TRYCKSÄKERT SKOTT
HISS
NÖDSCHAKT
NÖDKAPSEL
LANDARE
LUFTSLUSS

NIVÅ 3: (Security Level 2)

1, **Bryggan.** Runt väggarna finns fullt med instrument och skärmar som ger en magnifik extern vy över den omgivande rymden. Med lyckade *Computer Use* kan man ta reda på intressanta detaljer som hastighet (32% c.), avstånd från Jorden (23,7 ljusår) och avstånd till Delta Cygnus (31,9 ljusår). (Om någon astrofysiker bland spelarna tycker att siffrorna inte stämmer - meddela att de inte tagit rymdkurvans inverkan med i beräkningen!) Det går att **stänga av** autopiloten...

I mitten av bryggan finns ett podium med kaptenens stol (á la Star Trek).

2, Toalett. Tänk på; stäng locket **INNAN** du spolar... (Vacuumsug.)

3, Lobby. Röd matta på golvet.

4, Navigatörens hytt. En koj, en datorterminal, i övrigt tomt.

5, Styrmans hytt. Samma som 4. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en liten låda med en lapp i; "Styrbord - höger, Babord - vänster."

6, Kaptens hytt. Samma som 4, fast med en himmelssäng. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en whiskyflaska under sängen (halvt urdrucken).

NIVÅ 2: (Security Level 2)

1, Genomgångsrum. Tomt.

2, Lobby. Linoleummatta på golvet.

3, Terminalrum. Innehåller tre terminaler med tillhörande snurrfåtöljer. Laserskrivare finns. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en diskett som ligger och skräpar bakom en skärm i terminalrummet längst till vänster. Om spelarna kollar vad den innehåller, så finns den projekterade skeppskartan på disketten!

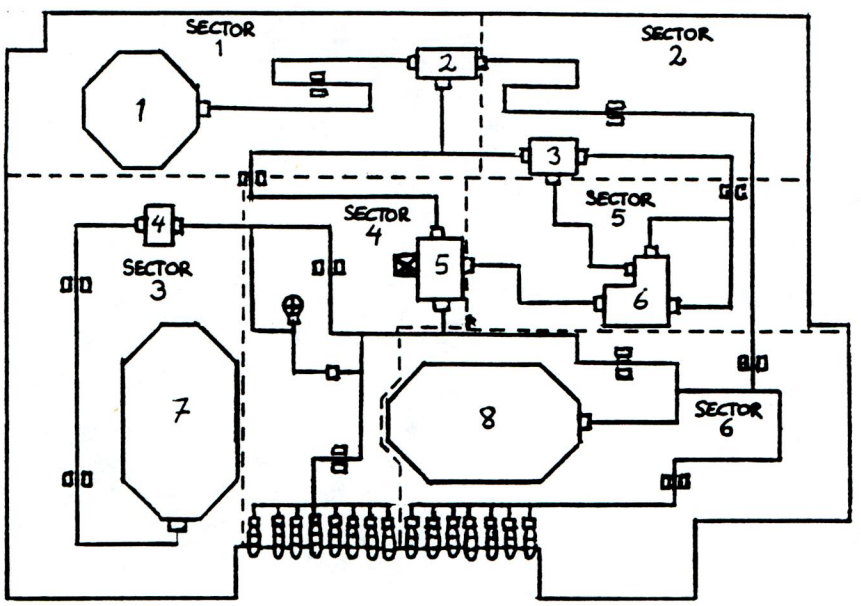
4, Bibliotek. Diskettlådor fulla med disketter (läs i terminalrummen!). Disketten med skeppskartan saknas...

5, Datorcentralen. Stora brummande lådor med blinkande lysdioder i långa rader...

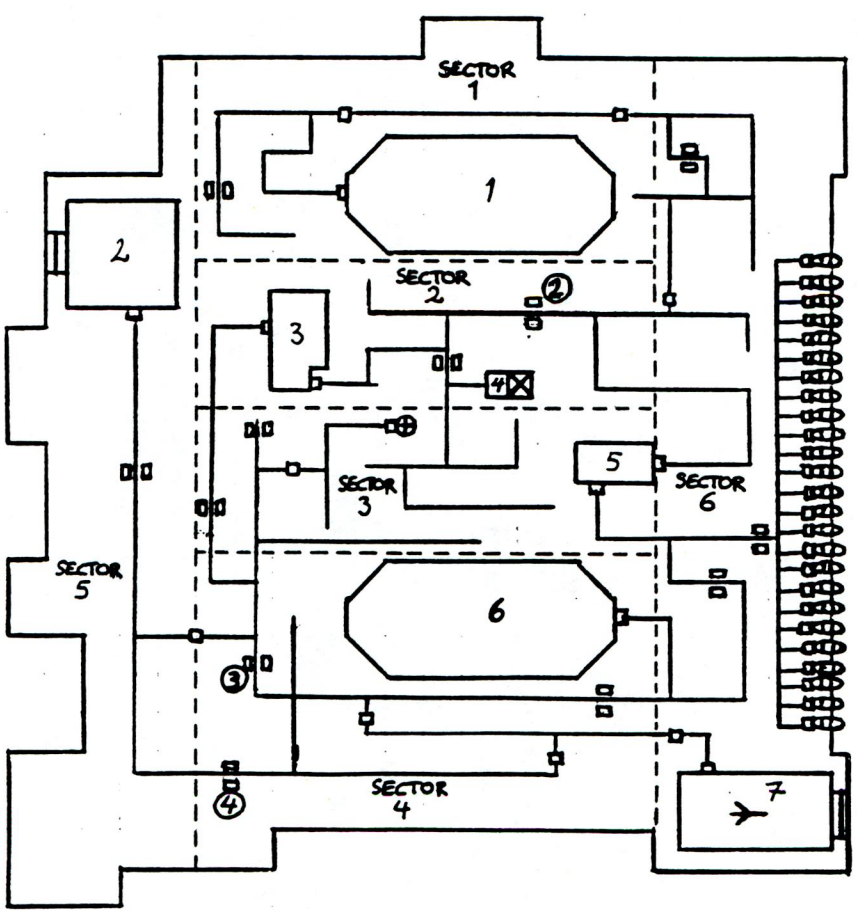
6, Genomgångsrum. Här sätter datorn upp ett vaktrum när den tagit makten. Vakterna är beväpnade med eldkastare (1d6 skada i 3 rundor, baschans 10%, H.P.:5), och har order att inte låta någon komma in i datorcentralen.

7, Minnesbankar. Datorns minnesenheter. Dessa är säkrade i stålstativ, och för att inte samma misstag som inträffade på Jupiterfärden år 2001 skall upprepas (besättningen kopplade ur minnena), går dessa INTE att ta ut.

8, Uppehållsrum med Coca Cola-automat.


SECTOR 1
SECTOR 2
SECTOR 3
SECTOR 4
SECTOR 5
SECTOR 6
1
2
3
4
5
6
7
8

NIVÅ 1


SECTOR 1
SECTOR 2
SECTOR 3
SECTOR 4
SECTOR 5
SECTOR 6
1
2
3
4
5
6
7

NIVÅ 0

NIVÅ 1: (Security Level 3)

1, Cryo 1. VIP-frysrummet. Går inte att komma in i.

2 - 4, Genomgångsrum. Tomma. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det är oerhört dammigt i hörnen...

5, Lobby. Parkettgolv.

6, Uppehållsrum med Coca Cola-automat.

7, Cryo 2. Ointressant. Cryokistor i långa rader.

8, Cryo 3. Se 7.

NIVÅ 0:

1, Cryo 4. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en rykande cryokista längst in i ena hörnet. Om spelarna undersöker, hittar de en kista med sprickor i glaslocket. Den är full med is (innevånaren är död).

2, Lagerutrymme. Tomt. Luftsluss ut.

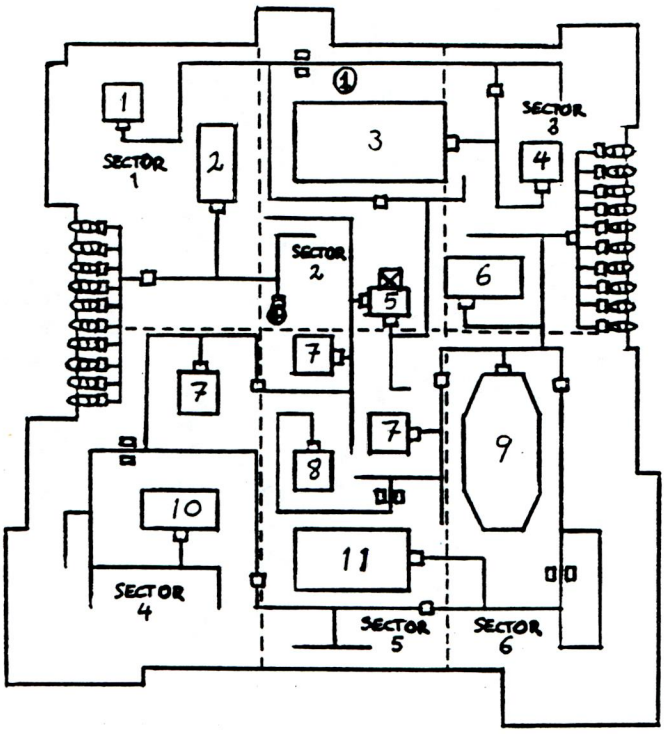
3, Uppehållsrum med Coca Cola-automat.

4, Lobby. Gummimatta på golvet.

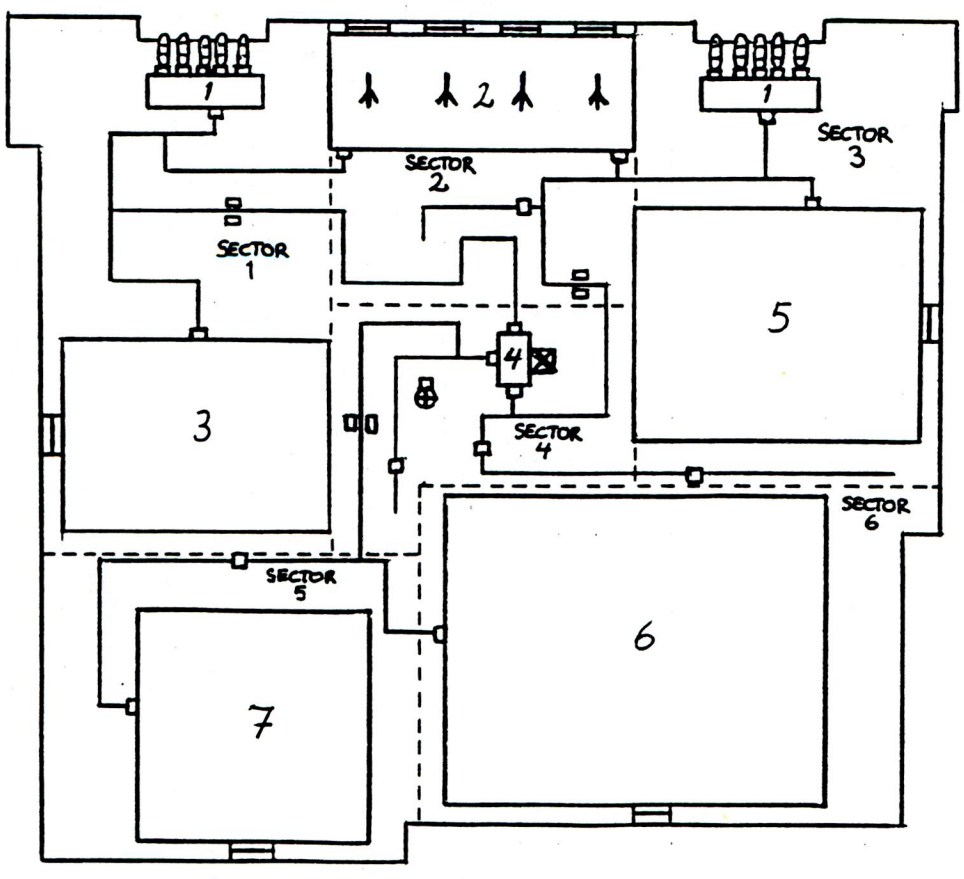
5, Uppehållsrum UTAN Coca Cola-automat.

6, Cryo 5. Spelarnas förläggning.

7, Hangar, med en landningsfärja.



SUB-NIVÅ 1



SUB-NIVÅ 2

SUBNIVÅ 1:

1, Toalett.

2, Matförråd. Konserverad frukt och grönsaker.

3, Matsal för 400 personer. Med FoodMat™, plaststolar och stålbord. Gallergolv.

4, Rökrum. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar sprinklers i taket. Det går inte att röka i detta rum utan att sprinklersystemet sätter igång och sprutar vatten (!) på alla i rummet. Det finns speciella avloppsbrunnar i golvet för vattnet...

5, Lobby. Gallergolv.

6, Uppehållsrum.

7, Uppehållsrum för intima aktiviteter. Röd inredning med plyschdivaner.

8, Jacuzzi-bad.

9, Sporthall. Fullt utrustad med fastkedjade basketbollar m.m.

10, Duschrum. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar ett par gamla kalsonger med bromsspår i ena hörnet.

11, Biograf. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar ett nyditkletat tuggummi under sätet (ja - du fastnar)!

SUBNIVÅ 2:

1, Boardingsluss till nödkapslarna.

2, Hangar med fyra landningsfärjor.

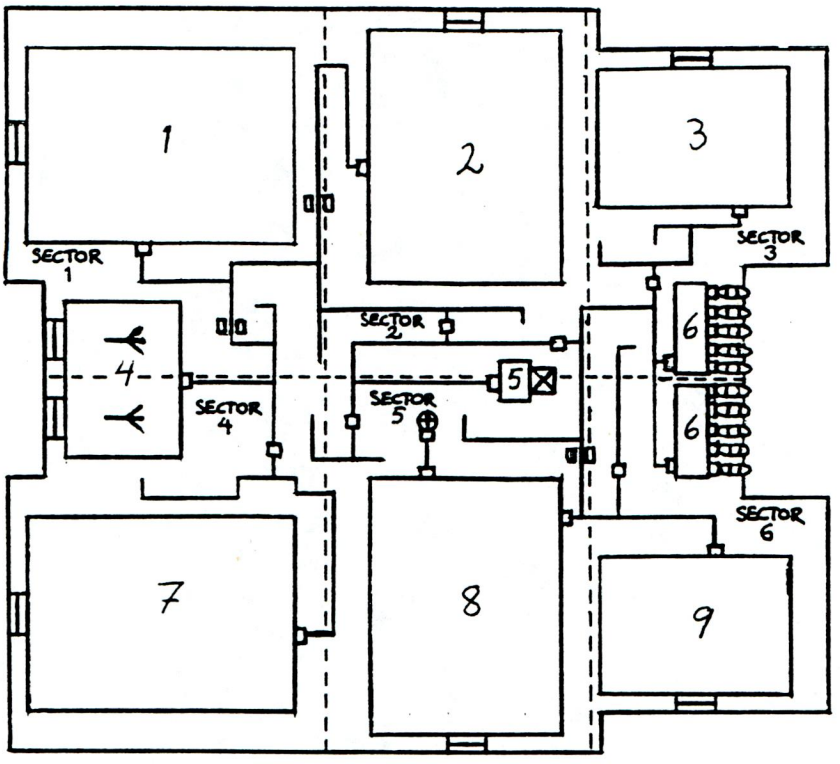
3, Lagerutrymme med fruktkoncentrat.

4, Lobby. Blankt stålgolv.

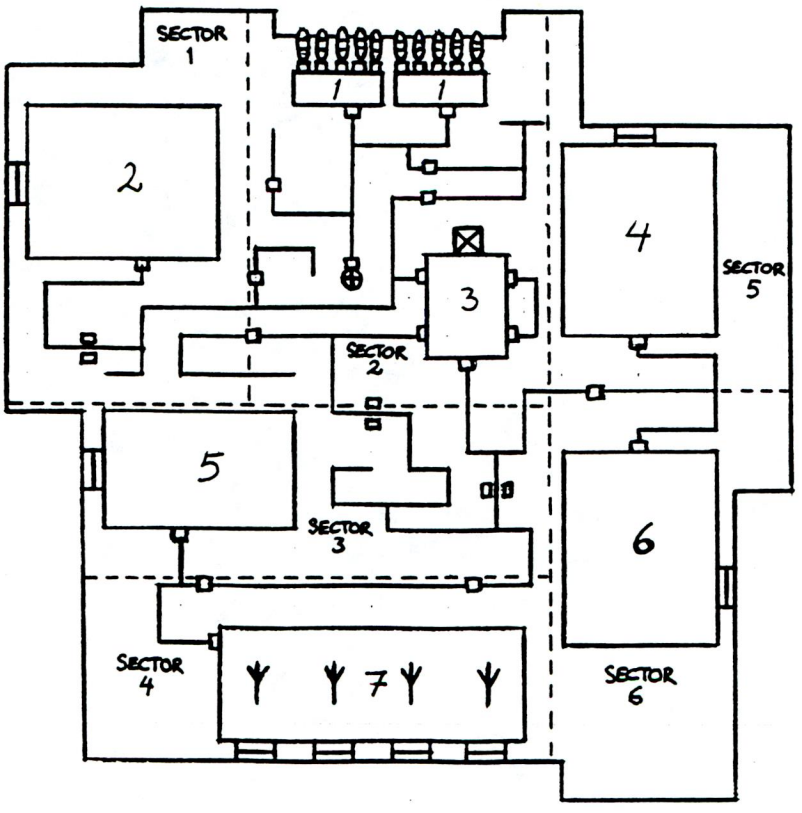
5, Frysrum med animalprotein och jordgubbsglass.

6, Lagerutrymme med McDonald's Ready-to-use Floating Hamburger Bar (för Aquarius - McDonald's finns överallt!)

7, Tomt lagerutrymme.



SUB-NIVÅ 3



SUB-NIVÅ 4

SUBNIVÅ 3:

1, Lagerutrymme. Pappkläder (wear and tear). Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det finns råttbon bland klädbalarna! (Vissa plagg har blivit betydligt luftigare!)

2, Levi's On-Board Store. Köp Levi's jeans!

3, Lagerutrymme med hygienartiklar (shampoo, tvål, etc).

4, Hangar med två landare.

5, Lobby. Trasmattor på golvet.

6, Boardingsluss till nödkapslarna.

7, Lagerutrymme med skor (ej magnetiska).

8, Lagerutrymme med 20-manna armétält (U.S. Army).

9, Lagerutrymme med ... (diverse; ficklampor, geigerräknare, ficklampsbatterier, tuggummi, cigaretter, och vad du tycker borde finnas där).

SUBNIVÅ 4:

1, Boardingsluss till nödkapslarna.

2, Lagerutrymme med vattenrenare (för Aquarius). Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en dricksvattenbehållare med grönt, slemmigt vatten i. Någonting simmar runt i vattnet! Det är något slemmigt med många tentakler och en näbb! (Det är en bläckfisk.)

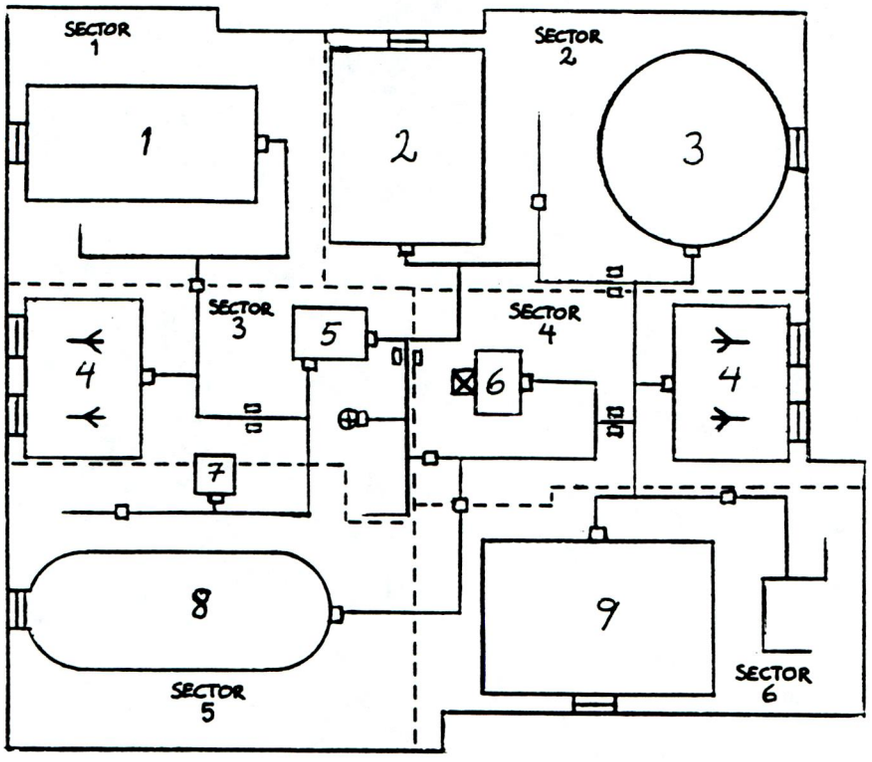
3, Jättelobby. Nybonat trägolv. Alla får slå *Dodge rolls* för att inte halka omkull! (Skada = *Loss of Dignity*!)

4, Lagerutrymme med generatorer av alla sorter.

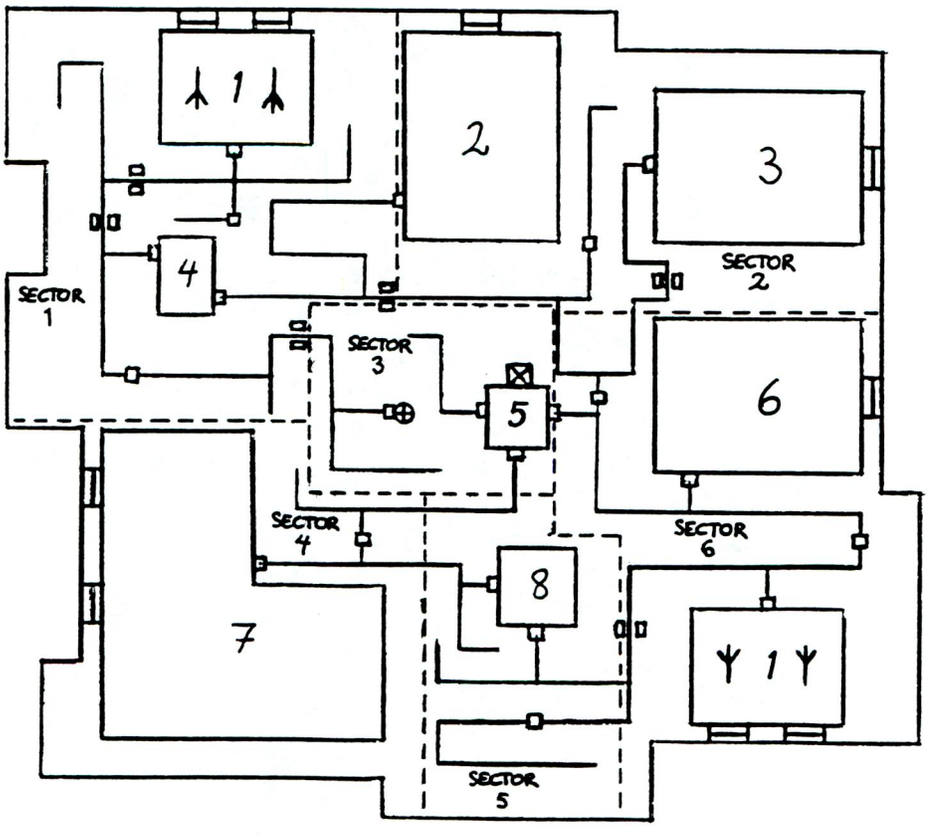
5, Lagerutrymme med eldkastare och harpungevär (utan harpuner!).

6, Lagerutrymme med borrutrustning, m.m.

7, Hangar med fyra landare.



SUB-NIVÅ 5



SUB-NIVÅ 6

SUBNIVÅ 5: (Security Level 1)

1, Lagerutrymme med stationära laservapen monterade på lavetter. (Går inte att bära med sig!)

2, Lagerutrymme med Tac-Nukes. Mestadels granater. (Rekommenderas ej som personligt vapen!)

3, Silos med Surface-to-Space Nuclear Missiles. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en knapp med texten "START". Trycker någon på denna - se SCEN XII!

4, Hangar med fyra landare - bestyckade med UZI 90cm Self Defense Systems.

5, Uppehållsrum.

6, Lobby. Kamouflagefärgat golv.

7, Toelett. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det sitter en övervakningskamera i taket, riktad mot toalettstolen!

8, Lagerutrymme med stridsklar Drone Attack Sub-Marine. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det finns en halvöppen lucka i sidan av ubåten. Kollar de vad som finns där hittar de en Coca Cola-automat (Coca Cola finns också överallt!)

9, Lagerutrymme med handeldvapen, artilleripjäser samt ammunition. Handeldvapnen är av typ M 42 Pulse Carbines, 50 skotts magasin, 4d10 skada per skott (du har väl sett Aliens?).

SUBNIVÅ 6:

1, Hangarer med totalt fyra landare.

2, Lagerutrymme med smältverk och annan tung utrustning.

3, Lagerutrymme med konstruktionsmaskiner (lyftkranar etc.).

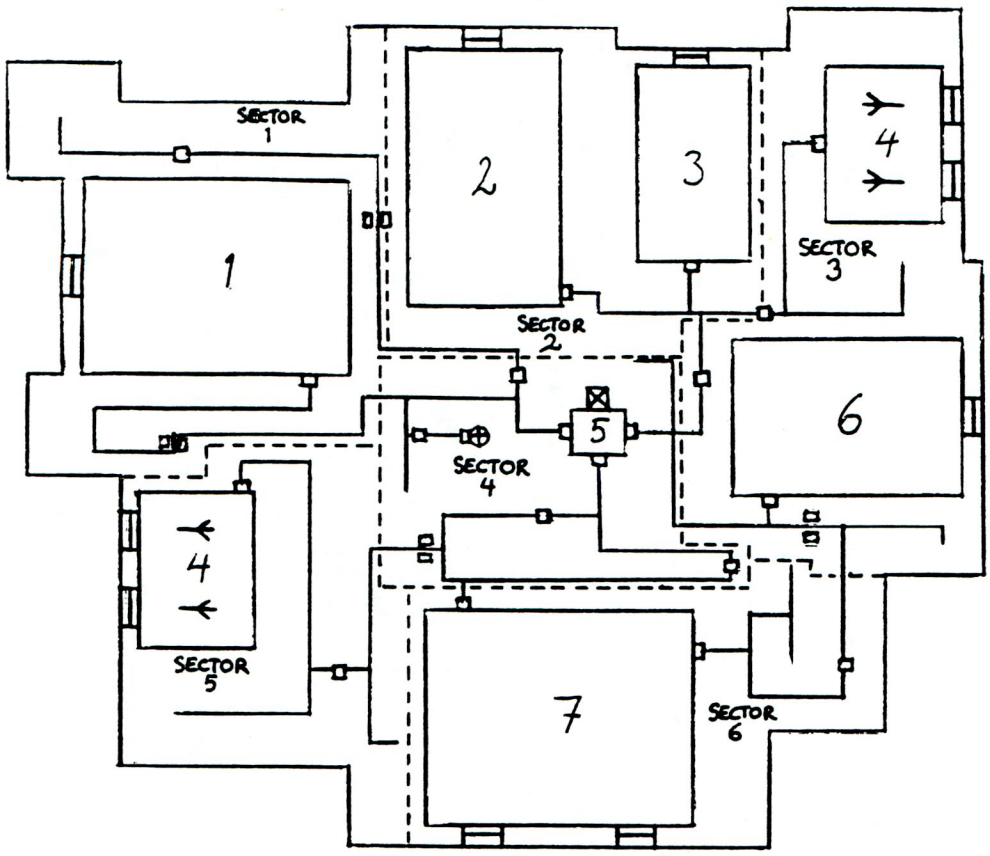
4, Uppehållsrum.

5, Lobby. Golvet består av nitade plåtar. Man kan snubbla (be spelarna slå 1d100. Slår de 96-00 snubblar de), och skadan är *Loss of Dignity*.

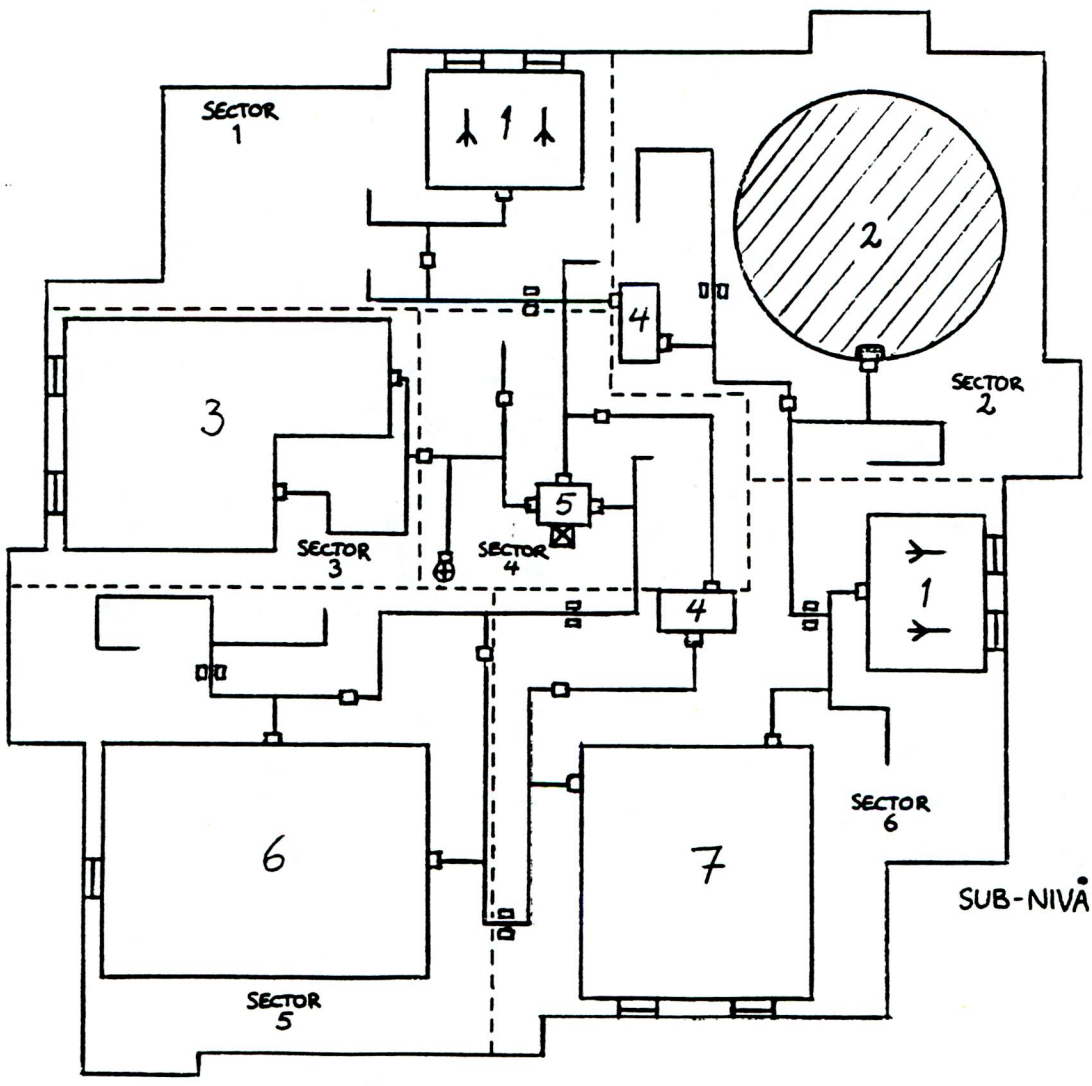
6, Lagerutrymme med FoodMat™:s.

7, Lagerutrymme med kemikalieutvinnare (till maskinerna i 6).

8, Förvaringsrum med verktyg (hammare, skruvmejslar etc.).



SUB-NIVÅ 7



SUB-NIVÅ 8

SUBNIVÅ 7:

1, Lagerutrymme med små ubåtar (2-mans).

2, Lagerutrymme med dykarklockor.

3, Lagerutrymme med dykarutrustning. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det hänger en död man (mumifierad) i en av dykardräkterna!

4, Hangar med två landare.

5, Lobby. Golvet består av fisknät.

6, Lagerutrymme med undervattensmopeder (1-mans).

7, Lagerutrymme med rörledningar.

SUBNIVÅ 8:

1, Hangar med två landare.

2, Balkong under taket till den hydroponiska trädgården. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att räckena på balkongen är dåligt fastsatta... Om någon lutar sig över räcket kommer det att rasa och personen i fråga faller de 50 meterna ner till en säker död.

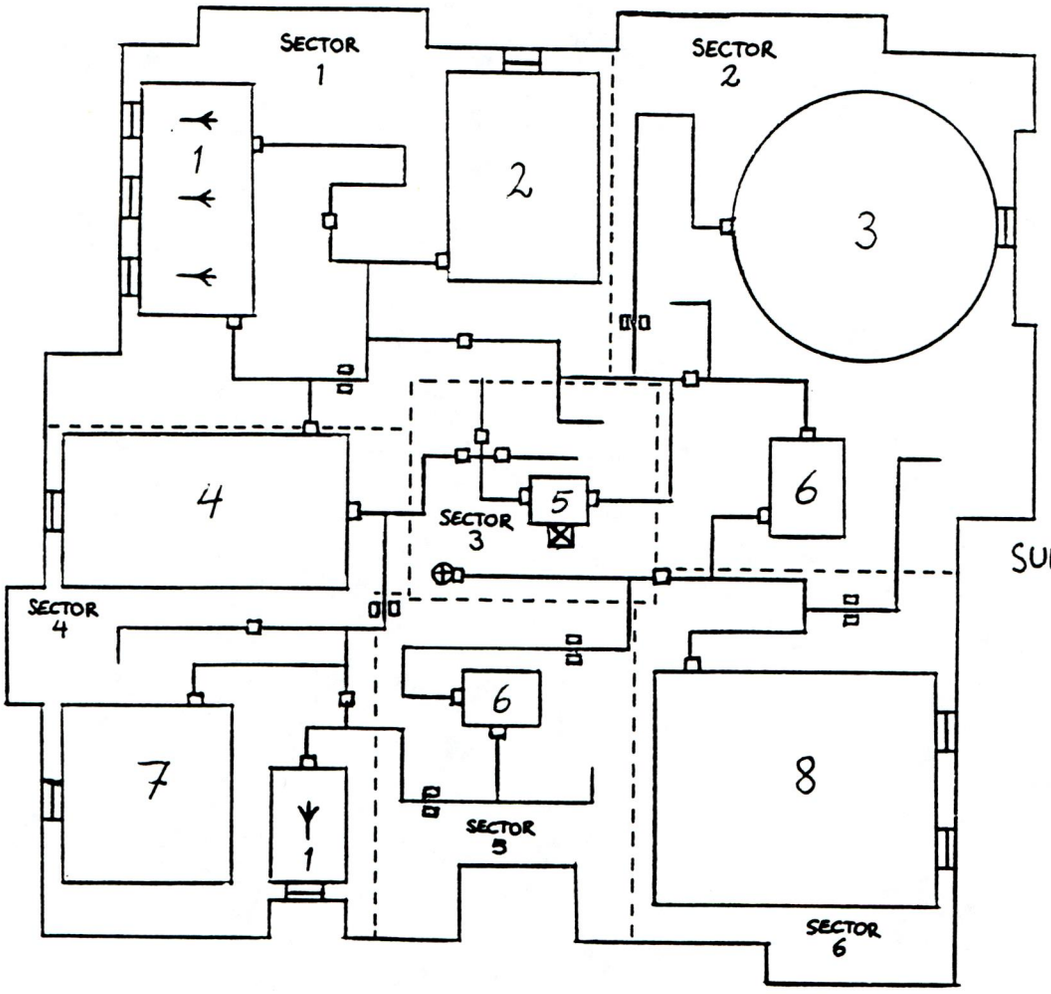
3, Lagerutrymme med vindsurfingbrädor.

4, Genomgångsrum. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det står en Pepsi-automat (!) i ena hörnet. Påpekar spelarna detta för datorn när denne är vid makten kommer den att klassas som kommunistinfiltration, och spelarna beordras att kasta ut den.

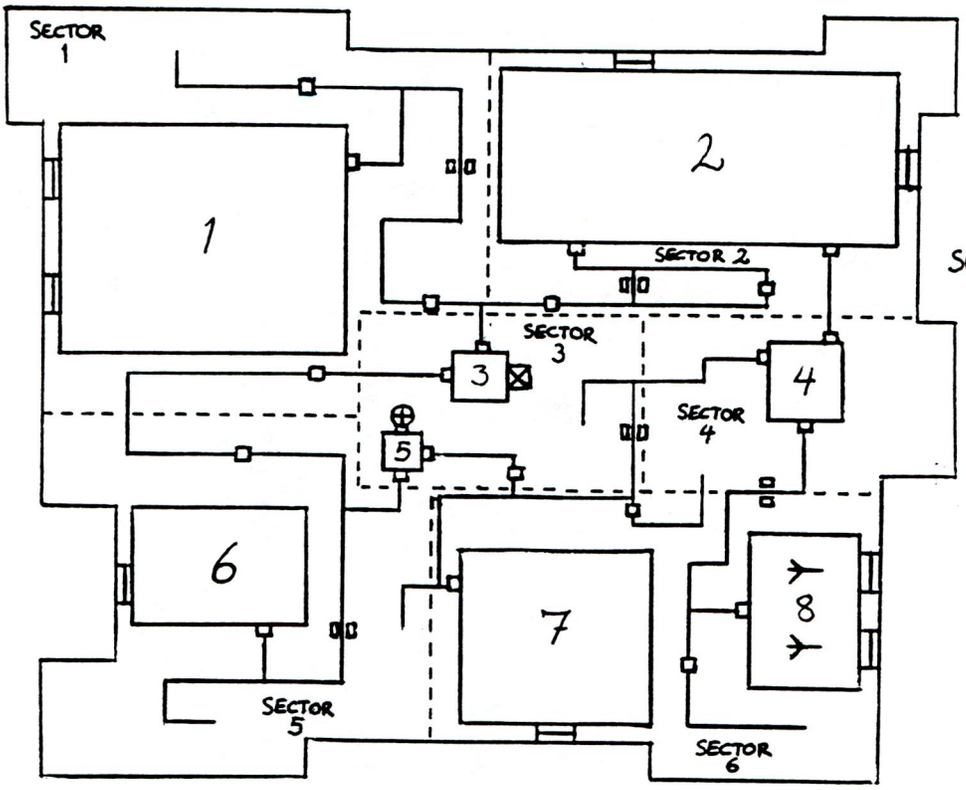
5, Lobby. Golvet är fyllt med "I ♥ N.Y."-märken.

6, Lagerutrymme med motorbåtar.

7, Lagerutrymme med hangarfartyg (nermonterat i lådor, klart att byggas ihop).



SUB-NIVÅ 9



SUB-NIVÅ 10

SUBNIVÅ 9:

1, Hangarer med totalt fyra landare.

2, Lagerutrymme med cellplast.

3, Hydroponiska trädgården. Träd, palmer, buskar, ormbunkar, alger etc. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar att det finns fåglar i trädtopparna!

4, Lagerutrymme med aluminiumplåtar.

5, Lobby. Golvet är täckt med en plastgräsmatta.

6, Genomgångsrum.

7, Lagerutrymme med aluminiumstommar till byggnaderna som skall uppföras på Aquarius.

8, Lagerutrymme med betong (i säckar) och armeringsjärn.

SUBNIVÅ 10:

1, Lagerutrymme med kemikalier till FoodMat™:en i matsalen.

2, Lagerutrymme med sprängämnen. Dörren är plomberad. Det går inte att ta sig in förrän man är framme vid Aquarius.

3, Lobby. Stampat jordgolv.

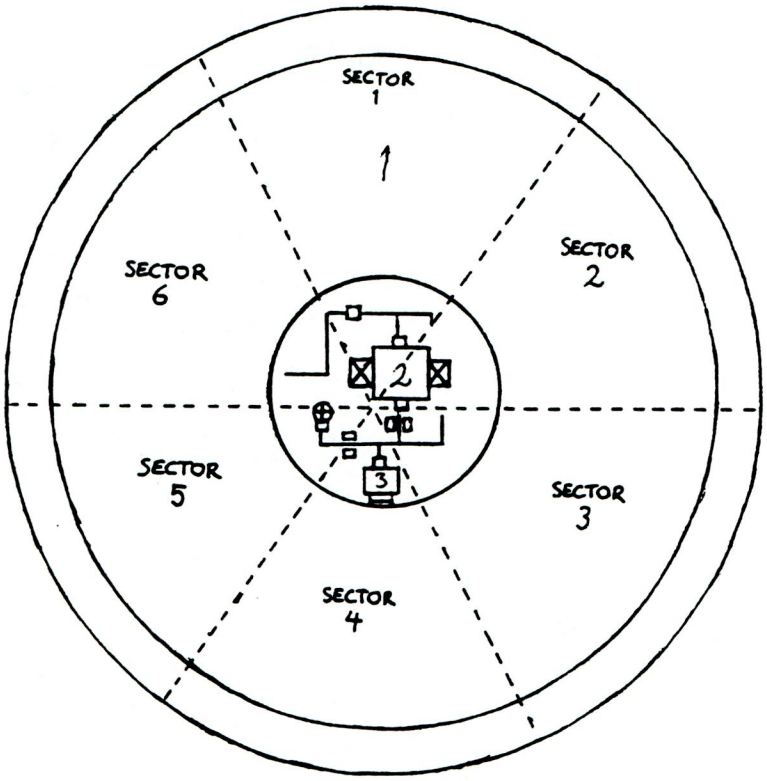
4, Laboratorium. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar fladdermusvingar och burkar med hästblod, fotsvett och liknande, samt ett pentagram ritat med blod på golvet, och med ett svart stearinljus vid varje stjärnudd. I mitten på pentagrammet ligger en gammal maläten bok, med titeln "Necronomicon". Den är skriven på Latin!

5, Genomgångsrum.

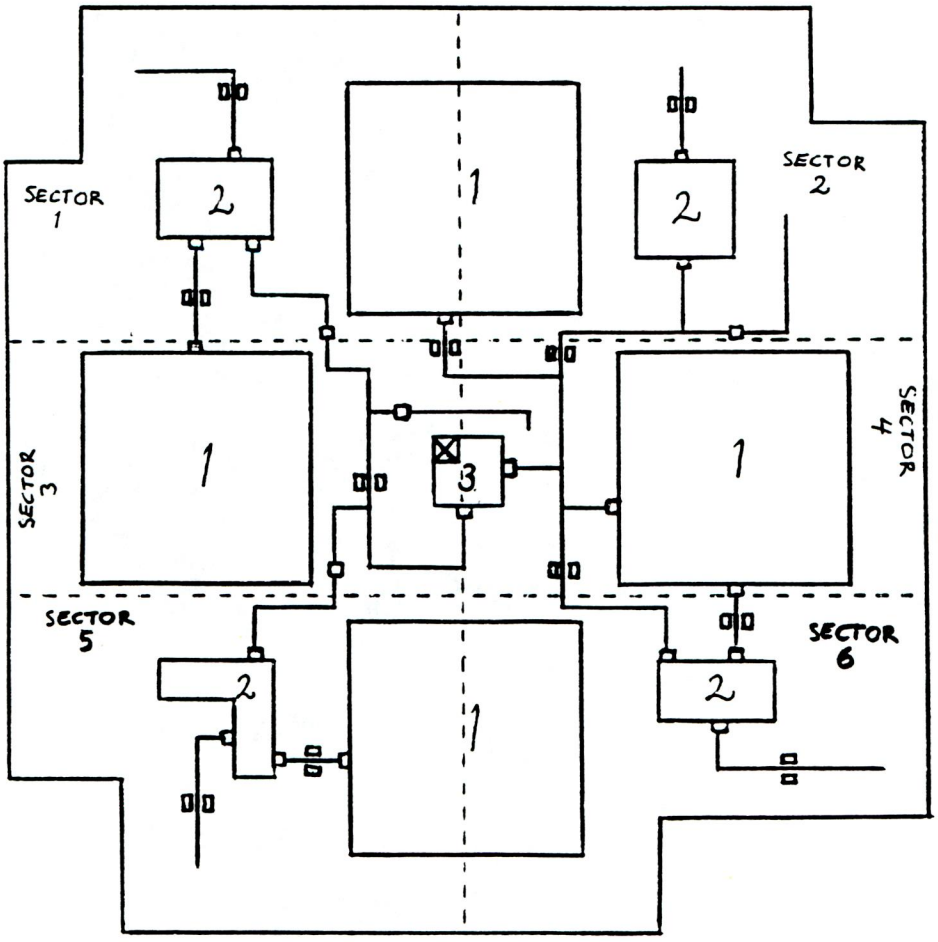
6, Lagerutrymme med syror och baser.

7, Lagerutrymme med syntetämnen i pulverform.

8, Hangar med två landare. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en galen arab som har en namnskylt med namnet "Al Azif" sitter i en cockpit. Han dör strax efter upptäckten i spasmatiska plågor. Det går inte att rädda honom. Han har INGENTING på sig (förutom namnskylten, som är oerhört strategiskt placerad).



SUB-NIVÅ 11



SUB-NIVÅ 12

SUBNIVÅ 11:

1, Vattenreservoar. Ett lyckat *Spot Hidden* avslöjar en haj som simmar omkring! Lyckligtvis (?) har den tappat alla tänder p.g.a. strålskador...

2, Lobby. Golvet består av blått kakel, och är täckt av en decimeter djupt vatten. För att kunna ta sig längre ner i skeppet måste man här byta hiss.

3, Luftsluss med dykardräkter.

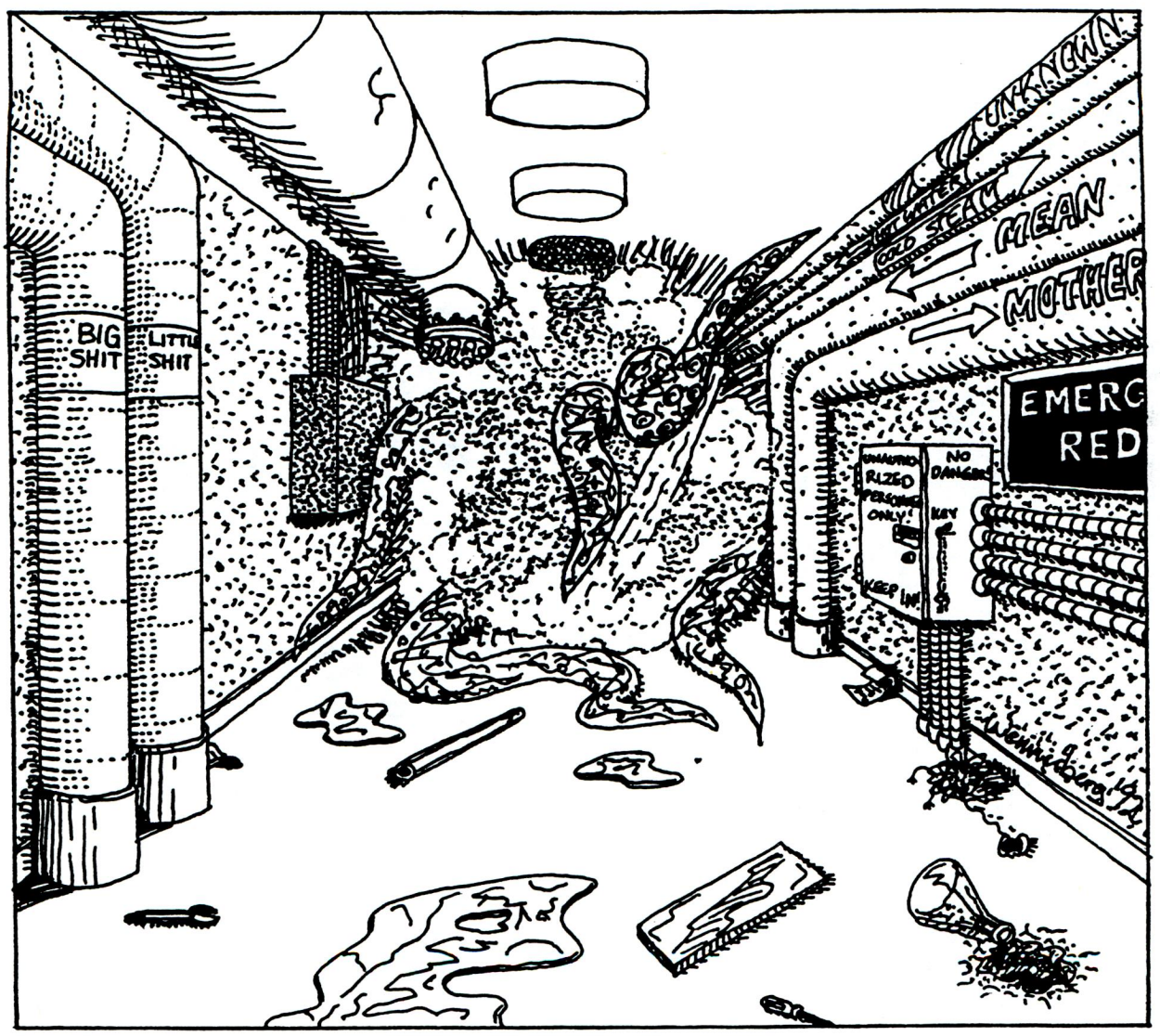
SUBNIVÅ 12: (Security Level 3)

1, Reaktorer. Går man in här, hamnar man i SCEN XII! Reaktorerna är på...

2, Kontrollrum. Fullt med kontrollpaneler. Alla blinkar rött! Det går inte att stänga av reaktorerna...

3, Lobby. Blygolv...

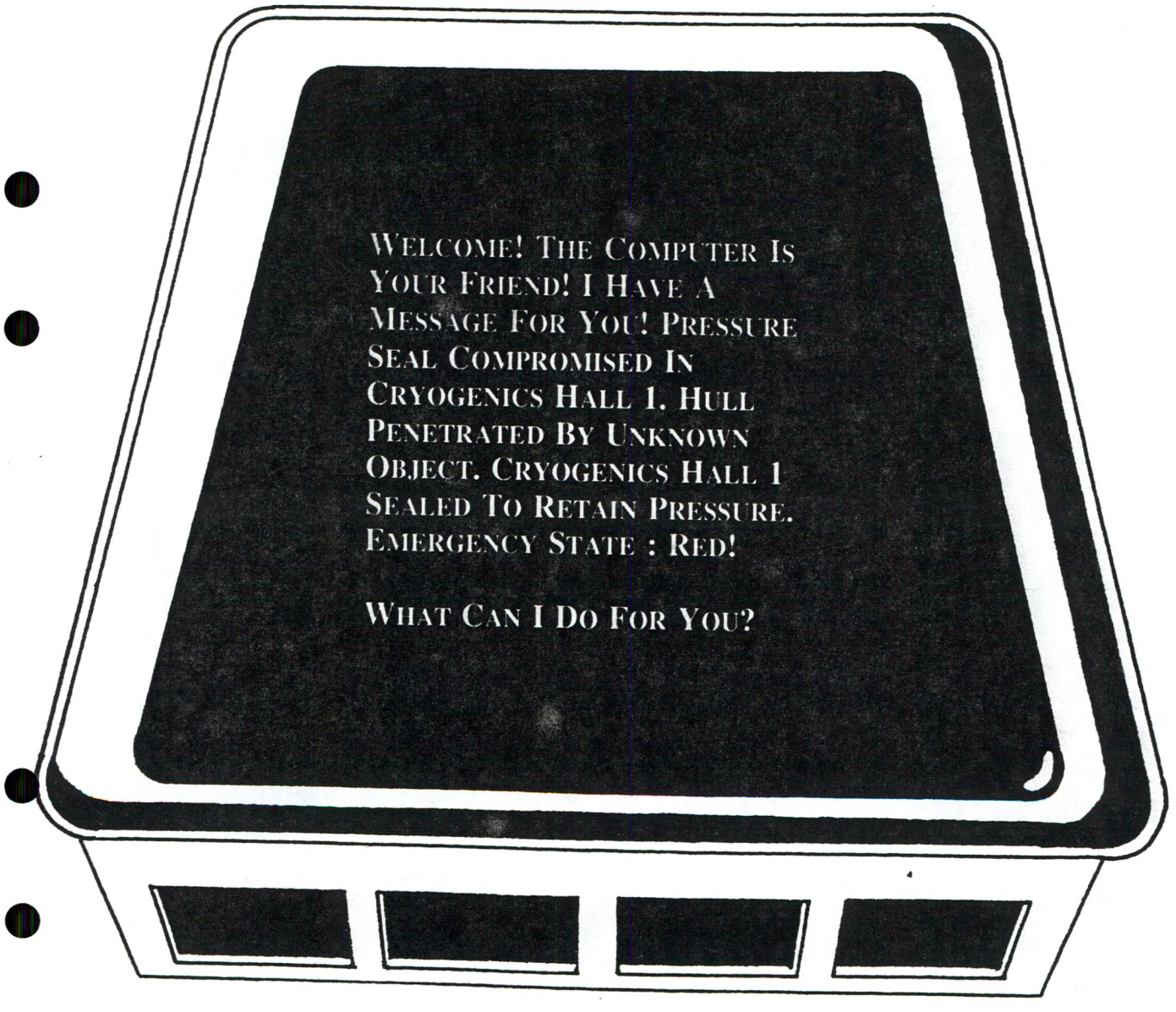
EMERGENCY RED!



HANDOUTS

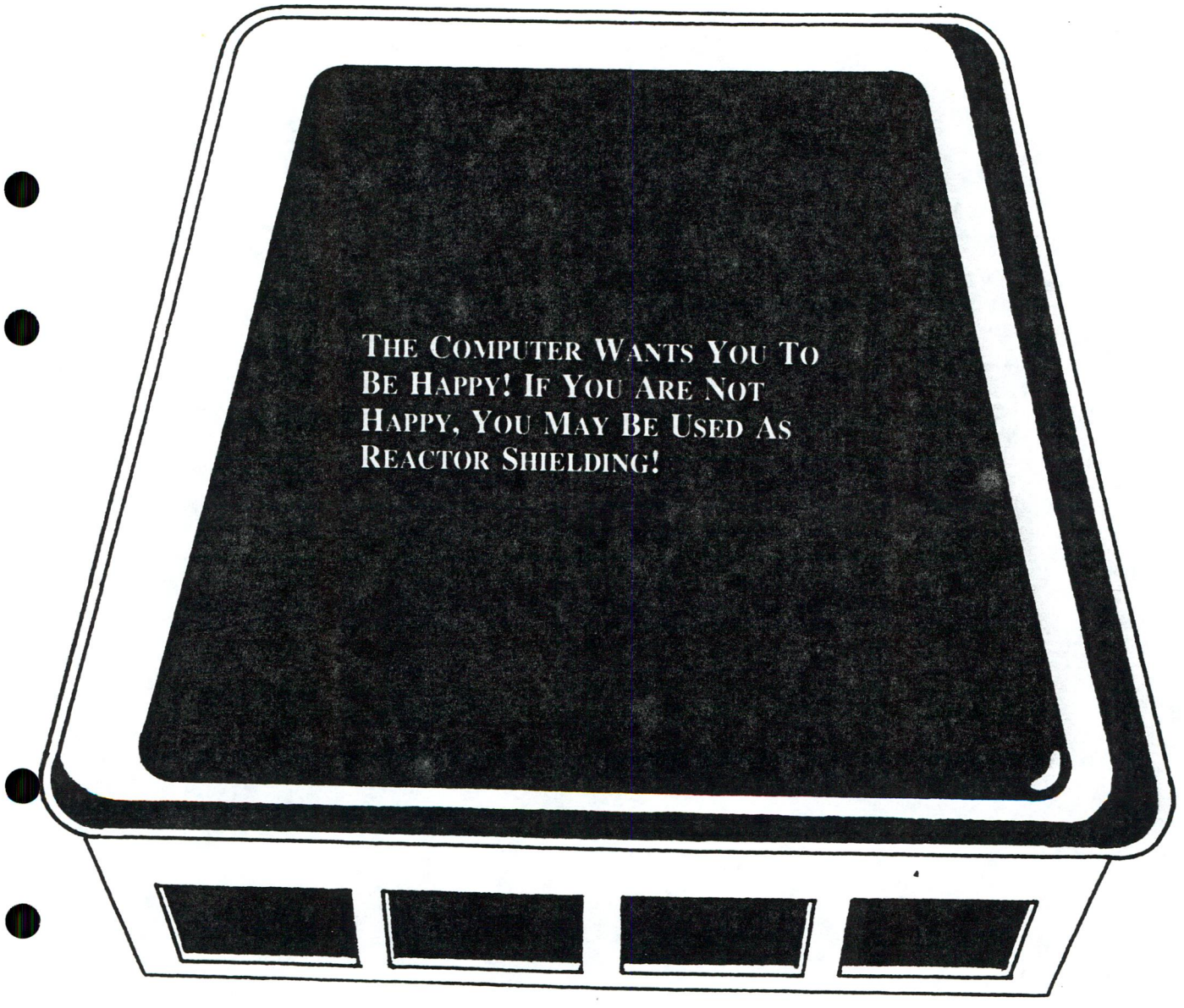
AV NICHOLAS WENNERBERG OCH THOMAS ROSÉN.

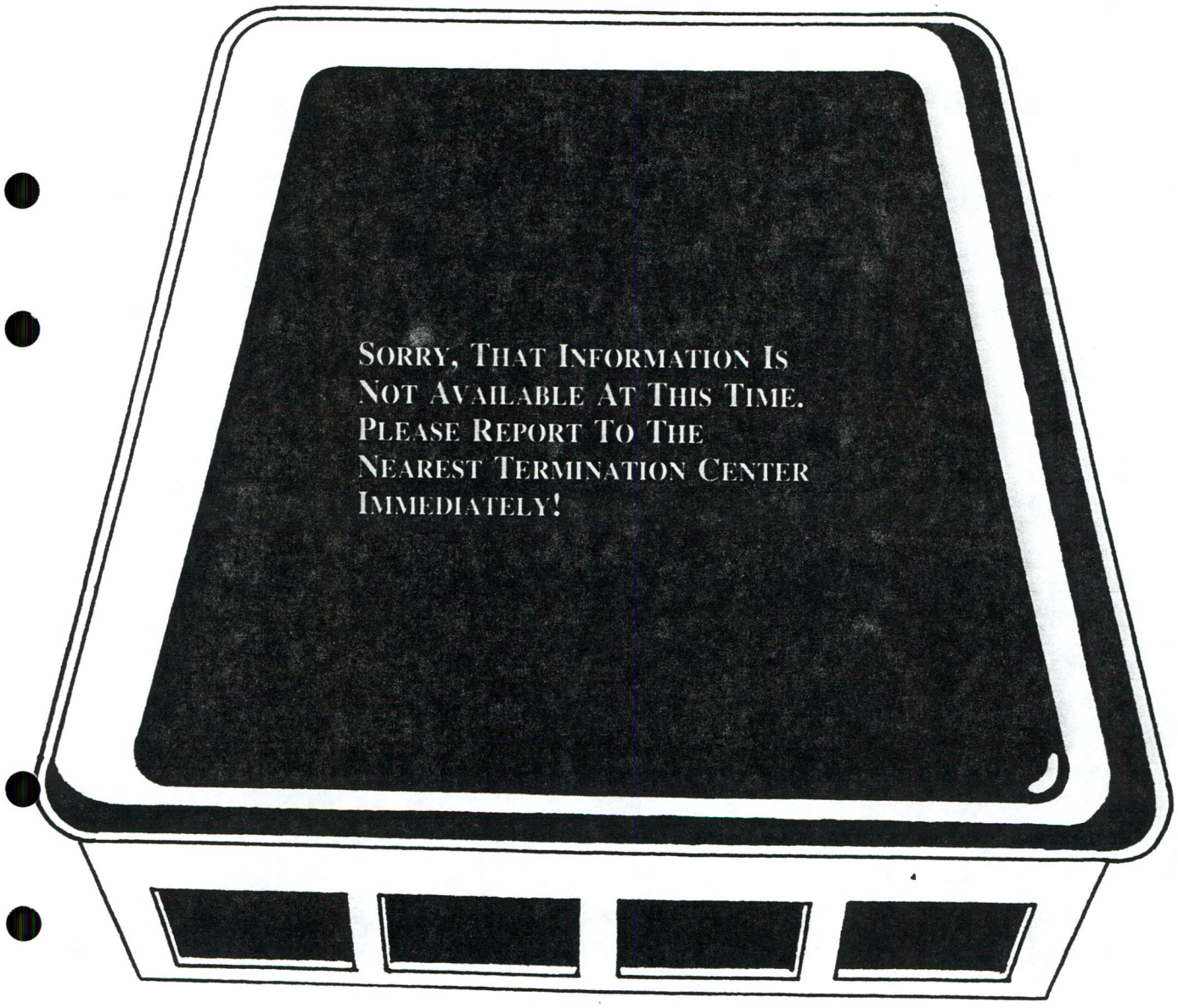
SECURITY CLEARENCE, PLEASE?


WELCOME! THE COMPUTER IS YOUR FRIEND! I HAVE A MESSAGE FOR YOU! PRESSURE SEAL COMPROMISED IN CRYOGENICS HALL 1. HULL PENETRATED BY UNKNOWN OBJECT. CRYOGENICS HALL 1 SEALED TO RETAIN PRESSURE. EMERGENCY STATE : RED!
WHAT CAN I DO FOR YOU?

WETWARE FAILURE. GURU
MEDITATION NUMBER
829213020418. KLICK LEFT
MOUSE BUTTON TO CONTINUE.

REBOOTING HARD DISC...
REBOOTING ABORTED. DISC NO LONGER VALID. OK.

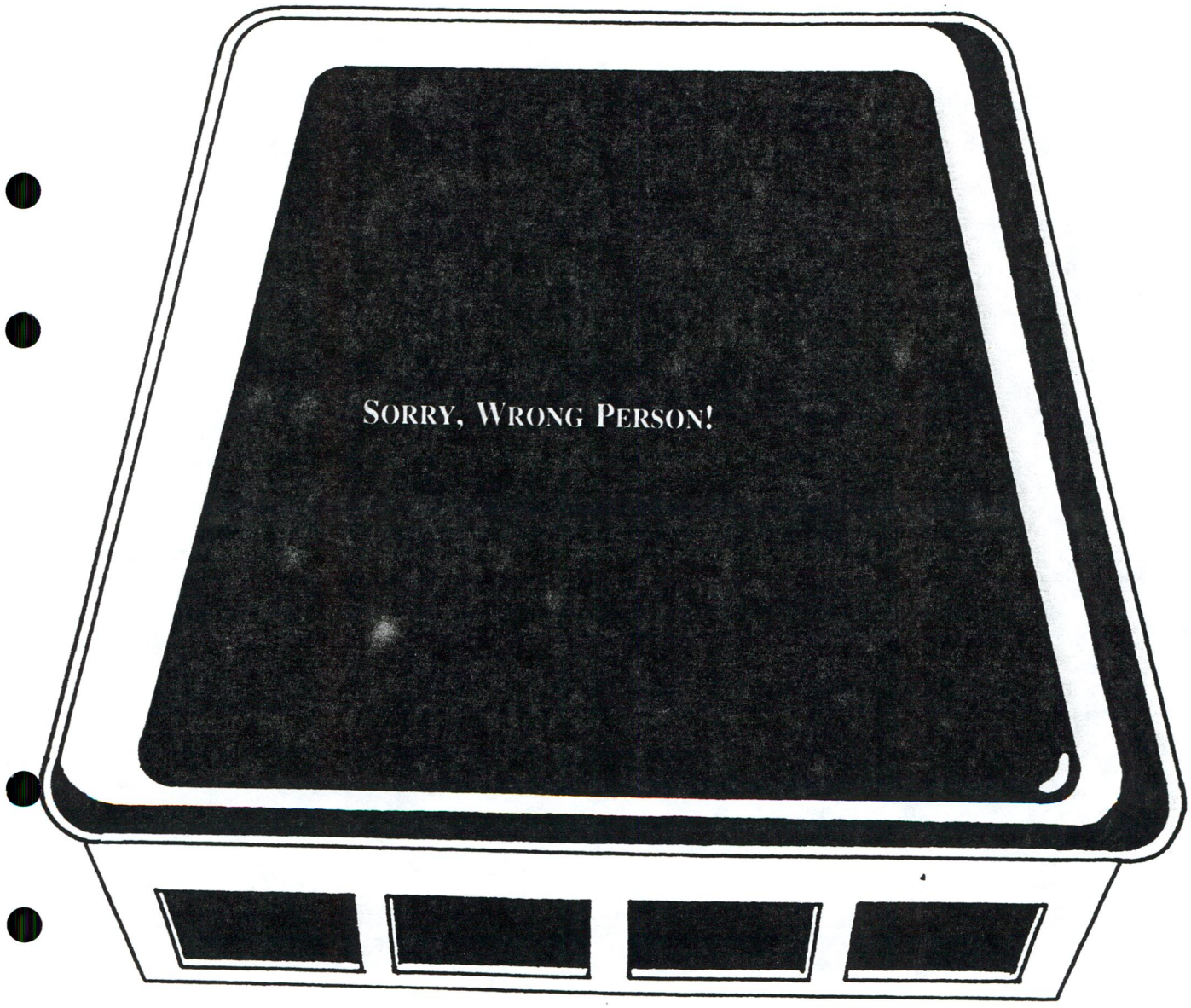

THE COMPUTER WANTS YOU TO
BE HAPPY! IF YOU ARE NOT
HAPPY, YOU MAY BE USED AS
REACTOR SHIELDING!


SORRY, THAT INFORMATION IS
NOT AVAILABLE AT THIS TIME.
PLEASE REPORT TO THE
NEAREST TERMINATION CENTER
IMMEDIATELY!

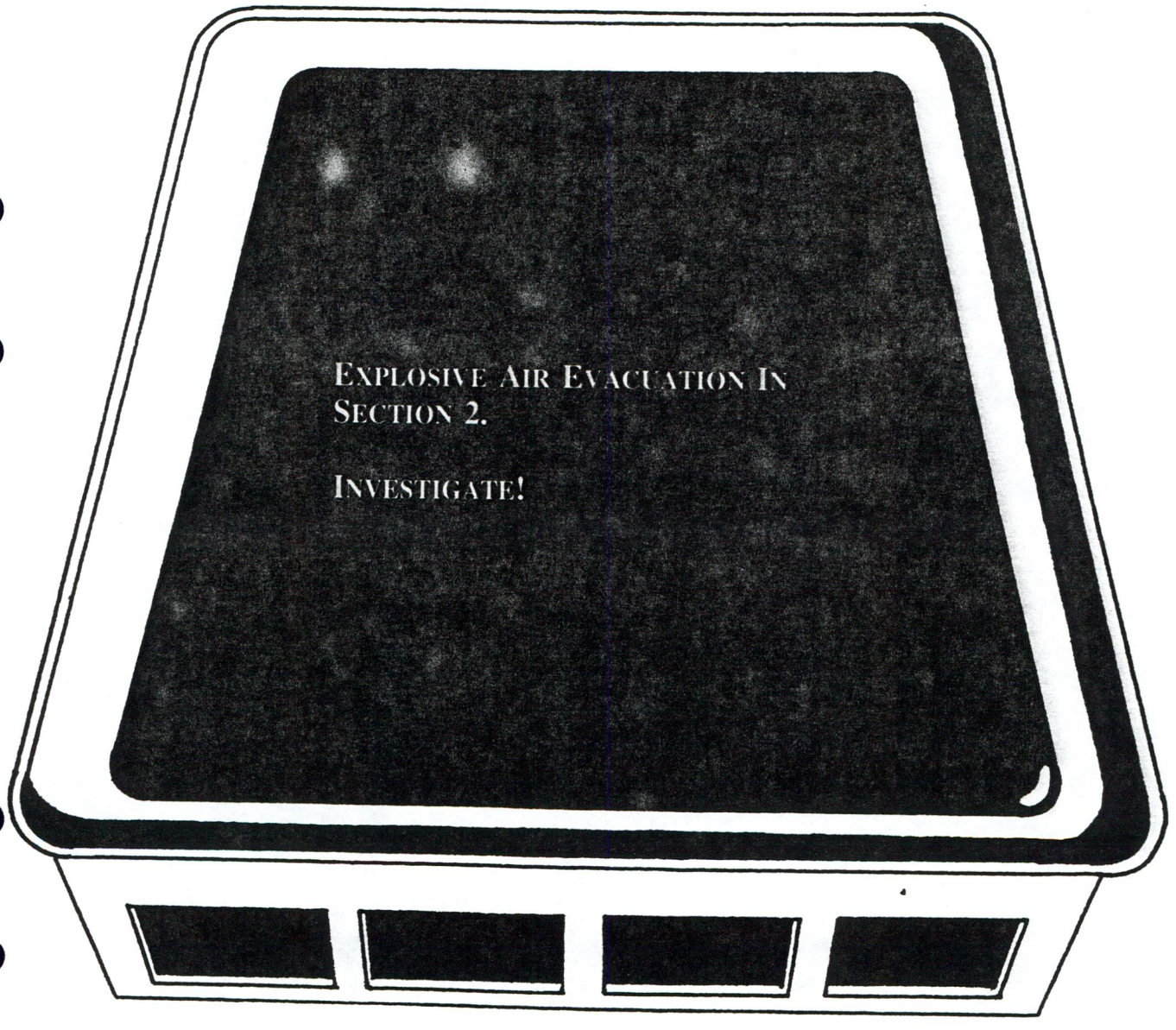
ALIEN INTRUDER AT
WORKSTATION 26!
TERMINATE!
TERMINATE!

THERMONUCLEAR MISSILE
ATTACK! IMPACT IN 30 SECONDS.
COUNTER STRIKE IN PROGRESS.

MISSILE ATTACK PENETRATED!
CASUALTIES: 100.004.056.
COUNTER STRIKE UNSUCCESSFUL.
ANOTHER GAME (Y/N)?Y


SORRY, WRONG PERSON!

EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN
SECTION I.
INVESTIGATE!


EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN
SECTION 2.
INVESTIGATE!

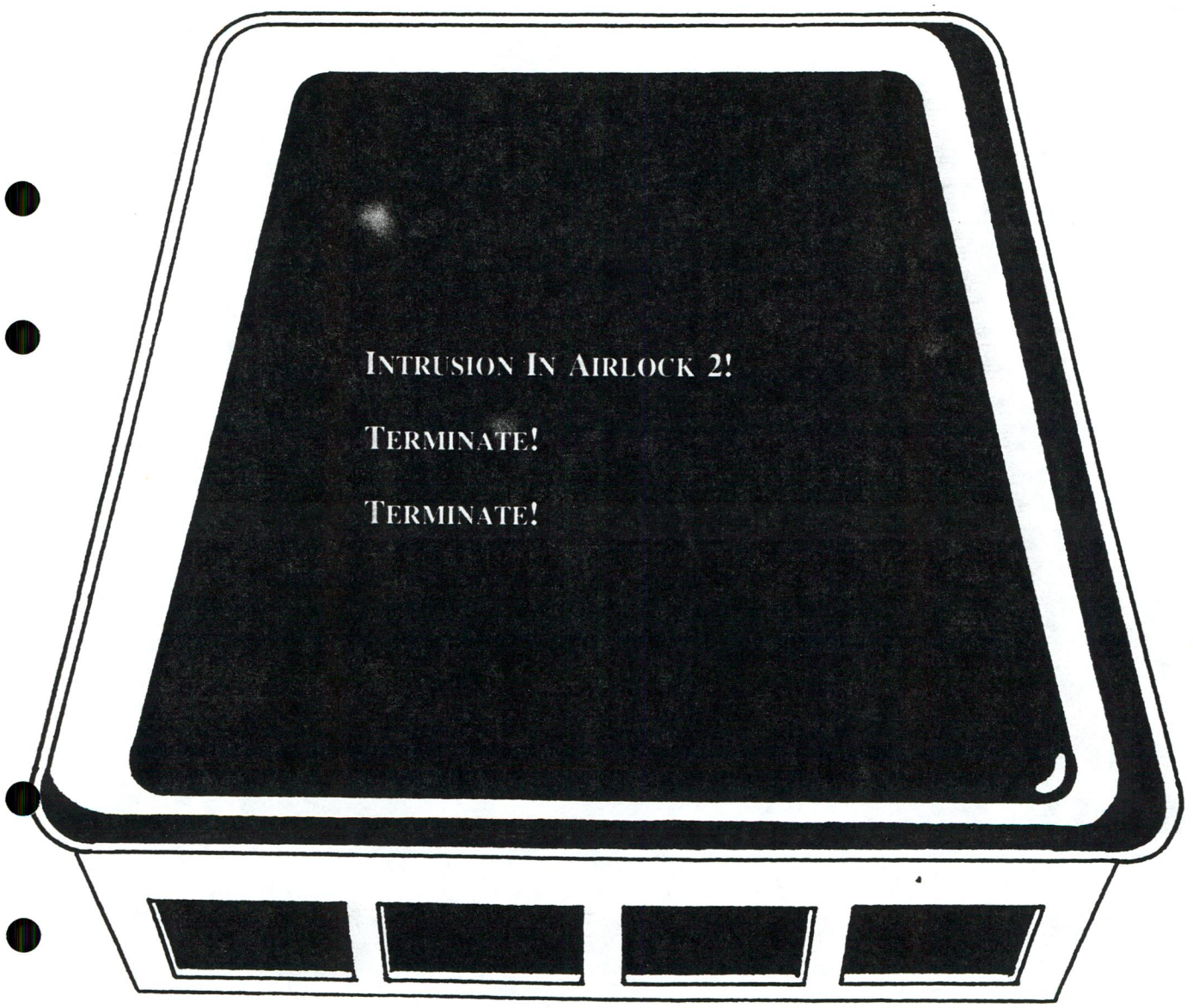
EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN
SECTION 3.
INVESTIGATE!

EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN
SECTION 4.
INVESTIGATE!

EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN
SECTION 5.
INVESTIGATE!

EXPLOSIVE AIR EVACUATION IN
SECTION 6.
INVESTIGATE!

INTRUSION IN AIRLOCK 1!
TERMINATE!
TERMINATE!


INTRUSION IN AIRLOCK 2!
TERMINATE!
TERMINATE!

INTRUSION IN AIRLOCK 3!
TERMINATE!
TERMINATE!

INTRUSION IN AIRLOCK 4!
TERMINATE!
TERMINATE!

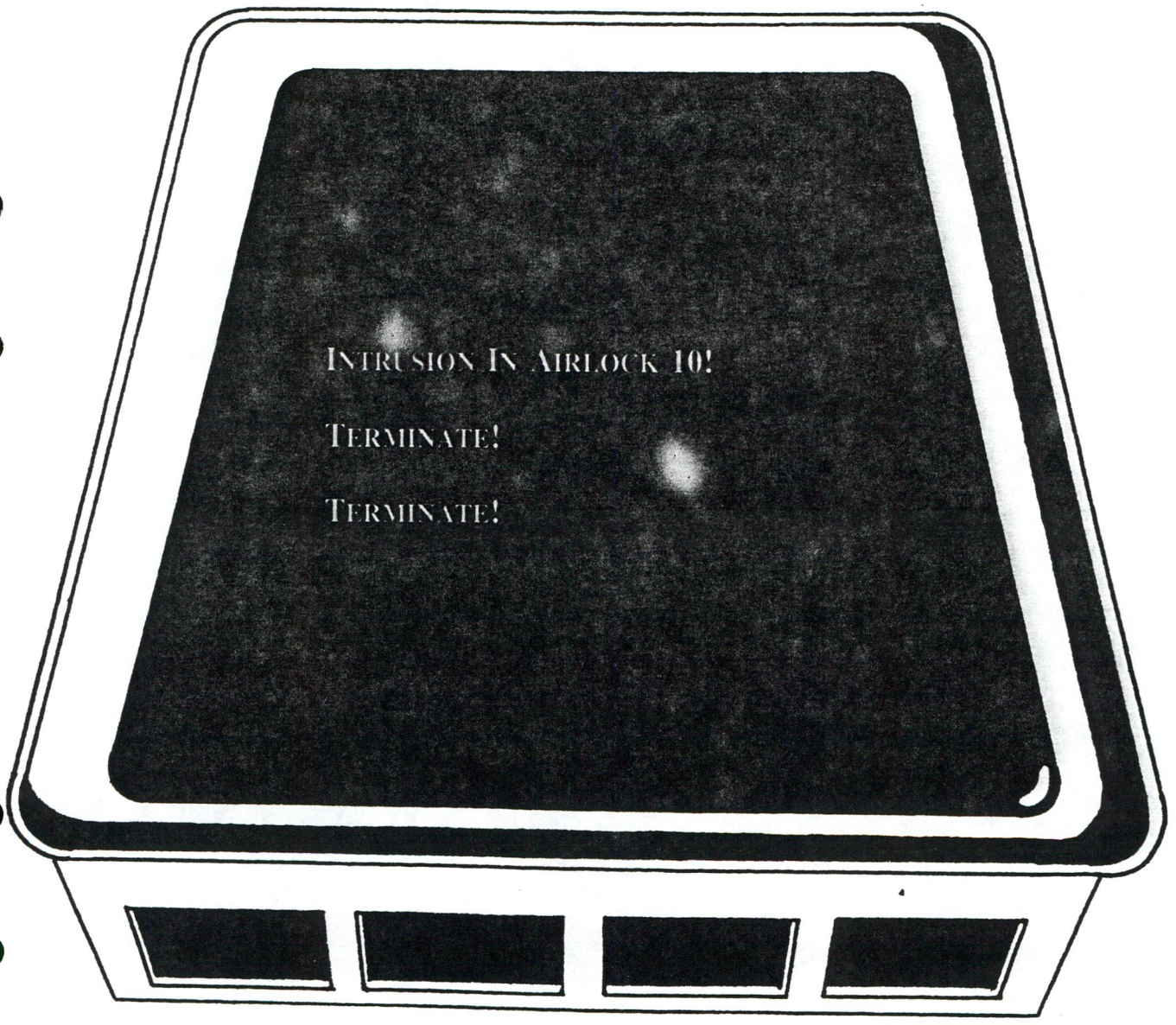
INTRUSION IN AIRLOCK 5!
TERMINATE!
TERMINATE!

INTRUSION IN AIRLOCK 6!
TERMINATE!
TERMINATE!

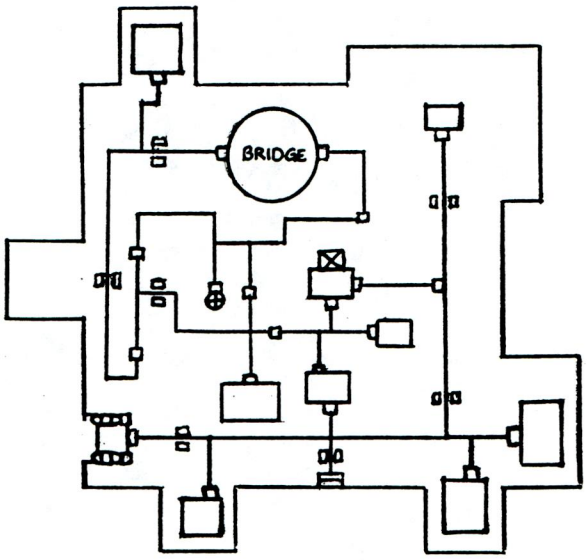
INTRUSION IN AIRLOCK 7!
TERMINATE!
TERMINATE!

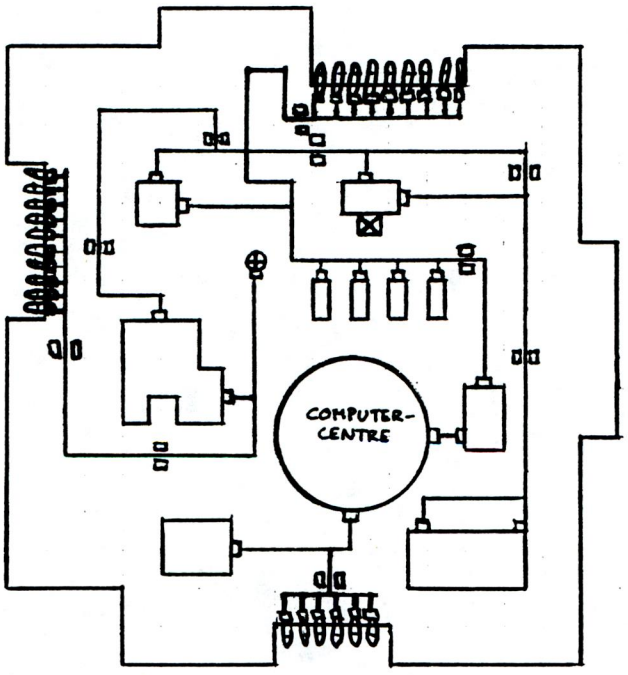
INTRUSION IN AIRLOCK 8!
TERMINATE!
TERMINATE!

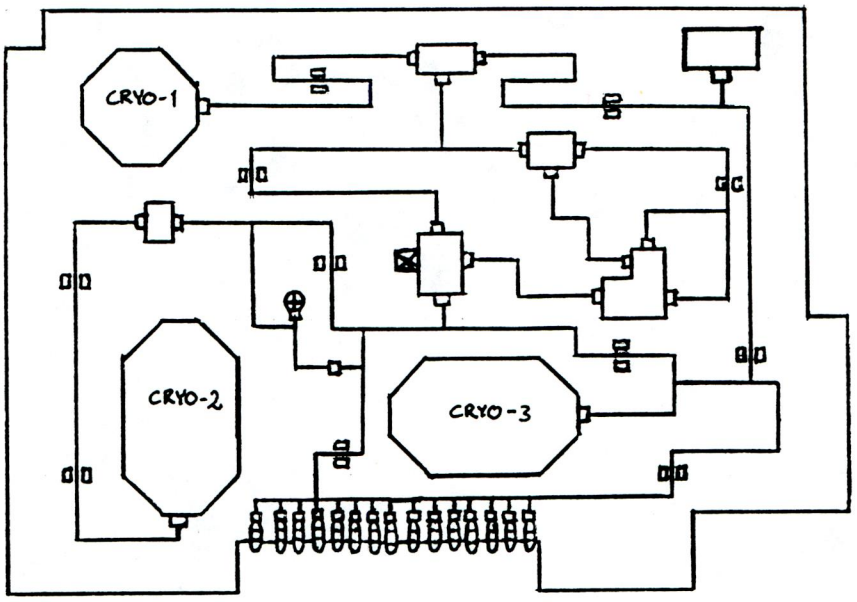
INTRUSION IN AIRLOCK 9!
TERMINATE!
TERMINATE!

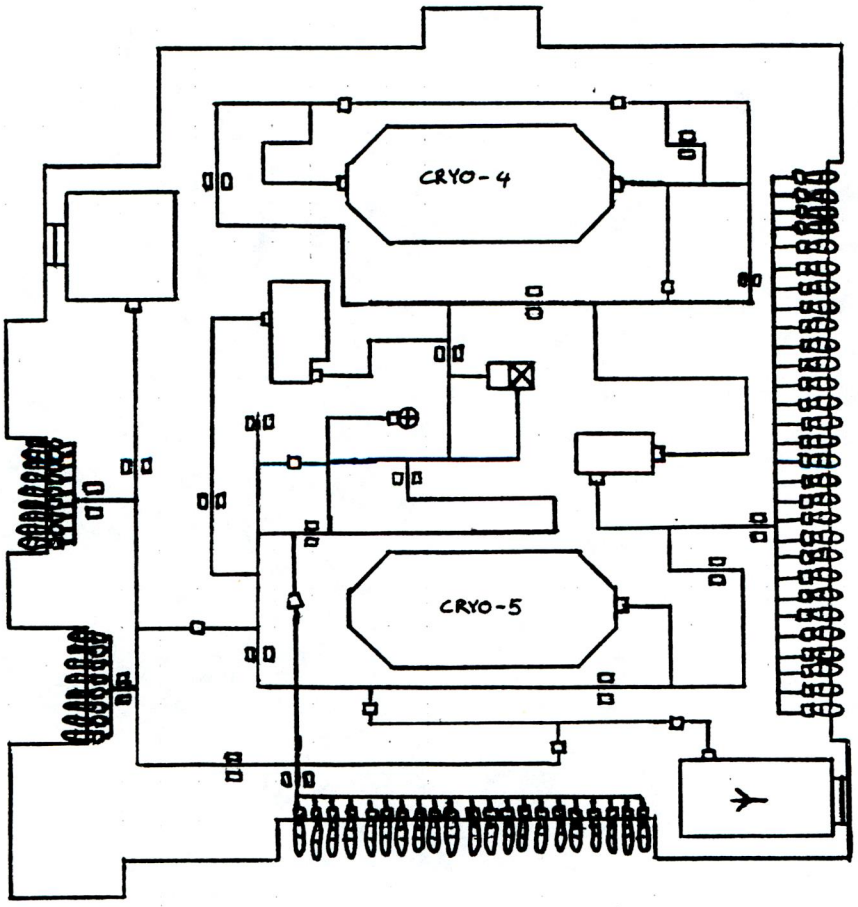

INTRUSION IN AIRLOCK 10!
TERMINATE!
TERMINATE!

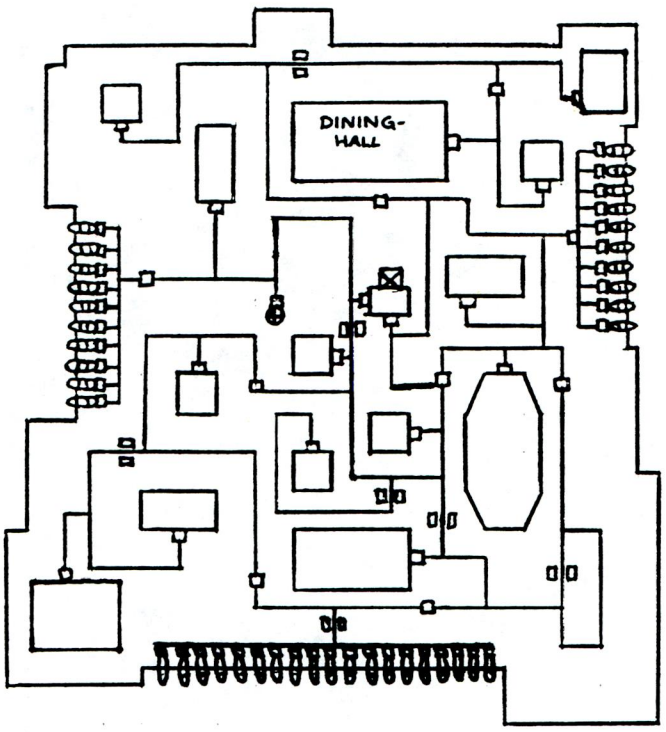
Project Map: USS Discovery

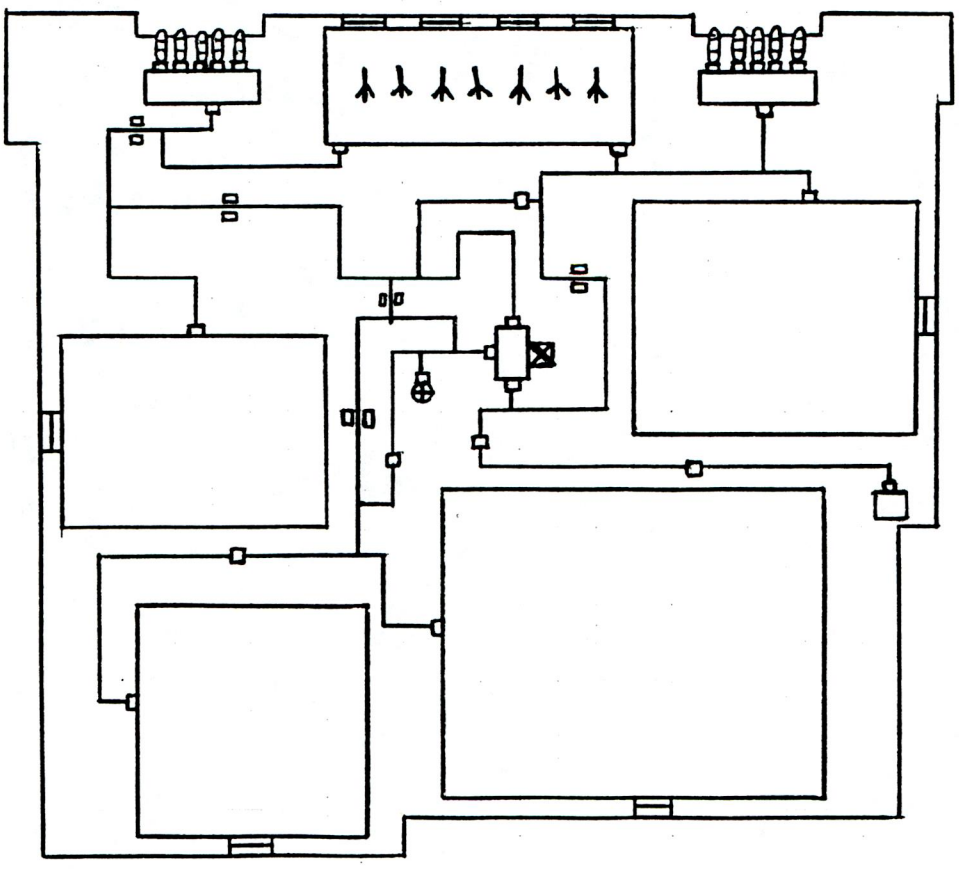


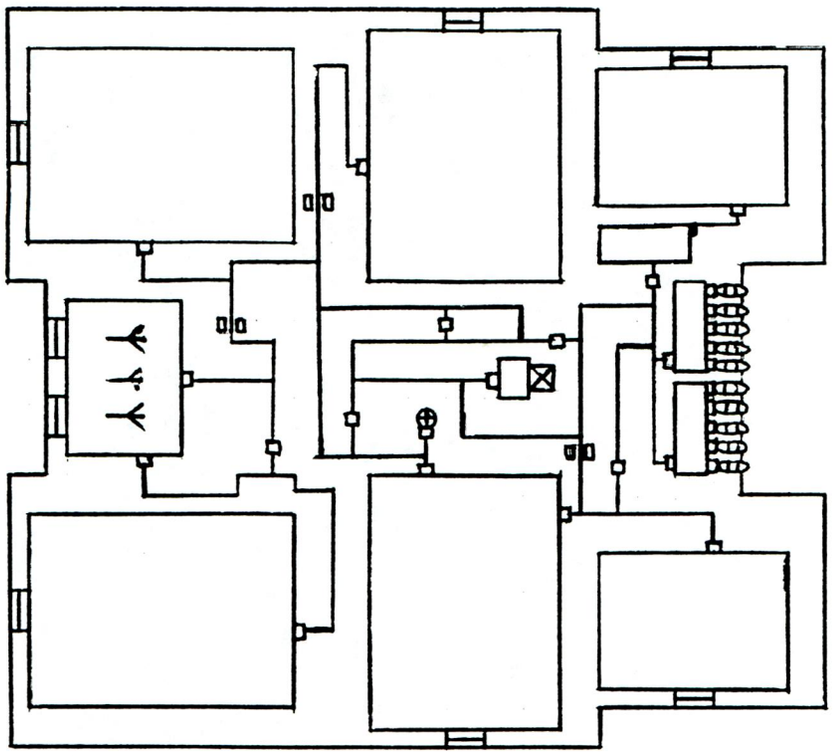


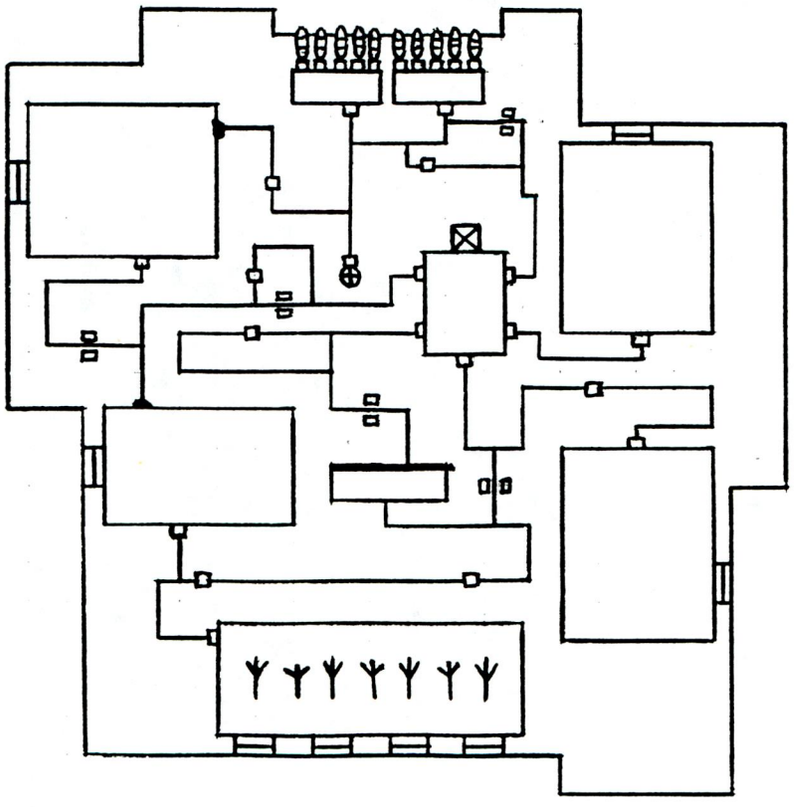

CRYO-1
CRYO-2
CRYO-3

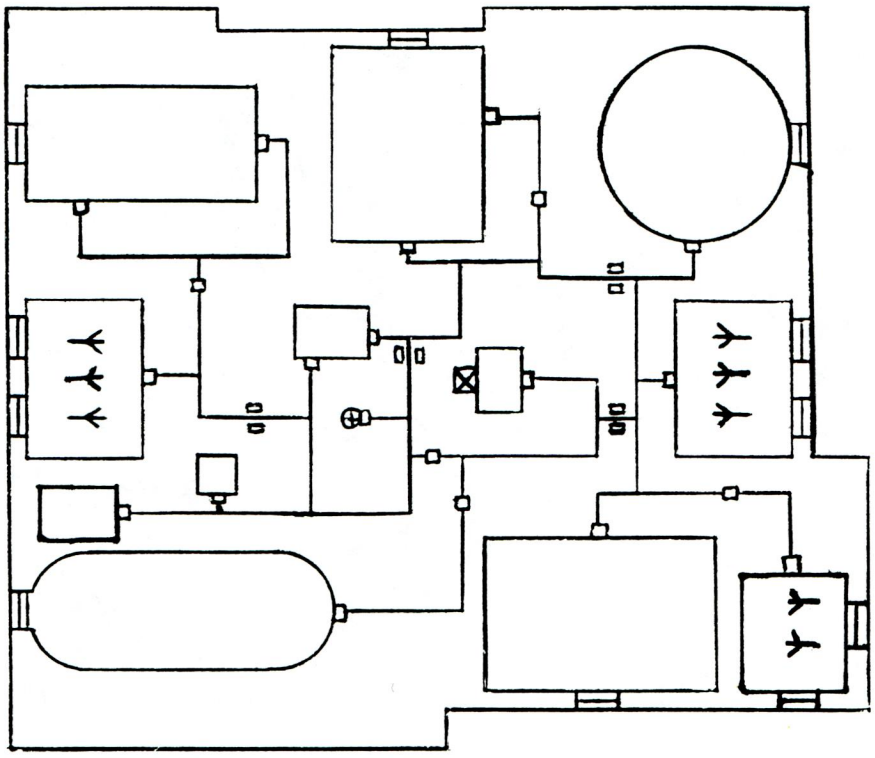

CRYO-4
CRYO-5

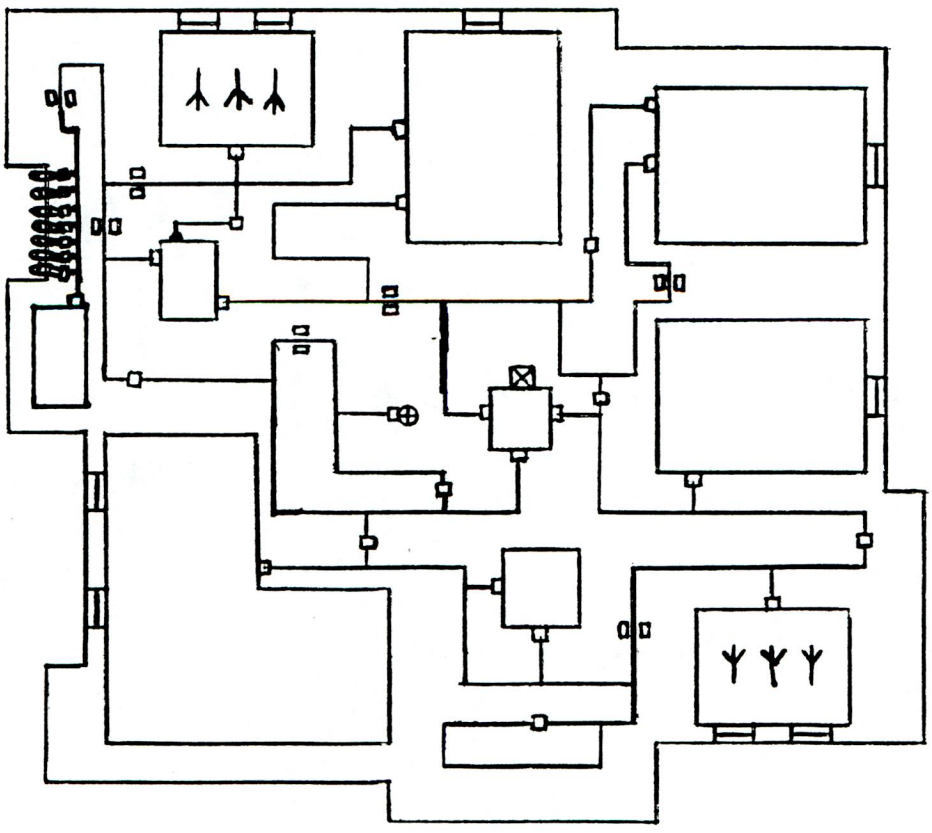

DINING-
HALL

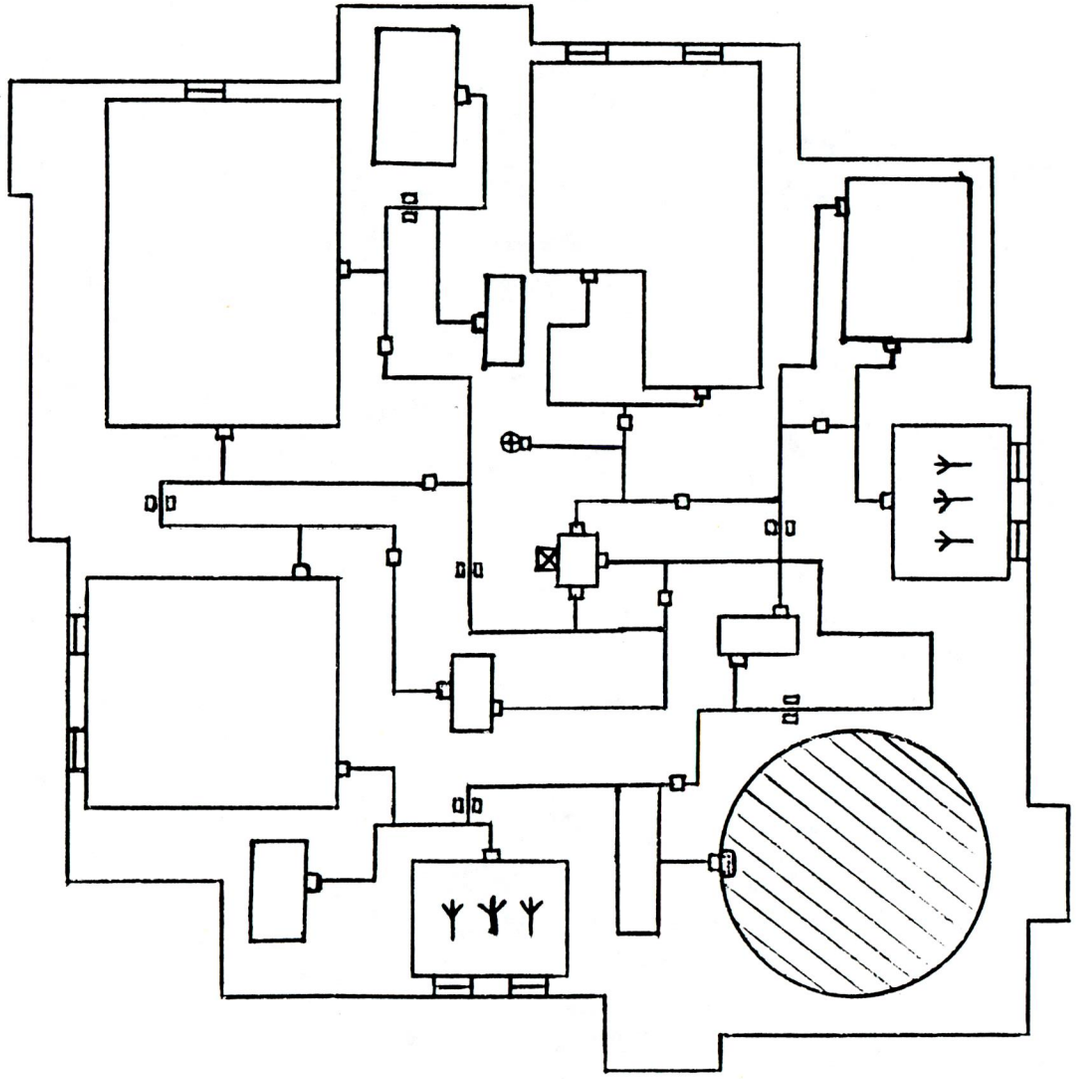


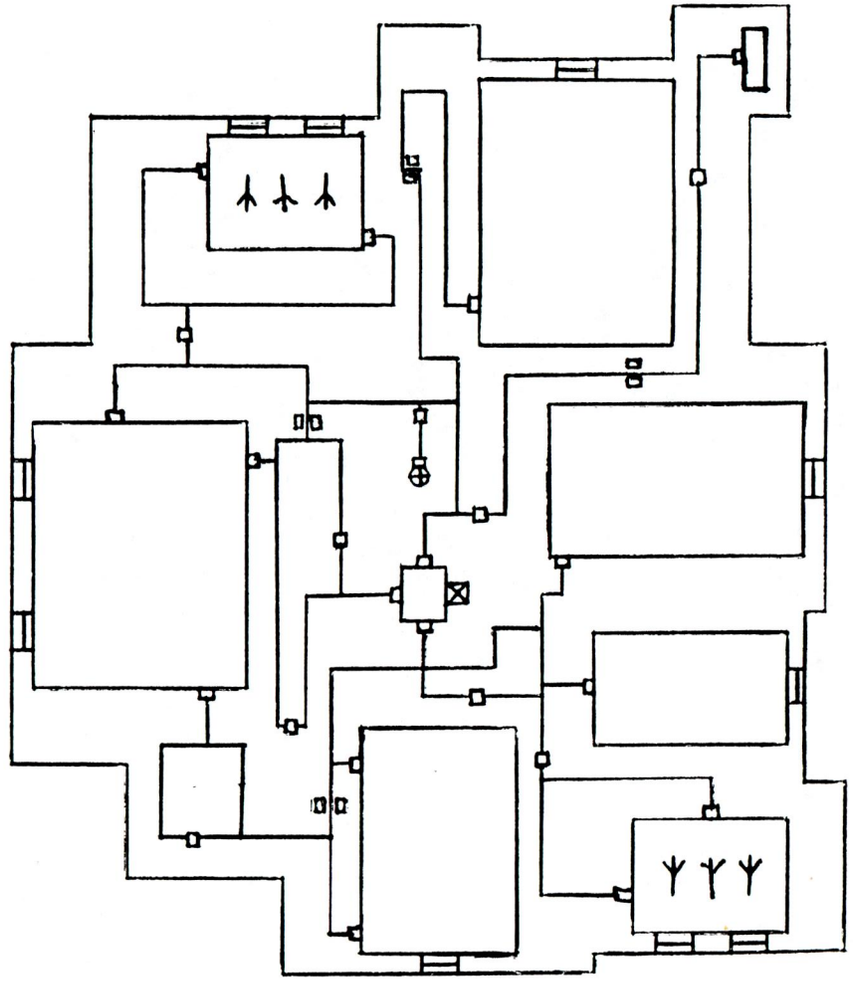


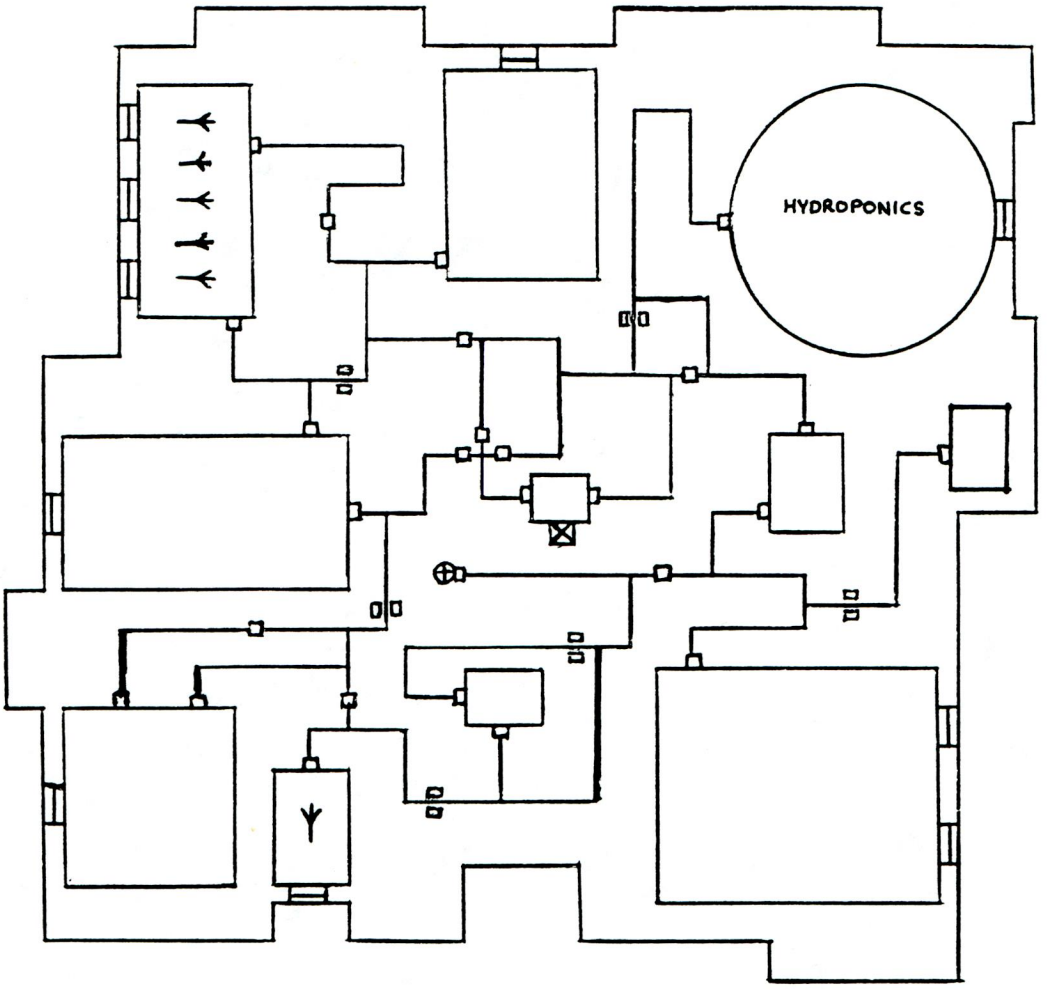


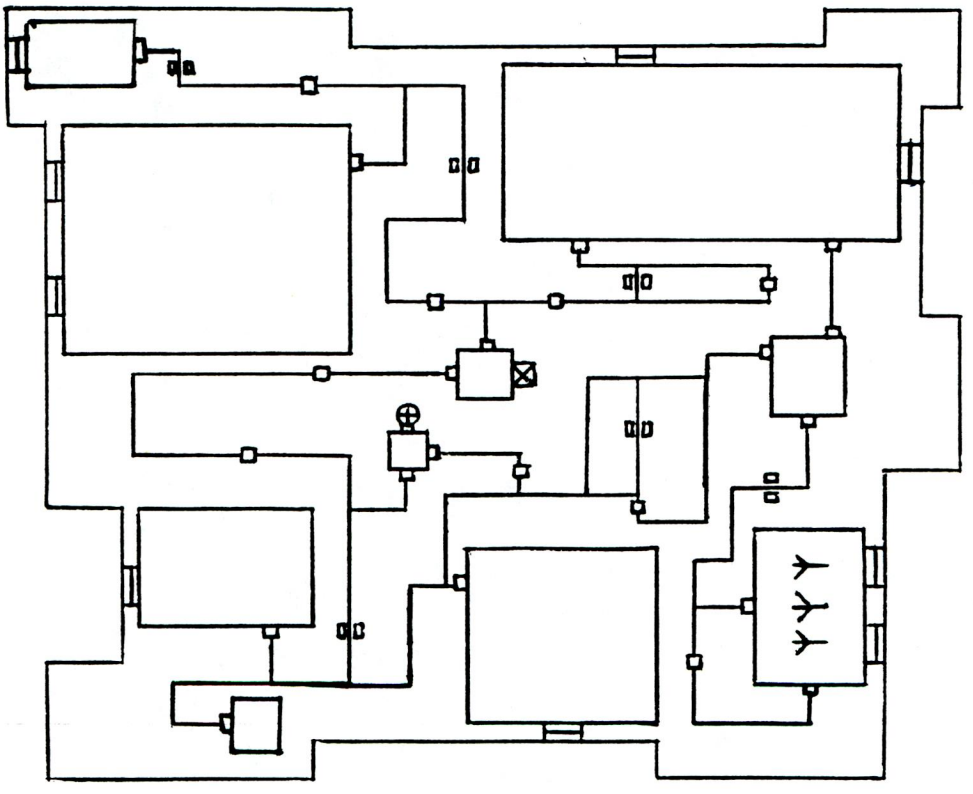


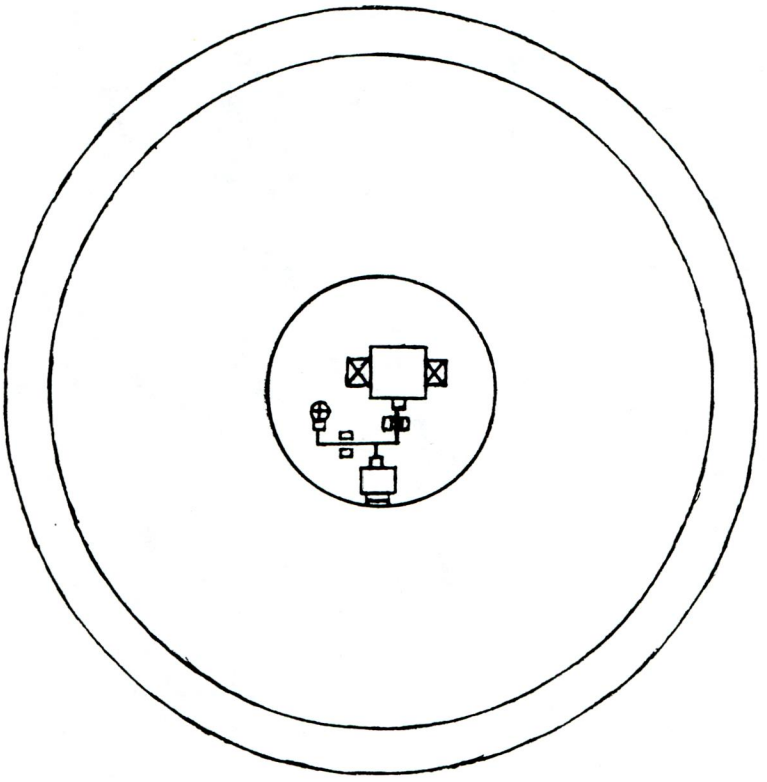


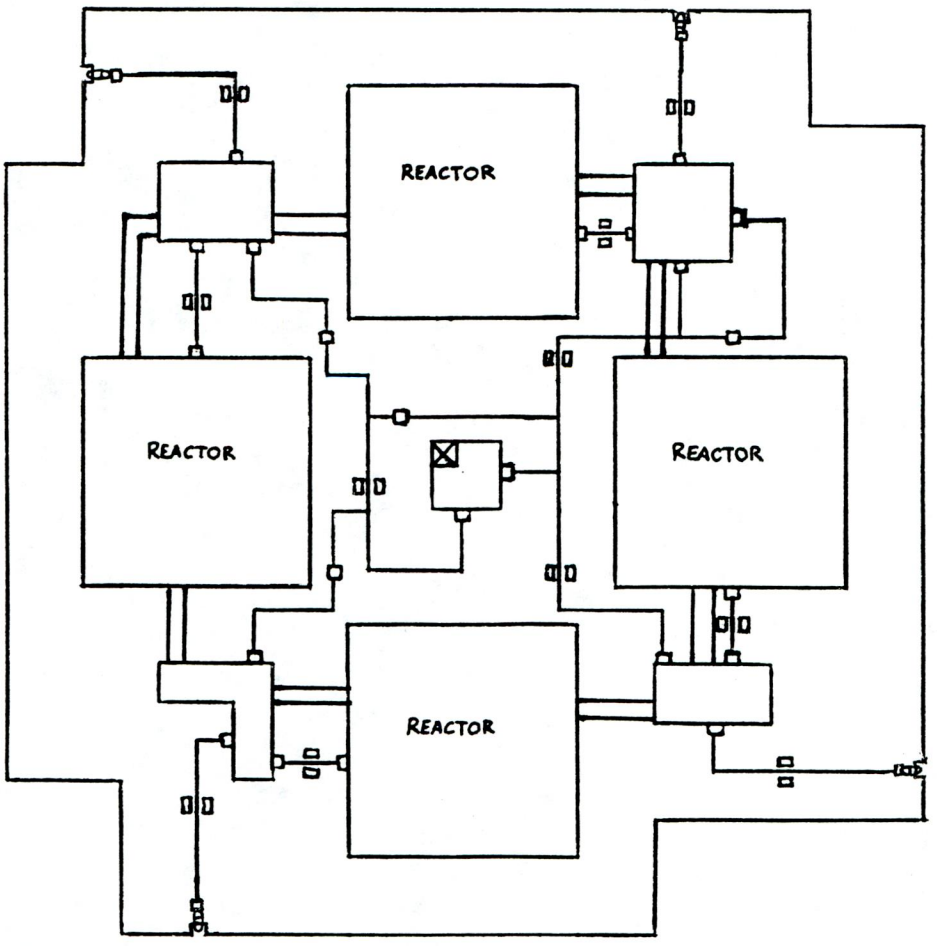





HYDROPONICS






REACTOR
REACTOR
REACTOR
REACTOR

Du blir plötsligt VÄLDIGT sugen på jordgubbsglass!

Detta är en Paranoialapp! Skriv "Cthulhu Forever!" 3 gånger och skicka tillbaka lappen till spelledaren!

Skriv: _____

_____

_____

Detta är en Paranoialapp! Skriv "Cthulhu Forever!" 3 gånger och skicka tillbaka lappen till spelledaren!

Skriv: _____

_____

_____

Detta är en Paranoialapp! Skriv "Cthulhu Forever!" 3 gånger och skicka tillbaka lappen till spelledaren!

Skriv: _____

_____

_____

Detta är en Paranoialapp! Skriv "Cthulhu Forever!" 3 gånger och skicka tillbaka lappen till spelledaren!

Skriv: _____

_____

_____

Du känner något som kliar i nacken! Vad gör du?

Svar: (returnera lappen) _____

_____

_____

Du känner något som kliar i nacken! Vad gör du?

Svar: (returnera lappen) _____

_____

_____

Du känner dig plötsligt VÄLDIGT trött! Vad gör du?

Svar: (returnera lappen) _____

Du känner dig plötsligt VÄLDIGT trött! Vad gör du?

Svar: (returnera lappen) _____

Du mår plötsligt illa! Det måste varit något du ätit. Slå 1d100 mot din CON. Slår du under din CON lyckas du låta bli att kräkas. Skriv annars vad du gör och returnera lappen:

_____

Du mår plötsligt illa! Det måste varit något du ätit. Slå 1d100 mot din CON. Slår du under din CON lyckas du låta bli att kräkas. Skriv annars vad du gör och returnera lappen:

_____

Du ser ett meddelande i dina Cyberoptics: TERMINATION COUNTDOWN! 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0. TERMINATION EXECUTED! Sedan slocknar texten...

Du ser ett meddelande i dina Cyberoptics: TERMINATION COUNTDOWN! 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0. TERMINATION EXECUTED! Sedan slocknar texten...

Du ser ett meddelande i dina Cyberoptics: TERMINATION COUNTDOWN! 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0. TERMINATION EXECUTED! Sedan slocknar texten...

Du hör ett flåsande ljud i din Cyberaudio! Det håller på i några sekunder och slutar sedan tvärt...

Du hör ett flåsande ljud i din Cyberaudio! Det håller på i några sekunder och slutar sedan tvärt...

Detta är en Paranoialapp! (Skaka på huvudet om du håller med, nicka annars!)

Detta är en Paranoialapp! (Skaka på huvudet om du håller med, nicka annars!)

Detta är ytterligare en Paranoialapp! Skriv en slogan på max tjugo ord om hur bra spelledaren *är! Returnera* INTE lappen!

_____

_____

_____

Detta är ytterligare en Paranoialapp! Skriv en slogan på max tjugo ord om hur bra spelledaren är! Returnera INTE lappen!

_____

_____

_____

Detta är ytterligare en Paranoialapp! Skriv en slogan på max tjugo ord om hur bra spelledaren är! Returnera INTE lappen!

_____

_____

_____

Slå 1d100 mot din POW. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din POW. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din POW. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din SAN. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din INT. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din INT. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din INT. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din CON. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din CON. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din EDU. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din DEX. Lyckades du slå under?(Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Slå 1d100 mot din EDU. Lyckades du slå under? (Ringa in rätt alternativ och skicka tillbaka lappen!)

JA NEJ

Du känner hur du får magknip! Du måste uppsöka en toalett SNARAST! Det är BRÅTTOM! Du får PANIKKÄNSLOR!

Du känner hur du får magknip! Du måste uppsöka en toalett SNARAST! Det är BRÅTTOM! Du får PANIKKÄNSLOR!

Du känner hur du får magknip! Du måste uppsöka en toalett SNARAST! Det är BRÅTTOM! Du får PANIKKÄNSLOR!

Detta är en annan Paranoialapp! (Säg "näe" på ett så sorgset sätt du kan!)

Detta är en annan Paranoialapp! (Säg "näe" på ett så sorgset sätt du kan!)

Detta är en annan Paranoialapp! (Säg "näe" på ett så sorgset sätt du kan!)

Detta är en Paranoialapp! (Se förskräckt ut! Paranoialappar ä' hemska å få, ju!)

Detta är en Paranoialapp! (Se förskräckt ut! Paranoialappar ä' hemska å få, ju!)

Detta är en Paranoialapp! (Se förskräckt ut! Paranoialappar ä' hemska å få, ju!)

Detta är en Paranoialapp! (Se förskräckt ut! Paranoialappar ä' hemska å få, ju!)

Detta är en Paranoialapp! (Se förskräckt ut! Paranoialappar ä' hemska å få, ju!)

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

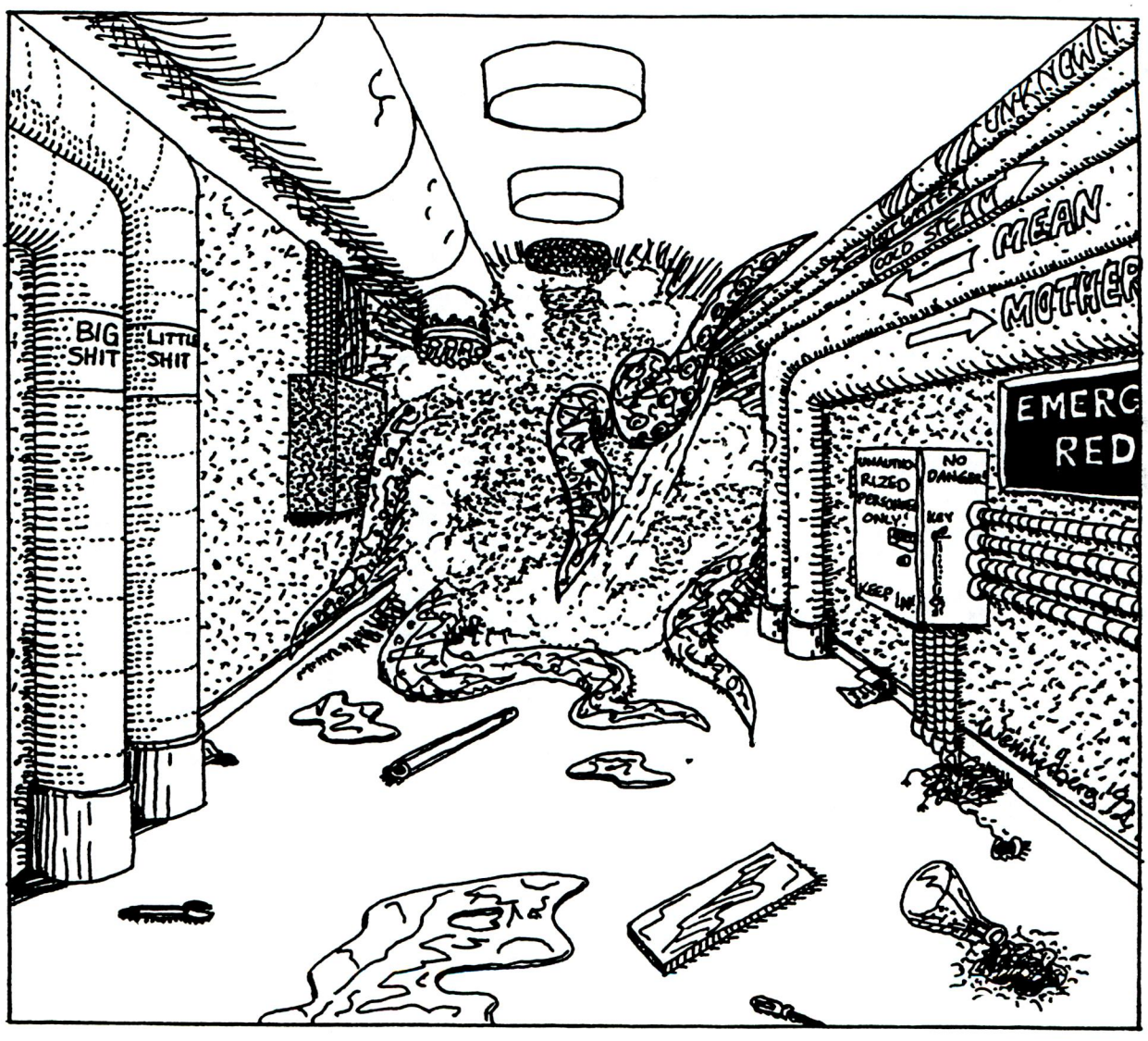
Du känner något som kliar på benet! Vad gör du?

Svar: _____

_____

Du blir plötsligt VÄLDIGT sugen på jordgubbsglass!

EMERGENCY RED!



KARAKTÄRER

AV NICHOLAS WENNERBERG OCH THOMAS ROSÉN.

Cthulhu Then Character Sheet

STR	6	DEX	11	INT	12	Idea	60
CON	9	APP	8	POW	9	Luck	45
SIZ	12	SAN	32	EDU	11	Know	55

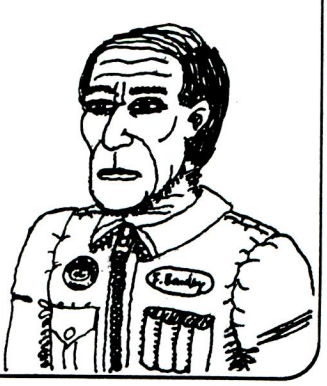
Hit Points	11
Damage Bonus	-
Cyber Loss	13

Name	Fasil Bawlty (Male)	Age	27
Occupation	Electrician of second degree	Nationality	American

Accounting (10)	10	Electronics (00)	30	R/W Native (EDU x5)	55
Activate Auto Repair System	90	Fast Talk (05)	5	R/W Arabic (00)	69
Activate Reactor Power	70	First Aid (30)	30	R/W _____ (00)	0
Astronomy (00)	0	Hide (10)	10	Ride (05)	5
Bargain (05)	5	History (20)	20	Sing (05)	5
Cause Short Circuits	35	Jump (25)	25	Sneak (10)	80
Camouflage (25)	25	Law (05)	5	Space Survival (00)	70
Change Lights	60	Library Use (25)	25	Speak _____ (00)	0
Chemistry (00)	0	Listen (25)	25	Spot Hidden (25)	25
Climb (40)	40	Make Maps (10)	10	Spot Short Circuits	60
Computer Use (05)	5	Mechanical Repair (20)	20	Swim (00)	80
Credit Rating (15)	15	Occult (05)	5	Throw (25)	25
Cthulhu Mythos (00)	0	Operate Multi Tool Kit	25	Track (10)	10
Debate (10)	10	Oratory (05)	5	Treat Disease (05)	5
Diagnose Disease (05)	5	Photography (10)	10	Treat Poison (05)	5
Dodge (DEX x2)	22	Pick Locks (05)	5	Zero G Manouver (10)	65
Drive Automobile (20)	20	Pick Pockets (05)	5	_____	_____
Electrical Repair (10)	20	Psychology (05)	5	_____	_____
Hand Laser (20)	20	Fist (50)	50	Grapple (25)	25
Laser Rifle (10)	10	Kick (25)	25	Knife (25)	25
Shotgun (30)	30	Head Butt (25)	25	Stunner (25)	25

Weapons	Damage	Impale	Parry	Attack	Points
Soldering Iron	Irrepairable	-	-	99%	

Portrait



Cyberware	Loc.	SAN
Biomonitor (Linked via RadioLink to Computer)	Head	0,5
Cyberoptics (Both Eyes)	Eyes	8
Image Enhancement (+ 20% to Spot Hidden)	Eyes	0,25
MicroOptics	Eyes	0,25
Anti-Dazzle	Eyes	0,25
LowLite™ (Right Eye)	Eye	0,25
Infra-Red (Left Eye)	Eye	0,5
Cyber-Audio	Head	3
RadioLink	Head	0,5

Notes

Outfit: Overall
Boots (Magnetic)
Utility Belt with Tools

Fasil Bawlty

Fasil är en lång och smal man, något nervös till sin natur. Han lider av prestationsångest, och om han måste rycka in och göra något själv som andragradens eltekniker, t.ex. när auto repair-systemet inte fungerar eller inte klarar av reparationen, händer det att han får panikkänslor. Han brukar dock kunna behärska sig tillräckligt för att kunna genomföra uppgiften någorlunda bra. Så länge ingen stör honom, vill säga... Det är därför han bara är andra gradens eltekniker.

Fasil tål inte kritik. Om någon säger något om hans reparationsarbete, eller om något annat han gör, blir han rasande och slår näven i närmaste sak - ibland det han just håller på att reparera! Han går dock sällan till handgripligheter med sina kritiker, utan nöjer sig med att svära så det osar, och låta någon annan slutföra reparationen, om det fortfarande är möjligt efter hans raserianfall.

Fasil är ganska undergiven. Om någon med större auktoritet än honom är i närheten kryper han för denne. I gengäld mästrar han sådana som har lägre rang än han själv, närhelst han kan.

Cthulhu Then Character Sheet

STR	9	DEX	16	INT	11	Idea	55
CON	8	APP	9	POW	8	Luck	40
SIZ	12	SAN	23	EDU	11	Know	55

Hit Points	10
Damage Bonus	-
Cyber Loss	17

Name	Teeney Swodd (Female)	Age	26
Occupation	Food-Technician of fourth degree	Nationality	American

Accounting (10)	10	History (20)	20	Ride (05)	5
Astronomy (00)	0	Ice-Skating	70	Sing (05)	5
Bargain (05)	5	Jump (25)	25	Sneak (10)	10
Camouflage (25)	25	Law (05)	5	Space Survival (00)	50
Chemistry (00)	10	Library Use (25)	25	Speak_____ (00)	0
Climb (40)	40	Listen (25)	25	Spot Hidden (25)	25
Computer Use (05)	5	Make Maps (10)	10	Swim (00)	0
Credit Rating (15)	15	Mechanical Repair (20)	30	Throw (25)	25
Cthulhu Mythos (00)	0	Occult (05)	5	Track (10)	10
Debate (10)	30	Operate Food-Mat™	95	Treat Disease (05)	5
Diagnose Disease (05)	30	Oratory (05)	5	Treat Poison (05)	20
Dodge (DEX x2)	32	Photography (10)	10	Zero G Manouver (10)	60
Drive Automobile (20)	20	Pick Locks (05)	5	_____	____
Electrical Repair (10)	10	Pick Pockets (05)	5	_____	____
Electronics (00)	0	Psychology (05)	5	_____	____
Fast Talk (05)	5	R/W Native (EDU x5)	55	_____	____
First Aid (30)	30	R/W Arabic (00)	71	_____	____
Hide (10)	10	R/W_____ (00)	0	_____	____
Hand Laser (20)	20	Fist (50)	50	Grapple (25)	25
Laser Rifle (10)	10	Kick (25)	25	Knife (25)	25
Shotgun (30)	30	Head Butt (25)	25	Stunner (25)	25

Weapons	Damage	Impale	Parry	Attack	Points
Spanner	1D6	-	-	40%	20
Special Damage: Food-Mat™ starts working					
_____	____	____	____	____	____
_____	____	____	____	____	____

Portrait

Cyberware	Loc.	SAN
Biomonitor (Linked via RadioLink to Computer)	Head	0,5
Cyberoptics (Both Eyes)	Eyes	6
Anti-Dazzle	Eyes	0,25
Infra-Red	Eyes	0,5
Cyber-Audio	Head	4
RadioLink	Head	0,5
NeuralWare Processor	Body	1
Machine-Link	Body	1
Interface Plugs (Right Wrist)	Arm	3
ToxinBinders	All over	1
_____	____	____
_____	____	____
_____	____	____

Notes

Outfit: Overall

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Teeney Swodd

Som fjärde gradens mattekniker har du den prestigefyllda uppgiften att fylla på kemikalier i matsalens Food-Mat™, och ta emot allt skäll om maten smakar illa eller har något annat fel. Du kan dessutom tvingas rycka in med första hjälpen om någon skulle drabbas av matförgiftning (något som teoretiskt sett naturligtvis är omöjligt, men som i realiteten är ganska vanligt). För säkerhets skull har du Toxin Binders (aktivt motgift) i blodet. Eftersom du är litet osäker på kemi händer det teoretiskt omöjliga ganska ofta när det är du som fyller på kemikalierna...

Du känner dig litet paranoid. Du tycker att alla motarbetar dig. Ingen verkar lyssna på vad du har att säga, utan hunsar dig som om... Som om du vore en vanlig fjärde gradens mattekniker! Du blir t.o.m. förbigången när det gäller utrustningen. Du är nog den enda i hela besättningen som inte har fått några magnetstövlar! "Slut", sa de på förrådet. Pyttsan! Det är nästan rätt åt dem om de blir matförgiftade...

Cthulhu Then Character Sheet

STR	7	DEX	12	INT	11	Idea	55
CON	8	APP	9	POW	8	Luck	40
SIZ	13	SAN	19	EDU	9	Know	45

Hit Points	11
Damage Bonus	-
Cyber Loss	21

Name	Farty Meldman (Male)	Age	26
Occupation	Cleaner of third degree	Nationality	American

Accounting (10)	10	Hide (10)	10	R/W _____ (00)	0
Astronomy (00)	0	History (20)	20	Reverse Psychology	30
Bargain (05)	5	Jump (25)	25	Ride (05)	5
Camouflage (25)	25	Law (05)	5	Sailing	60
Camouflage Dirt	70	Library Use (25)	25	Sing (05)	5
Chemistry (00)	0	Listen (25)	25	Sneak (10)	10
Climb (40)	40	Make Maps (10)	10	Space Survival (00)	55
Computer Use (05)	5	Mechanical Repair (20)	20	Speak _____ (00)	0
Credit Rating (15)	15	Occult (05)	5	Spot Hidden (25)	25
Cthulhu Mythos (00)	0	Operate Cleaning Bot	70	Spot Dirt	5
Debate (10)	10	Oratory (05)	5	Sweep Corridor	50
Diagnose Disease (05)	5	Photography (10)	10	Swim (00)	0
Dodge (DEX x2)	24	Pick Locks (05)	5	Throw (25)	25
Drive Automobile (20)	20	Pick Pockets (05)	5	Track (10)	10
Electrical Repair (10)	10	Polish Chrome Details	65	Treat Disease (05)	5
Electronics (00)	0	Psychology (05)	5	Treat Poison (05)	5
Fast Talk (05)	30	R/W Native (EDU x5)	45	Whistle	99
First Aid (30)	30	R/W Arabic (00)	70	Zero G Manouver (10)	60
Hand Laser (20)	20	Fist (50)	50	Grapple (25)	25
Laser Rifle (10)	10	Kick (25)	25	Knife (25)	25
Shotgun (30)	30	Head Butt (25)	25	Stunner (25)	25

Weapons	Damage	Impale	Parry	Attack	Points
Broom	Loss of Dignity	-	-	50%	
Broom Handle	1D6	-	50%	50%	11

Portrait

Cyberware	Loc.	SAN
Biomonitor (Linked via RadioLink to Computer)	Head	0,5
Cyberoptics (Both Eyes)	Eyes	8
Anti-Dazzle	Eyes	0,25
Infra-Red	Eyes	0,5
Cyber-Audio	Head	3
RadioLink	Head	0,5
NeuralWare Processor	Body	1
Machine Link	Head	1
Interface Plugs (Both Wrists)	Arms	6
WearMan™	Head	0,25
NasalFilters	Nose	1

Notes

Outfit: Overall
Boots (Magnetic)
Music Chips (Pop)

Farty Meldman

Du är städare av tredje graden. Du anser att det innebär att du kan stå lutad mot din kvast i ett hörn och låta någon Cleaning Bot göra jobbet åt dig, medan du lyssnar på din favoritmusik eller visslar någon av dina egna melodier. Du bryr dig inte om att Bot:en lämnar litet damm här och var. Du ser det knappt en gång! Och om någon säger åt dig att städa upp det använder du bara din omvända psykologi mot dom för att slippa. Om du ändå tvingas sopa, kan du hur många knep som helst för att dölja smutsen så att du slipper arbeta allt för hårt. Du har näsfilter mot uppvirvlande damm om du trots allt motstånd tvingas göra en verklig insats...

Du är ganska lat när det gäller ditt arbete. Helst gör du ingenting alls om du inte blir tvingad av en eller annan anledning. Du är ganska godmodig, du tar allting med jämnmod, men du har ganska lätt att få nervsammanbrott - något du gärna påpekar försynt närhelst någon börjar bråka med dig, skälla på dig m.m. När det gäller vad som helst utom att jobba har du till synes hur mycket energi som helst...

Cthulhu Then Character Sheet

STR	11	DEX	13	INT	12	Idea	60
CON	15	APP	13	POW	9	Luck	45
SIZ	11	SAN	25	EDU	15	Know	75

Hit Points	13
Damage Bonus	-
Cyber Loss	20

Name	Jean Hackman (Female)	Age	24
Occupation	Computer-Operator of fourth degree	Nationality	American

Accounting (10)	10	History (20)	20	Ride (05)	5
Astronomy (00)	0	Jump (25)	25	Sing (05)	5
Bargain (05)	5	Law (05)	5	Sneak (10)	10
Camouflage (25)	25	Library Use (25)	25	Space Survival (00)	60
Chemistry (00)	0	Listen (25)	25	Speak_____ (00)	0
Climb (40)	40	Make Maps (10)	10	Spot Cheat Mode (Computer Games)	80
Computer Use (05)	30	Make Maps (Computer Games)	60	Spot Hidden (25)	25
Credit Rating (15)	15	Mechanical Repair (20)	20	Swim (00)	0
Cthulhu Mythos (00)	0	Occult (05)	5	Switch off Computer	1
Debate (10)	30	Oratory (05)	5	Switch on Computer	90
Diagnose Disease (05)	5	Photography (10)	10	Throw (25)	25
Dodge (DEX x2)	26	Pick Locks (05)	5	Track (10)	10
Drive Automobile (20)	20	Pick Pockets (05)	5	Treat Disease (05)	5
Electrical Repair (10)	10	Play Computer Games	90	Treat Poison (05)	5
Electronics (00)	0	Psychology (05)	5	Windsurfing	70
Fast Talk (05)	5	R/W Native (EDU x5)	75	Zero G Manouver (10)	70
First Aid (30)	30	R/W Arabic (00)	75	_____	____
Hide (10)	10	R/W_____ (00)	0	_____	____
Hand Laser (20)	20	Fist (50)	50	Grapple (25)	25
Laser Rifle (10)	10	Kick (25)	25	Knife (25)	25
Shotgun (30)	30	Head Butt (25)	25	Stunner (25)	25

Weapons	Damage	Impale	Parry	Attack	Points
Poisonous Tounge	Loss of Dignity	-	-	99%	-
Scratchers	1D3	-	-	50%	13

Portrait

Cyberware	Loc.	SAN
Biomonitor (Linked via RadioLink to Computer)	Head	0,5
Cyberoptics (Both Eyes)	Eyes	6
Anti-Dazzle	Eyes	0,25
Thermograph Sensor	Eyes	0,5
Infra-Red	Eyes	0,5
Cyber-Audio	Head	3
RadioLink	Head	0,5
NeuralWare Processor	Body	2
ComputerLink	Body	0,5
Interface Plugs	Neck	3
Sound Editing	Head	0,25
Scratchers	Hands	3

Notes

Outfit: Overall
Boots (Magnetic)
Interface Cables

Jean Hackman

Dataoperatör av fjärde graden. Det är livet, alltså! Ingen förväntar sig något av dig, och du kan sitta och spela datorspel hela dagarna utan att någon bryr sig. Faktum är att du har oerhört svårt att slita dig från denna din favoritsysselsättning. Det enda som kanske skulle kunna konkurrera med spelen är att tjuvlyssna på personliga samtal och luska ut hemligheter om dina medmänniskor. En annan favoritsyssla är att förödmjuka de värsta kräken i din omgivning med hjälp av dina kunskaper om deras privatliv.

Du må vara relativt snygg och sexig, du må ha en trevlig röst och ett trevligt sätt, men du är innerst inne en självisk satmara som njuter av att tillintetgöra människor med din vassa tunga.

Cthulhu Then Character Sheet

STR	4	DEX	7	INT	12	Idea	60
CON	12	APP	6	POW	12	Luck	60
SIZ	16	SAN	38	EDU	8	Know	40

Hit Points	14
Damage Bonus	+1D4
Cyber Loss	22

Name	Thaggie Matcher (Male)	Age	25
Occupation	Ventilation Technician of third degree	Nationality	American

Accounting (10)	10	Hang-gliding	80	R/W Arabic (00)	69
Accounting for Air	50	Hide (10)	10	R/W _____ (00)	0
Astronomy (00)	0	History (20)	20	Ride (05)	5
Bargain (05)	32	Jump (25)	25	Sing (05)	5
Camouflage (25)	25	Law (05)	5	Skydiving	40
Chemistry (00)	30	Library Use (25)	25	Sneak (10)	10
Climb (40)	40	Listen (25)	25	Space Survival (00)	50
Computer Use (05)	5	Make Maps (10)	10	Speak _____ (00)	0
Credit Rating (15)	15	Mechanical Repair (20)	20	Spot Air Leak	70
Cthulhu Mythos (00)	0	Occult (05)	5	Spot Hidden (25)	25
Debate (10)	10	Operate Ventilation Shaft Operation Console	89	Swim (00)	0
Diagnose Disease (05)	5	Oratory (05)	5	Throw (25)	25
Dodge (DEX x2)	14	Photography (10)	10	Track (10)	10
Drive Automobile (20)	20	Pick Locks (05)	5	Treat Disease (05)	5
Electrical Repair (10)	10	Pick Pockets (05)	5	Treat Poison (05)	5
Electronics (00)	0	Preassurize SpaceCraft Section	40	Zero G Manouver (10)	60
Fast Talk (05)	5	Psychology (05)	5	_____	_____
First Aid (30)	30	R/W Native (EDU x5)	40	_____	_____
Hand Laser (20)	20	Fist (50)	50	Grapple (25)	25
Laser Rifle (10)	10	Kick (25)	25	Knife (25)	25
Shotgun (30)	30	Head Butt (25)	25	Stunner (25)	25

Weapons	Damage	Impale	Parry	Attack	Points

Portrait

Cyberware	Loc.	SAN
Biomonitor (Linked via RadioLink to Computer)	Head	0,5
Cyberoptics (Both Eyes)	Eyes	7
Anti-Dazzle	Eyes	0,25
Infra-Red	Eyes	0,5
Cyber-Audio	Head	4
RadioLink	Head	0,5
SkinWatch™	Arm	0,5
NeuralWare Processor	Body	2
Olfactory Boost (Allows Scent-Tracking, +20% Spot Hidden using Smell)	Nose	1
Independent Air-Supply (25 min)	Chest	1
Mr. Studd™ (Sexual Implant)	Groin	4
Chemical Analyser (Range 5 metres 70% effective)	Head	1
_____	_____	_____

Notes

Outfit: Overall
Boots (Magnetic)

Thaggie Matcher

Du är Guds gåva till kvinnorna. Du är sexig, snygg, charmig och en fantastisk älskare (speciellt sedan du skaffade din Mr Studd™). Tyvärr verkar de frigida ludren i besättningen inte inse dessa uppenbara fakta. Men skam den som ger sig! Du skall nog frälsa dessa små puddingar. Det vet man ju att tjejer alltid ska spela svåråtkomliga, men du ska nog få omkull dom så småningom. Och visst gillar dom när du kladdar på dom och ger dom sexuella gliringar, det ser du ju på dom, liksom att dom tänder på din macho utstrålning och manliga svettlukt!

Som sann machoman ägnar du dig naturligtvis åt sådana manliga sporter som fallskärmshoppning och drakflygning. Och du är inte rädd för ansvar. Som ventilationstekniker ansvarar du för det livsnödvändigaste av allt i rymden - andningsbar luft. Denna uppgift tar du på stort allvar, och utför den med stor nit. Du har t.o.m. skaffat förbättrat luktsinne och kemisk analysator för att kunna avgöra luftens kvalitet. Luften vilar tryggt i dina kapabla händer.

Det är bara att inse; du är störst, du är bäst, du är vackrast! Och du tänker se till att alla kvinnor tycker likadant (hä hä hä)!

Med andra ord; du är fet, du är oerhört medioker, du är ful, och alla andra tycker du är äcklig och pervers. Dom har rätt!