

ANTARCTICA 1983

**ETT KONVENTSÄVENTYR TILL GOTHCON XXVII
AV: BJÖRN O. HANSON**

TACKLISTA:

För grundidén
John W. Campbell
Bill Lancaster
John Carpenter

För hjälp och tips
Tom Lindahl
Krister Sundelin
Resten av Gothcons rollspelsgrupp

Äventyrs kontrollör
Eskil Holmström

Det du behöver för att spela det här äventyret:

Minst 1 st. T10

Minst 1 st. T6, men helst flera

Minst 1 st. T8 (är dock inte supernödvändig)

Minst 1 st. T4

Det här häftet + alla handouts och karaktärer

(Observera att "T"na på tärningskoderna byts ut till "D" eftersom reglerna till det här äventyret är ifrån ett engelskt rollspel)

Och ett särskilt tack till alla som spelade äventyret på Gothcon!
Ifall ni har några frågor eller kommentarer angående äventyret så skicka ett mejl till: BJHAN003@edu.stockholm.se

ANTARCTICA 1983

Warning!: Om du är en spelare, så sluta upp med att läsa vid slutet av den här meningen. Är du fortfarande kvar? I så fall måste du antingen vara en spelledare eller också en spelare som har svårt att förstå uppmaningar. Så om du tillhör den förstnämnda kategorin så är det bara att läsa på, annars så får du skylla dig själv...

FÖRORD

"Whoever fights monsters should see to it that in the process he does not become a monster"
- Friedrich Nietzsche

Det här äventyret är en fortsättning på John Carpenters film "The Thing" ifrån 1982. Ett litet tips är att ifall du inte redan sett denna underbara film så bör du försöka att göra det innan du spelleder det här äventyret. Ifall du gör det så blir det här äventyret lite lättare att förstå.

Avsnittet "ICE" i första säsongen av Arkiv X kan också vara bra att titta på om man vill ha lite inspiration. Även om den inte handlar om The Thing så har den tagit tydlig inspiration ifrån den filmen.

KÄNSLAN I DET HÄR ÄVENTYRET

Den känsla som jag vill ha i det här äventyret är nästan den samma som den som infinner sig i filmen (Jag ber dig åter igen, se filmen om du har tid och möjlighet) Det är en känsla av isolering och framför allt paranoia. I början ska det inte vara så mycket, då ska det verka som om det är ett vanligt mordäventyr. Den riktiga paranoian ska inte komma förrän spelarna har fått reda på The things närvaro. Spelarna ska inte kunna känna sig trygga hos någon, inte ens sina medspelare. Försök därför att utnyttja varje tillfälle som man kan använda för att skapa misstänksamhet mellan spelarna. Skicka hemliga lappar, både nonsens lappar och lappar som beskriver misstänkta saker som personen i fråga har sett i hans/hennes omgivning. Använd din fantasi och uppfinningsrikedom så kommer spelarna förhoppningsvis att sköta resten. Om du får slut på idéer så kan du använda någon av händelserna i "Things to do in Antarctica when you are all out off ideas"

NÅGRA BRA ORDNINGSGREGLER

Det finns några regler som du bör be dina spelare att följa. Dessa är till för att behålla spänningen i spelet.

1. Visa inte lapparna och berätta inte om dess innehåll för andra spelare om det står någon hemlig information på dem.
2. Berätta inte vad som har hänt medans ens rollperson har varit frånskild ifrån gruppen om man inte gör det ”in game”
3. Om man vill göra något som de andra spelarna inte ska veta om eller om man har en fråga så kan man skicka en lapp.

STATION 10

Station 10 är en internationell station som normalt har tjugo personer stationerade. Men eftersom det har precis varit vinter och behovet av personal har varit låg så finns det nu bara tio personer stationerade. Den agerar som ett lager för bensin, reservdelar, kläder, proviant. Här finns det mesta de närliggande stationerna behöver. Här kan också flygplan landa och lasta av eftersom basen har en landningsbana och ett flygledartorn. Därmed kan man ta hit stora mängder varor. Hit kommer sedan de olika stationerna med sina helikoptrar och hämtar det dom behöver till sina egna förråd. I själva basen finns det ett uppehållsrum/vardagsrum, ett kök, ett stort lager, 8 sovrum, en sovsal, ett duschrum med toaletter, kök, matsal, en fordonsverkstad, ett radiorum, en sjukrum, ett litet labb och ett generator rum. Allt på basen har blivit byggt i förväg och sedan har det blivit hit fluget. Det är ovanligt att väggarna är målade eller tapetserade, utan de består av träskivor eller utav metall. Hela basen är väldigt spartanskt byggd och enkelt inredd.

STATION 31

Om du har sett filmen "The Thing" från 1982 så vet du vad som har hänt med station 31. Men om du inte har det bör du genast se den (okej nu är jag tjatig), fast om du inte har tid eller möjlighet så kommer en kort summering av vad som hänt. Station 31 är eller snarare var en Amerikansk forskningsstation. Lite sammanfattat så är basen numera en söndersprängd ruin och alla som var stationerade där är nu döda. Allt detta hände på grund att en grupp norska forskare hittade ett rymdskepp som legat begravt i isen i tusentals år. När de undersökte rymdskeppets omgivning så upptäckte de att det fanns något i isen i närheten av skeppet. De grävde snabbt fram upp den ur isen och tinade sedan upp den. Men det dom inte visste då var att de släppte lös den varelsen som låg i isen genom att tina upp den. Varelsen (The Thing) utrotade alla utom två stycken på den norska forskningsstationen. Därefter blev varelsen iväg jagad av de två överlevande norrmännen till station 31. Väl där så dödades de två norrmännen av station 31s personal på grund av ett missförstånd och felriktat våld ifrån norrmännens sida. Sedan började varelsen att härja även här och sakta men säkert så dödades människorna på stationen. Mot slutet blev de som fortfarande levde så desperata att de sprängde större delen av basen med hjälp av dynamit och Molotov cocktails i ett försök att döda varelsen. När det hela var över så fanns endast två överlevande kvar: Helikopter piloten R.J. MacReady och mekanikern Childs. De satte sig ner och inväntade den oundvikliga döden, eftersom det inte längre fanns någon varm byggnad att skydda sig från den djävulska arktiska kylan.

MCMURDO

McMurdo är den största av de tre Amerikanska huvudbaserna på Antarktis. Basen ligger på Ross platån vid kusten vid sydvästra Antarktis. På sommaren så finns det ungefär 1200 människor stationerade här. Då har de även land och start möjligheter för större transportflygplan. På vintern (April-oktober) däremot så sjunker antalet stationerade till cirka 200 människor och flygplan landar endast vid nödsituationer. Nu i slutet på vintern har flygplanen dock börjat flyga igen från Nya Zeeland efter vinteruppehållet. Det är hit rollpersonerna anländer till Antarktis och påbörjar helikopter resan till Station 10.

THE FRIENDLY ANTARCTIC WEATHER

Det antarktiska klimatet är som du kanske har gissat inte världens vänligaste. Den tid på året som äventyret utspelar sig på så är medel temperaturen cirka

-50°C. Stormar är vanliga och vädret kan skifta snabbt. På ungefär 20 min kan vädret skifta från fint och soligt till molnigt och grått. Att vindarna når upp till orkanstyrka är inte speciellt ovanligt.

THE THING

"I dunno what the hell's in there, but it's weird and pissed off whatever it is"

- Clark, *The Thing*

Det är osäkert hur varelsen ser ut. I alla fall hur den ser ut i sin naturliga form, om den nu har någon sådan. Varelsen har nämligen den ganska obehagliga förmågan att kunna överta en annan (organisk) organisms kroppsceller med hjälp av sina egna kroppsceller. För att sedan bli en perfekt kopia av värdcellen. Detta betyder i praktiken att varelsen kan förvandla sig själv till en perfekt kopia av en annan organism (t.ex. en människa) om den får chansen att ersätta alla celler i värdorganismens kropp med sina egna celler. Denna kopia blir så perfekt att varelsen tar över alla minnen, personligheter, kunskaper och till och med alla eventuella hälsoproblem den nya skepnaden har. Det enda som inte kopieras är så klart värdorganismens medvetande och vilja som ersätts med varelsens medvetande. För att kunna kopiera en annan organism så måste varelsen ha kroppskontakt i en längre stund. Kopieringen kan ta upp till en timme för att den ska bli fullständig, men kopieringen av organismens utseende kan vara klar på en 3-5 minuter. Tiden för att värdorganismens medvetande ska ersättas varierar men oftast går det på under en minut. Det är kopieringen av minnen, kunskaper och liknande som tar längst tid. Men dessa kan påskyndas om varelsen är stressad.

Det finns två olika typer av övertagningar. Dels så kan varelsen "smälta in" i värdorganismen så att dom får samma kropp. Eller så kan den "smitta" värdorganismen med några av sina egna celler, så att dom på det viset blir det två stycken varelsor. När varelsen är "förklädd" så gör varelsen allt så står i dess makt att försöka hålla sin identitet hemlig. Men ifall dess identitet blir undanröjd så tvekar den inte att använda tänder, klor, tentakler och annat trevligt. Varelsen kan nämligen skapa tänder, klor och olika sorters kroppsdelar väldigt snabbt och på vilket ställe som helst på kroppen. The thing är nämligen en väldigt formbar varelse, som kan förändra sina egna celler nästan hur den vill. Den kan också skapa kroppsdelar ifrån organismer den tidigare kopierat. Men den kan inte förvandla sig tillbaka till en skepnad den tidigare haft. Den kan nämligen "lagra" genetisk information ifrån tidigare skepnader. Om den t.ex. först är i hundskepnad och sedan tar över en ovaksam människa. Så kan varelsen byta ut tänderna på människan mot vassa hundtänder. Men den kan inte bli en hund igen

om den inte tar över en annan hund. Tänk på att i det här äventyret så har varelsen redan kopierat flera olika människor, hundar och troligtvis även vissa olika utomjordiska livsformer som vi aldrig har hört talas om.

SÄTT ATT AVSLÖJA THE THING PÅ

Det finns ett två sätt att avslöja The Thing på, när den är förklädd.

1. Ta vanligt människoblod och blanda det med den misstänkta rymdvarelsens blod. Om det blir en reaktion (som kan ses om man tittar på det i mikroskåp) så är den testade en The Thing.
2. Ta ett vävnadsprov från den misstänkte (t.ex. blod, hud eller liknande) och sedan röra vid det med ett upphettat metallföremål. Ifall det är en The Thing så kommer vävnaden att försöka att undvika föremålet för att skydda sig själv.

THE THINGS MÅL

“I know I'm human. And if you were all these things, then you'd just attack me right now, so some of you are still human. This thing doesn't want to show itself, it wants to hide inside an imitation. It'll fight if it has to, but it's vulnerable out in the open. If it takes us over, then it has no more enemies, nobody left to kill it. And then it's won”

-MacReady, The Thing

The Things absolut första mål är att överleva och se till att eliminera alla som kan utgöra ett möjligt hot för den. Dess andra mål är bygga sig själv ett rymdskepp så att den antingen kan sticka ifrån planeten eller i alla fall den Antarktiska kontinenten. Detta gör den dock inte om den inte känner sig något så när säker eller om den är ensam och isolerad (The Thing kan bygga sitt skepp genom att endast använda normala mänskliga prylar och elektronik, den är som sagt väldigt smart)

VAD HAR HÄNT INNAN ROLLPERSONERNA KOMMER IN I BILDEN?

RP gav sig av på permission i början av den här vintern. För ungefär två och en halv vecka sen (räknat ifrån rollpersonernas ankomst till station 10) så skickades ett Norskt räddningsteam till den norska forskningsbasen (den ifrån filmen). Där de väldigt snabbt upptäckte att alla var döda. När de läste igenom papperna och anteckningarna som forskarna lämnat efter sig som blev männen mycket fascinerade. Forskarna hade gjort världens upptäckt: dom hade dels hittat en utomjordisk farkost och dels upptäckt en utomjordisk art. Men dom förstod också av anteckningarna att det var det som hade orsakat forskarnas död. När forskningsbasen säkrats så skickades även en patrull till de koordinaterna som rymdskeppet enligt rapporterna ska ligga. Skeppet intresserade dom så mycket att de bestämde sig för att skicka efter ett nytt forskningsteam så att forskningen kunde fortsätta, men den här gången med hjälp av de förra forskarnas anteckningar. Efter endast en vecka så har de lyckats få ihop ett forskningsteam och byggt upp en enklare bas vid rymdskeppet. Detta har blivit möjligt med hjälp av finansiering ifrån diverse Amerikanska läkemedels- och vapenföretag. Forskningen har sedan dess gått mer eller mindre felfritt och forskarna har hittat flera The Thing varelser i skeppet som dom håller nerkylda så att dom hålls kvar i sin dvala. Forskningsteamet består av 13 man, tre av dem är legosoldater som agerar som vakter. Teamet leds av Professor Lars Amundsen.

Ungefär en vecka innan rollpersonerna kommer till basen så får Robert, Station 10s radioman ett anrop ifrån McMurdo. Station 10 får order om att åka ut och undersöka en närliggande Amerikansk forskningsbas, nämligen Station 31 som dom inte har hört ett ord ifrån på nästan fyra månader. Det blev Xavier, George och Carl som fick flyga dit (Xavier har ett flygcertifikat för helikopter även om han inte är basens pilot) Väl där så får de världens chock, basen är total förstörd och inte en levande själ syns till. Det enda dom hittar är två kroppar (Childs och MacReady ifrån filmen) De båda kropparna sitter mittemot varandra med ryggen mot varsin vägg i vad som brukade vara ett rum i forskningsbasen. I handen så har MacReady en flaska med J&B whiskey och Childs har en eldkastare på ryggen. Dom tar i alla fall med sig de båda kropparna tillbaka till basen och låser in dom i ett lager rum på basen. Sedan så händer det inte speciellt mycket mer fram tills att rollpersonerna kommer tillbaka förutom att kropparna obduceras av Carl och så vaknar The Thing upp ifrån sin dvala av värmen i basen. Medans Carl, Xavier, Walther och Robert har gått ut för att välkomma rollpersonerna så tar The Thing tillfället iakt och tar sig ur liksäcken den ligger i, stryper Arthur Ward till döds. Han är basens kock och skulle just då hämta några konserver från samma rum som liksäckarna. The Thing placerar sedan Arthurs kropp i sin

liksäck, stänger den och gömmer sig sedan i basen. (Det är Childs kropp som är The Thing)

SAMMANFATTNING:

- Dag 1:** Färden till Station 10, "Childs" vaknar och mördar Arthur, RP anländer, introduktion av karaktärerna och basen, upptäckten av Arthurs försvinnande, sökandet efter Arthur.
- Dag 2:** De blir informerade om Arthurs död via radio från McMurdo, Samling i uppehålls rummet, fotsteg hörs från taket, Carl blir övertagen under sökandet efter källan till ljudet, "Carl" lockar ut alla ut till lagret, "Childs" tänder på sjukmottagningen, "Childs" försöker att störa RP nattsömn.
- Dag 3:** Inget särskilt händer, om inte spelledaren bestämmer sig att lägga in något intressant här. "Carl" och "Childs" blir eventuellt utrotade.
- Dag 4:** Ett till radiomeddelande från McMurdo meddelar mer förseningar, Norrmännen erbjuder sig att titta till Station 10, tre Norrmän i en helikopter anländer, Norrmännen tar med gruppen tillbaka till deras bas, RP låses in, RP lyckas ta sig ut, RP får reda på vad norrmännen egentligen håller på med.
- Dag 5:** McMurdos räddningshelikoptrar anländer, äventyret slutar.

**DAG I: "LAST GODDAMMED WEEK OF THE WINTER"
1982-09-20 KL. 14.30**

Börja med att läsa upp det här stycket för spelarna. Du kan antingen läsa upp det direkt eller också så kan du berätta med egna ord, gör det som känns bäst för dig.

Det har varit en lång resa, men nu är ni snart framme på eran arbetsplats och ert tillfälliga hem: Station 10. De monotona ljuden från helikopterns rotorblad är nästan det enda ni har hört under hela helikoptern resan ifrån McMurdo. Utanför helikoptern så skiner solen, även om den bara hänger precis vid horisontens kant, den kommer inte högre vid den här tiden på året. Den gör så att de enorma snövidderna glittrar, nästan som om det vore en slätt av diamanter. Med undantag ifrån rotorbladen har det varit en tyst färd. Ingen av er har sagt något speciellt, alla har mer eller mindre suttit i sina egna tankar. Johnny, mannen som vanligtvis är den som flyger station 10s helikoptrar sitter och stirrar ut på landskapet nedanför. De som känner honom skulle kunna gissa sig till att han är lite irriterad eftersom det inte är han som är helikopterns pilot för tillfället. Bredvid honom sitter Eric, som är assistent till basens forskare och läser Charles Dickens bok "Great Expectations" Han verkar vara väldigt inne i sitt läsande och har inte tagit blicken ifrån boken på hela helikopter resan. På sätet mitt emot honom så sitter Dwayne, basens mekaniker som gosar med hans älskade fru Janet som sitter lutad mot hans bröstorg sittandes i hans knä.

Tystanden avbryts plötsligt av pilotens kommunikation med flygledartornet på Station 10. Även om ni inte kan höra hans röst så vet ni att det är eran arbetskamrat, den festglada öldricken Australiensaren Robert som piloten pratar med. Piloten meddelar honom att eran helikopter snart är framme vid Station 10. Tio minuter senare så sjunker helikoptern sakta ner mot helikopterplattan framför Station 10s huvudbyggnad. Vinden gör så att snö virvlar upp och blåser iväg. En bit ifrån helikoptern så har fyra av era sex arbetskamrater samlats och väntar på eran ankomst. Knappt märkbart så nuddar helikoptern marken och landar mjukt. Eric greppar snabbt tag i handtaget på skjutdörren och öppnar den eftersom han sitter närmast. Den iskalla arktiska luften slår emot er och snö blåser in i helikoptern. Innan ni hoppar ur helikoptern hör ni pilotens stämma: "Säg till era kamrater att skynda sig på med lasten! Jag måste tillbaka till McMurdo innan det blir mörkt!"

Det som ska transporteras tillbaka är de två kropparna (Childs och MacReady) som hittade på Station 31. Detta vet dock inte piloten om, han har bara fått veta att han ska ta något tillbaka till McMurdo. Ifall dom inte påminner hans kamrater om att piloten vill ha det som han ska transportera, så kommer Robert och Carl att springa och hämta liksäckarna i alla fall efter att piloten stuckit ut huvudet och ropar att de ska skynda sig. När dom kommer ut igen med den första liksäcken kommer piloten att hoppa ur helikoptern och börja jogga lätt mot dom för att hjälpa till att lasta in det i helikoptern. Men när han ser vad det är dom bär på så stannar han och tittar lite chockat på liksäcken och säger ”*Herregud, är det där vad jag tror att det är?*” Även fast han är chockad och lite äcklad så hjälper han till så gott han kan med att lasta in säckarna. Mest för att han ska få komma därifrån så fort som möjligt. Ifall rollpersonerna (kommer härnäst att förkortas RP) frågar vad det är som ska hämtas så kommer Xavier och Walther inte att berätta det och fall dom RP frågar om vad som har hänt. Så kommer dom bara att ge ett luddigt svar och säga att dom kommer att berätta mer ordentligt när de kommer in.

Ifall allting går bra så kommer att de två liksäckarna att ligga klara i helikopter inom bara några minuter och sen så flyger piloten tillbaka till McMurdo. Om någon RP vill titta i någon av liksäckarna så kommer de andra först att undra varför dom vill titta på dom och piloten kommer att påpeka att han måste sticka snart. Men om de envisas så kommer dom inte att stoppa dom. Om de upptäcker Arthurs kropp så kommer de självklart att bli upprörda och undrar hur vem det är som har dödat Arthur och var Childs kropp har tagit vägen. Men detta kommer inte att hindra piloten från att vilja sticka iväg härifrån och fullfölja hans transportuppdrag. Även om det inte är samma kroppar som det ursprungligen var tänkt. Han vill bara komma härifrån. Om de inte hittar kroppen så kommer McMurdos personal ändå att upptäcka det och meddela det över radio senare i äventyret.

När helikoptern har flugit iväg så börjar Carl förklara vad som har hänt medans dom börjar gå in i basen. Att dom hade fått i uppdrag att undersöka en närliggande forskningsbas som McMurdo inte har haft kontakt med på flera månader. Men tyvärr så var basen helt förstörd av eld och explosionsskador och att det enda dom hittade var de två kropparna.

Förr eller senare så kommer dom att upptäcka att Arthur är borta och Xavier kommer snabbt att beordra hans underordnade att de ska söka efter honom (eller spår som kan visa vem som mördade honom, om RP tittade igenom liksäckarna) Det enda spåret som finns kvar av honom är några grytor som håller på att koka över på spisen i köket. Som sprider en lukt av bränd mat i huvudbyggnaden. En

av hans skor ligger också i rummet där liksäckarna låg, den kan hittas om någon lyckas med ett "Spot hidden" slag (ge handout 1 till den spelaren). Det här sökandet kommer att fortsätta hela dagen ända tills skymningen, men dom kommer inte att hitta något speciellt och definitivt inte The Thing. Men försök ändå att göra det här sökande lite spännande på något sätt.

Detta sökande kommer dock inte att ske om RP har sett Arthur i liksäcken. Då kommer Xavier att fråga ut alla, utom RP vad dom gjorde tiden innan mordet och vilda diskussioner om vem som mördade honom kommer att utbryta, där alla utom rollpersonerna är misstänkta.

DAG 2: "WHO GOES THERE?"

1982-09-21

"So how do we know whose human?"
- Childs, The Thing

Kl. 9.20 nästa morgon så kan en ett svagt och ganska osammanhängande (p.g.a. störningar) anrop höras ifrån radion. Det är McMurdo som försöker att kontakta basen. Dom undrar varför en av stationens medlemmar är döda och var kroppen ifrån den andra basen har tagit vägen. Dom rapporterar också att dom kommer att skicka en helikopter med några utredare så fort den storm som just nu härjar vid McMurdo har bedarrat. Detta kommer dock inte att hända förrän om några dagar, men det vet självklart inte RP. Utanför så ligger mörkret fortfarande tätt, Solen kommer inte att gå upp förrän om ca Tre timmar. Basens område är dock upplyst av starka lampor och strålkastare.

Alla är upprörda efter att dom fått veta att fått reda på att Arthur är död. Efter dom har tagit emot radio meddelandet så kommer Xavier att beordra att alla ska sätta sig i uppehållsrummet och hålla ett möte om vad gruppen ska göra innan utredarna kommer, så att det ska verka som om allas åsikter räknas. Mitt under mötet så hörs fotsteg uppe på taket. Detta vill förståss Xavier utreda så han beordrar alla utom två RP att gå ut och söka efter källan till ljudet. Han låter de två RP stanna kvar eftersom han vet att han är säker tillsammans med dom. Dom kan ju inte vara skyldiga till dådet, eftersom dom inte var på basen när det begicks. Under denna undersökning så kommer Carl att bli övertagen av The Thing och även de personer som går med honom.

Mitt under jakten på källan till ljudet, när de två RP och Xavier står kvar i uppehållsrummet så kan de plötsligt höra något metalliskt ramla i golvet från

köket. Det låter som om någon rotar runt bland köksutrustningen i köket. Xavier kommer att beordra RP att se efter vem det är som står på i köket, om inte RP erbjuder sig att göra det självmant. När RP kommer in i köket kommer dom att se en man som står med ryggen vänd emot dem, han håller på med någonting på diskbänken. Det ligger bestick, köksknivar och kastrullar utspridda lite överallt på golvet. Flera av lådorna och skåpen är öppna. Mannen som står vid diskbänken är George som försöker att öppna en konservburk med konserverade mandariner. Han blev nämligen väldigt trött på att vandra ute i kylan så han bestämde sig för att kaka lite och hade svårt att hitta en konservöppnare och började rota runt i köket efter en.

Efter att George har fått en rejäl utskällning av Xavier för att han inte lytt hans order och för att han lyckats skrämma slag på dem. Så går George tillbaka till sitt labb och smäller igen dörren efter sig och låser. Han känner för att vara i fred och tänker inte öppna förens om några timmar.

När en timme har gått och alla kommit tillbaka till uppehållsrummet så kommer ingen att ha sett någonting ovanligt. Dom har sökt runt hela basen, ensamma eller två och två (om Carl Evans ensam så berättar han om han blir tillfrågad) Nu konstaterar Xavier att det inte behöver vara någon av basen personal som mördade Arthur. Han beordrar att säkerheten ska höjas på basen och att vaktposter ska placeras ut. Minst en vakt vid varenda av stationens 3 utgångar och dom ska vaktas i pass 24 timmar om dygnet. Han leder hela gruppen till ett ganska kraftigt stål skåp med ett hänglås. Han låser upp skåpet med en nyckel han har runt halsen och öppnar det. I skåpet finns det fyra stycken Reminton 870 och flera boxar med ammunition. Han tar ut två boxar med ammunition och tre hagelgevär och låser sedan skåpet igen. Han ger ett hagelgevär till ”Carl”, ett till Robert och ett behåller han själv. Dessa tre personer ställer sig sedan på vakt vid varsin utgång.

När det några timmar senare har börjat bli ljust så ropar plötsligt ”Carl” att det någon precis smög in i lagerbyggnaden (”Carl” vaktar vid utgången närmast lagret) ”Carl” kommer att försöka att få med alla så att ingen blir kvar för att vakta basen. Under tiden som de som letar runt i lagret, så kommer ”Carl” att smyga sig in i läkarmottagningen. Som han sedan tänder på med hjälp av lite bensin och en tändare. Han mål är dels att förstöra allt blod (som kan hjälpa till att avslöja honom) och dels för att spränga de två tuberna med syrgas som står där inne, I hopp om att förstöra basen lite till. Läkarmottagningen blir hur som helst snabbt övertänd och näst intill osläckbar. Branden kommer dock inte att sprida sig. Om RP inte skjuter hål på gastuberna kommer de att explodera (4t6,

radie 2 m) och eventuellt flyga iväg längst golvet som en missil på grund av trycket i tuben som släpps lös.

Nu går vi över till att beskriva vad som händer i lagerhuset under den här tiden. När gruppen kommer in så börjar Robert plötsligt att springa in i lagret, som är rena labyrinten av hyllor och lådor. "Nu ska vi ta den jäveln!" Skriker han. "Carl" börjar skrika att han ska vänta på att Xaviers order, men eftersom Robert inte lyssnar så springer "Carl" efter. Ifall någon av RP försöker att springa efter så kommer det att vara väldigt svårt att förfölja dom. Om Carl och Robert blir ensamma så kommer "Carl" att ta försöka att ta över Robert och sedan gömma sig någonstans. I så fall kommer "Carl" att skynda sig på så gott han kan, så kopieringen kommer att ta ungefär 15 min. När man upptäcker att jakten är fruktlös så kommer alla att samlas vid utgången till lagret och förbereda sig för att ge sig tillbaka till huvudbyggnaden. Där de ser att rök börjat volma ut ur läkarmottagningens fönster. Under natten kommer "Childs" också att göra sitt bästa för att ingen ska få någon sömn. Genom att försöka skrämna dom med ljud av olika slag.

DAG 3: STERILIZATION

82-09-22

Inget speciellt kommer att hända på den här dagen, om inte spelledaren bestämmer sig för att fylla i någonting här eller om inte spelarna fyller i någonting här själva. Låt dem få några ledtrådar om vad det enda effektiva vapnet mot The Thing är under den här dagen. Om de inte redan förstått på det själva. Det gör ingenting om "Carl" och "Childs" blir dödade under den här dagen (och alla andra The Things på Station 10 för den delen) Det är snarare en fördel... i alla fall för RP. Men ge RP en chans också att återhämta sig lite den här dagen.

DAG 4: BIOHAZARD

82-09-23

“Maybe we are at war with Norway?”
- Nauls, The Thing

Nästa dag så kommer gruppen troligtvis att vara alldeles utmattade och eventuellt skadade. Ifall dom har sovit dåligt så kommer de vara så trötta att flera av dem har problem med att hålla ögonen öppna. Låt spelarna göra lite vad dom vill i början av dagen. Det enda viktiga som kommer att hända under morgonen är att dom kommer att bli kontaktade av McMurdo igen, innan solen hunnit gå upp. Dom meddelar att det fortfarande stormar och att det till och med kan komma att bli värre, det kan ta flera dagar innan vädret blir bra igen. Om RP börjar babbla om The Thing så kommer dom på McMurdo först att tro att dom skämtar. Men ifall RP fortsätter så kommer dom att tro att dom blivit galna där ute. Om de däremot berättar att de befinner sig i en mera trovärdig nödsituation så kommer de att bli oroliga och berättar att de ska försöka att komma på något. När samtalet är avslutat så kommer McMurdo att kontaktas av det Norska forskningsteamet. Dom berättar att dom råkade höra konversationen och erbjuder sig att åka dit till Station 10 och titta till dom, det är något som uppskattas av McMurdo och dom uppmanar mannen att titta till dem så fort som möjligt.

Ungefär kl. 15.00 så hör RP ljudet av en helikopter som blir starkare. Ljudet kommer ifrån norrmännens helikopter som närmar sig lägret. I helikoptern så finns det tre stycken norrmän: en pilot, en tolk och en vakt. Deras jobb är att kontrollera ifall en eventuell okontrollerad spridning av The Thing har skett och ifall RP berättade om The Thing på radion så kommer de att vara väldigt försiktiga. De kommer att försöka att undvika att använda våld, men de kommer inte att vika från sitt uppdrag: att föra bort samtliga människor ifrån Station 10 till deras egen bas. I början är de väldigt artiga, i alla fall tolken, piloten sitter kvar i helikoptern och vakten står tyst bredvid tolken eftersom han inte kan engelska. De berättar att de är hitskickade från McMurdo och att de är här för att hämta hem dom nu. Dom kommer att fråga dom lite allmänt om vad som har hänt och ifall någon frågar om utredningen om mordet så säger de att utredarna kommer senare med en annan helikopter. Om RP vägrar så kommer vakten först att hota och sedan så kommer han att ge ett exempel på vad som händer om dom inte lyder: genom att skjuta (helst) en SLP i benet. Försök att förhindra att RP gör motstånd eller använder för mycket våld.

RP och deras arbetskamrater lastas in i helikoptern och sedan tas de till normmännens bas. Johnny kommer direkt att märka att helikoptern inte alls är på väg till McMurdo. Den flyger faktiskt i motsatt riktning (ge handout 2 till honom). Flyg färden tar ungefär en och en halv timme. Helikoptern kommer att anlända ungefär 5-10 minuter efter mörkrets inbrott och gruppen kommer att försas till byggnad 5. Det är nu så mörkt att ingen har en chans att se ens en glimt utav skeppet. Strålkastarna som normalt sett lyser upp rymdskeppet är nämligen släckta. När alla är inne i byggnaden så stängs och låses dörren bakom dem. De är fast, om inte någon har tagit med sig dyrkar eller föremål som kan användas på liknande sätt. Annars så kan låset brytas upp eftersom det inte är av speciellt god kvalitet. Dörrens lås kan dyrkas fast med man får -20% på slaget och den har en HP på 20. Ifall ingen av RP försöker att komma ut så kommer någon annan att försöka. För ut ska dom.

Normmännens bas är relativt obevakad, de flesta är inne i bostadshuset och sover eller äter. Det finns bara två stycken forskare som är uppe och de arbetar i rymdskeppet. Strålkastarna har blivit påslagna igen och rymdskeppet syns nu tydligt om man tittar ner i kratern. Förhoppningsvis så kommer RP att förstå att det är härifrån The Thing kommer ifrån och att Norrmännen uppenbarligen har ett intresse av The Thing. Nu när de väl är ute så bör de börja diskutera vad de ska göra nu. Ett av förslagen bör vara att försöka ta reda på vad norrmännen egentligen håller på med här. Dom kan smyga runt ganska så obehindrat på basen och dom kommer inte att upptäckas om de inte gör något extremt korkat.

De alternativen spelarna har är:

1. Förstör så mycket som det bara går av allt forsknings- och smittat material som forsknings teamet har så att the Thing ej kan spridas vidare ut i världen. I ett av förråden så finns det tillräckligt med dynamit för att spränga hela basen.
2. Försöka att hitta vapen som de kan överrumpla forskningsteamet med och sedan ta dem till fånga för att sedan vänta på räddningen. Detta kan de göra relativt enkelt eftersom normmännen är helt oförberedda på RP anfall.
3. Försöka att sno till sig nycklarna till en av helikoptrarna och flyga härifrån. Detta kan bli svårt eftersom nycklarna till helikoptrarna finns i forskarnas bostadshus.
4. RP tar blodprov på alla för att kontrollera vilka som är människor och vilka som är kopior. Det finns tillräckligt med osmittat blod i sjukstugan. Ingen i det Norska forsknings teamet är en The Thing. Om RP överrumplar

forskningsteamet så kommer de att be att de gör det här testet på dem själva. Eftersom de inte har som mål att få en okontrollerad spridning av The Thing.
5. Dom kombinerar flera av ovanstående alternativ.

DAG 5: STERILIZED? 82-09-24

Nästa dag kommer stormen över McMurdo att ha bedarrat, vädret är perfekt över hela Antarktis. Direkt när det har ljusnat och väderrapporterna har kommit in så ger sig tre räddningshelikoptrar iväg mot Station 10. Men när de upptäcker att ingen längre finns där så bestämmer de sig att ge sig av till den norska forsknings basen någon timme senare. Äventyret slutar med att RP ser två räddnings helikoptrar närma sig på den molnfria himmelen, de är räddade. Tacka spelarna för ett trevligt spel och fråga gärna vad de tyckte.

CALL OF CTHULHU EN REGEL GENOMGÅNG

Här kommer en genomgång av CoC's regler. Vissa regler är dock något modifierade för att passa in i äventyret.

Grundegenskaperna

Strength (Str): Mäter personens fysiska styrka.

Constitution (Con): Mäter personens fysiska hälsa och tålighet.

Dexterity (Dex): Mäter personens smidighet och snabbhet.

Intelligence (Int): Mäter personens förmåga att tänka logiskt och dra slutsatser.

Power (Pow): Mäter personens viljestyrka

Apperance (App): Mäter hur attraktiv och vänlig andra människor tycker att personen är.

Education (Edu): Mäter hur välutbildad personen är.

Sanity (San): Mäter hur mycket hemskheter personen tål att se innan denna bryter ihop (eller blir galen)

Hit Points (Hp): Mäter personens "liv". Hur mycket skada personen tål.

Damagebonus (Dp): Mäter hur mycket extra skada en person orsakar i närstrid.

Några andra "egenskaper"

Idea: Mäter hur stor chans det är att personen kommer på en bra idé i en nödsituation eller när man "fastnat" i äventyret.

Luck: Mäter hur "tursam" en person är. Ex. Glömde vaktens att låsa dörren? Råkar han trampa på det ruttna trappsteget?

Know: Hur stor chans det är att personen i fråga just den informationen han behöver just nu, även fast han inte har färdigheten i det. T.ex. att veta var Uzbekistan ligger utan att kunna färdigheten geografi.

Skräck

"I must not fear. Fear is the mind-killer"

-Paul, Dune

När en person ser något som är skrämmande så förlorar han sanity. Men sanity förlusten kan minskas eller undvikas helt om personen i fråga lyckas slå under sin nuvarande sanity med en T100. Hur mycket sanity denna förlorar beror helt på vad det är för nått han ser. Om personen förlorar mer än fem sanity under ett enda slag så blir han så rejält skrämmd att han inte kan reagera normalt på några rundor (slå på Tillfällig skräck tabellen) Men personen förlorar 4/5 av hans sanity så kommer personen inte att bli normal igen under resten av äventyret (slå på "permanent" skräck tabellen)

Olika skräck källor. Det första värdet visar hur mycket sanity man förlorar om man lyckas med ett sanity-slag. Medans det andra värdet visar hur mycket man förlorar om man misslyckas.

Hitta en död människa 0/1D3

Hitta en mänsklig kroppsdel 0/1D3

Hitta ett allvarligt skadat lik 1/1D4

Se en nära vän dö 0/1D6

Tillfällig Skräck (varar 1T10+4 stridsrundor)

Slå 1T6

1. Skriker och blir helt förlamad
2. Svimmar.
3. Flyr i panik
4. Går bärsärkargång. Skadar dock inte sina egna vänner. I alla fall inte med vilje.
5. Försöker att krypa ihop i ett hörn eller gömmer sig.
6. Står still, blir slapp och viljelös. Stirrar tomt mot skräckkällan. Personen kan dock ledas av någon annan. Men tar inga egna initiativ.

”Permanent” skräck (Varar hela äventyret)

Slå 1T6

1. Extrem paranoia. Personen ser alla andra människor som fiender och gör allt för försäkra sig om sin egen överlevnad.
2. Isolation. Personen försöker att isolera sig själv i hopp om att kunna undvika The Thing.
3. Självordbenägenhet. Personen ser inte längre att den har någon chans att överleva och försöker att ta sitt liv innan något värre händer honom.
4. Bryter ihop. Personen kryper ihop någonstans och vägrar att prata eller röra sig. Ifall någon försöker att flytta på personen så kommer han att börja slå vilt omkring sig.
5. Hysteri. Personen börjar att skriker och springa omkring. Han betar sig överhuvudtaget väldigt oförutsägbart. Personen kan inte lugnas ner på normalt vis.
6. Flykt. Personen försöker att ta sig från platsen, till fots om inget fordon finns tillgängligt. Personen kommer att kämpa emot alla försök att stoppa flykten.

Strid

”Wake up! Time to die!”

-Leon, Bladerunner

Stridsturordningen avgörs med hjälp av Dex, den som har högst Dex börjar och sedan går man nedåt.

Check lista för närstrid:

1. Slå en D100 för att se om attacken lyckas.
2. Slå för en eventuell parering från motståndarens sida. Ifall den lyckas så skyddar det parerande vapnet lika mycket Hp som vapnet har. Men om attackens skada överstiger vapnets Hp så tar försvararen lika mycket i skada som attackens skada överstiger vapnets Hp.
3. Om pareringen misslyckades (eller aldrig utfördes) Så ska försvaren slå ett Dodge slag (Dex*3 om inget annat står)
4. Om dodge slaget misslyckades så ska skada och Damage bonus slås fram och läggas ihop. Dra sedan bort poängen som försvarens eventuella rustning skyddar. Resultatet visar hur mycket skada personen får.

Check lista för avståndsvapen :

1. Kontrollera om attacken lyckas.
2. Slå om försvararen lyckas med sitt dodge slag.
3. Slå för vapnets skada och dra bort lika många Hp som rustningen absorberar.
4. Dra av den förlorade Hp från den attackerade.

Övriga strids- och skaderegler:

"Dodge this!": När man skjuter på ett avstånd som är lika med eller mindre än 5*Dex cm så fördubblas personens chans att träffa med avståndsvapen.

"Reload! Reload!": På en stridsrunda så hinner man ladda om ett pistol/Gevärs magasin eller ladda in två patroner/hagelskott i en Revolver/Gevär/hagelgevär.

Throwing things: När man kastar saker så ökas vapnets skada om det träffar direkt på någon med halva kastarens skadebonus.

"I wanna blow things up!": Skadan och radien som står angiven i en explosions-/sprängämnesskada visar bara hur mycket skada de som finns inom räckhåll för den angivna radien tar i skada. Men skadan sjunker med en 1D6 desto längre bort de som utsätts för explosionen står, hur långt man måste stå för att skadan ska minskas avgörs av radien. Exempel: Nisse kastar in en handgranat i ett rum, den har en skada på 4D6 och en radie på 4 m. Då tar alla som står inom 4 m från nedslagsplatsen 3D6 i skada och de som står mellan 4-8 m ifrån den tar 2D6 o.s.v.

"Chock": Ifall en person förlorar halva sin Hp eller mer på en attack så riskerar personen att svimma. Om personen inte lyckas med 1D100 slag mot sin Con*5 så svimmar personen av smärtorna. Personen svimmar även om hans Hp når 3 eller lägre.

"I...need...AIR!!": När någon hamnar i en situation där personen inte får något syre. Så ska han slå 1D100 mot sin Con*10 första rundan, mot Con*9 andra rundan, mot Con*8 tredje o.s.v. ända tills personen misslyckas, blir räddad eller lyckas få luft på något annat sätt. Detta gäller bara om personen är förberedd och lyckas dra andan innan hans syretillförsel bryts. Om personen blir överrumplad så ska man börja på Con*6 istället. Ifall personen misslyckas så börjar personens lungor/hjärna att ta skada, 1D6 per runda för att vara exakt.

"AAAAAAAAAHHH!!!!": Man förlorar 1D6 för var tredje meter man faller. Om man är förberedd på hoppet så kan man sänka skadan med 1D6 om personen lyckas med ett jump-slag

"FIRE!!": Här är en lista på olika exempel på olika eld skador.

Nödbloss: 1D2 per runda

Fackla: 1D6/per runda

Kläderna brinner (På enstaka kroppsdel): 1D6+2/Per runda

Kläderna brinner (större delen av kroppen): 2D6/per runda

Att befinna sig i ett normalstort, brinnande rum: 1D6+2/ per runda plus att man ska slå ett Luck-slag varje runda och om slaget misslyckas så börjar personen att kvävas av röken.

"Surprise!!": Ifall en person blir överraskad (t.ex. om anfallaren låg i bakhåll för försvararen) så får försvararen sin Dex halverad när man ska avgöra vem som får agera först.

"I'm alive!": När en persons Hp har nått 0 så kan personen återupplivas om någon lyckas få upp hans Hp över 0 med hjälp av First aid eller Medicine innan en runda har gått så dör inte personen. Ett lyckat first aid/Medicine slag återställer 1D3 Hp.

"It's freaking cold, Mister Bigglesworth!": Som vi alla vet är det svinkallt på Antarktis och den mänskliga kroppen tål inte hur mycket kyla som helst...

Är ordentligt klädd (har på sig två-tre lager ytterkläder): 1D2 Hp per halvtimme

Är ganska ordentligt klädd (har på sig ett lager ytterkläder): 1D2+1 Hp per halvtimme

Har på sig en jacka, mössa, handskar + innekläder: 1D4 Hp per halvtimme

Har på sig en jacka + innekläder: 1D6 Hp per halvtimme

Har på sig inomhuskläder: 1D6+2 Hp per halvtimme

Rör mycket på sig: Minska skadan med 1 Hp

Ligger still/rör sig lite: Öka skadan med 2 Hp

Dessa skador kan återhämtas om man kommer in i värmen igen. Men för varje Hp som kommer över 5 Hp blir normala skadepoäng i form av frostsador.

Motståndstabeln

Motståndstabeln används när man ska mäta två personers grundegenskaper mot varandra. Det kan t.ex. vara när två personer ska bryta arm eller när någon ska slingra sig ur den andras grepp. P.g.a. utrymmesskäl så visar jag bara formeln för att räkna ut vem som vinner i en kamp.

Formeln: $50\% + \text{attackerarens grundegenskap} * 5 - \text{Försvarens grundegenskap} * 5 = \text{Chansen att lyckas med det man vill i procent.}$

THINGS TO DO IN ANTARCTICA WHEN YOU'RE ALL OUT OF IDEAS

Här är en liten lista på olika händelser som du kan lägga in på olika ställen, ifall du känner att det händer för lite eller när du inte har en aning om vad som kan hända.

ICE

Bör utspela sig dag: 1

Tid: Innan Arthurs försvinnande upptäcks

George har upptäckt något mycket intressant i ett av hans isprover och dessa vill han självklart visa för Eric (och alla andra som är intresserade för den delen) Det är en helt ny sorts bakterie som han funnit infrusen i isen. Bakterierna syns som en rödaktig 7 cm långt skåra inne i isen, vilket gör att den får ett ganska uppseende väckande utseende. Bakterierna är helt ofarliga, men det vet inte RP vilket kan bli ganska intressant om dom tror att bakterien som orsakat The Thing. Om inte RP föreslår det, så kan du gärna låta någon annan göra det.

Sleepwalker?

Dag: 1,2 eller 3

Tid: mellan 01.00-03.00

RP hör någon av dörrarna öppnas en bit bort och sedan smygande fotsteg. Källan till ljudet kan dock inte ses och om någon försöker att smyga för att ta reda på vem det är som smyger omkring så slutar fotstegen plötsligt. För att i nästa sekund börjar springa från RP. RP som försöker titta efter vem det är, kommer inte att hinna se det. Personen kommer att slinka förbi ett hörn Precis när RP får syn på personen. Personens identitet är upp till dig att bestämma och även anledningen varför denna person (eller rymdvarelse) smyger omkring mitt i natten.

Where did he go?

Dag: 2 efter carls övertagning eller 3

Tid: Under mörkrets timmar

Någon upptäcker att en av dörrarna står på vid gavel och att vakten som stod där är spårlöst försvunnen (om det nu stod någon där) Personen kommer att vara borta i en halvtimme ungefär. Sedan så hörs skott avfyras någon annanstans i lägret. Det är personen som har öppnat eld mot "Carl" som har han har förföljt ut i natten. Om personen har blivit övertagen eller inte och bara luras bestämmer du. När RP springer till honom, alternativt han springer till RP så berättar han att han såg "Carl" springa omkring utomhus och att han sprang efter honom. Men plötsligt så stannade "Carl" upp och vände sig och attackerade honom. Men det var något väldigt underligt med honom, hans mun var fylld av rovdjurslika tänder så han fick panik och började skjuta några skott, vilket verkade skrämman iväg honom. Om någon försöker att titta efter "Carl" så har han obemärkt (om möjligt) tagit sig in i basen igen.

The hanging man

Dag: 2 eller 3

Tid: När som helst

När någon av Stations 10s personal går in i växthuset så får denne en otrevlig överraskning. I ett rep som är knutet i ett av rören i taket hänger [Insert passande stations medlem här] död. Nedanför mannens ben så ligger en omkullsprakad pall, ett tillsynes uppenbart självmord. Men skenet bedrar, detta är antingen "Carls" eller "Childs" verk. Plus att om någon lyckas med ett Spot hidden- slag så upptäcker personen en cigarett fimp i en av grönsakslåderna. Detta är dock bara ett villospår så att man ska misstänka George. Ifall kroppen undersöks så kan man ganska lätt upptäcka att det inte var självmord om man lyckas med ett slag med Medicine. Men om "Carl" undersöker kroppen, vilket han kommer insistera om att få göra så kommer han att säga att det definitivt är självmord.

SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

The Thing ("Childs")

Str: 20* Dex: 15* Move: 10***
Con: 20* Int: 35 Hp: = Siz x 2
Siz: 16/20** Pow: 17 Damage bonus: +1D4/+1D6

* = Det nuvarande värdet gäller endast när The Thing inte är "förklädd", med undantag för "Childs" som håller samma grundegenskaper hela tiden efter som han inte kommer att låtsas att han har en människas kropp. När The Thing är "förklädd" så har den samma grundegenskaper som offret, med undantag för Int och Pow.

** = The Things storlek kan variera, värdet till vänster är dess storlek när den är "förklädd" och den andra är den maximala storleken den kan uppnå när den bryter förklädnaden och intar "stridsskepnad" d.v.s. när den börjar växa ut klor, extra munnar och liknande som inte hör till dess nuvarande skepnad. The Thing kan även slita loss Siz t.ex. en arm, från sig själv och på det viset undkomma en attack t.ex. Den bortslitna delen är då en helt ny individ och kan agera självständigt.

*** = Visar hur snabbt en varelse rör sig. För att ha nått att jämföra med så kan jag säga att en människa har 8 i move.

Färdigheter

*Space navigation 80%, Spaceship construction 75%, Biology 75%, Chemistry 67%, Physics 70%, Mechanics 73%, Psychology 75%, Norwegian 78%, Climb 56%, Dodge 35%, Fast talk 75%, Geology 65%, Hide 95%, Listen 66%, Navigate 43%, English 83%, Rifle 49%, Handgun 42%, Spot hidden 50%, Close combat attack 45%, Ranged attack 35%, Dodge (Dex*2)*

(The Thing tar även över alla färdigheter som de offer den kopierar har kunskaper i)

Skräckfaktor**:** *Se The Thing i människoskepnad 0/0, Se The Thing förvandlas till sin stridsskepnad 1/1D6, Se The Thing i sin stridsskepnad 1/1D4, Se bevis att en person som man tidigare litade på kan vara The Thing 0/1D4*

Exempel på olika vapen som The Thing kan växa fram (var dock inte rädd för att använda din fantasi och hitta på egna, försök bara att vara realistisk när det gäller skador o.s.v. spelarna ska ha en chans):

Bett 1D8 (CC)

Bett 1D8+2, Utskj. (CC) Se Alien monstrets mun för referenser

Klor 1D4 (CC)

Tentakel 1D2, kan strypas (CC)

Syra sprut 1D4 per runda (RA) The Thing sprutar ut en stråle med frätande syra med en

Räckvidd på 5 m

George Price

Str: 11 Con: 9 Siz: 14 Int: 17 Pow: 16
Dex: 10 App: 10 Edu: 20 San: 80 Hp: 12

Damage bonus: None

Färdigheter: Biology 89%, Chemistry 90%, Glaciology 93%, Geology 79%, Math 85%, Fast talk 65%, Conceal 45%, Persuade 53%, Spot hidden 45%, Listen 57%, Dodge: 20%,

Carl Evans

Str: 12 Con: 15 Siz: 12 Int: 16 Pow: 14
Dex: 11 App: 10 Edu: 18 San: 70 Hp: 14

Damage bonus: None

Färdigheter: Remember rules and regulations 99%, Follow rules and regulations 95%, Medicine 88%, Surgery 89%, Autopsy 67%, English with British accent 90%, Spot hidden 51%, Listen 45%, Dodge 22%

Robert Bailey

Str: 13 Con: 13 Siz: 13 Int: 13 Pow: 12
Dex: 13 App: 14 Edu: 14 San: 60 Hp: 13

Damage bonus: +1D4

Färdigheter: Operate radio 86%, Electronic repair 69%, Fast talk 56%, Relax 94%, Drink beer 99%, Party 95%, English with Australian accent 70%, Spot hidden 56%, Listen 86%, Dodge 26%

Walther Naumann

Str: 15 Con: 14 Siz: 15 Int: 14 Pow: 13
Dex: 12 App: 12 Edu: 10 San: 75 Hp: 15

Damage bonus: +1D4

Färdigheter: Find things in the storage facility 99%, Gossip 78%, Handgun 56%, Shotgun 65%, Bargain 75%, Hide 61%, Sneak 34%, Conceal 67%, German 50%, English 50%, Spot hidden 34%, Listen 69%, Dodge 24%

Xavier Barat

Str: 13 Con: 14 Siz: 14 Int: 14 Pow: 12
Dex: 13 App: 12 Edu: 13 San: 60 Hp: 14

Damage bonus: +1D4

Färdigheter: Pilot helicopter 76%, Be a pain in the ass 86%, Leadership 45%, Fast talk 39%, Handgun 37%, French 65%, English 65%, Navigate 65%, Mech. Repair 39%, Spot hidden 45%, Listen 29%, Dodge 26%, Fists 65%, Kick 45%

Norsk helikopterpilot (från dag 4)

Str: 13 Con: 14 Siz: 11 Int: 14 Pow: 13
Dex: 14 App: 13 Edu: 15 San: 65 Hp: 13

Damage Bonus: None Ålder: 27

Färdigheter: Pilot helicopter 75%, Navigate 76%, Fists 53%, Norwegian 75%, English 5%, Dodge 28%

Weapons: None

Erik Edvardsen, Norsk tolk/Radiooperatör (Dag 4)

Str: 10 Con: 12 Siz: 14 Int: 15 Pow: 14
Dex: 12 App: 16 Edu: 14 San: 70 Hp: 13

Damage Bonus: None Ålder: 34

Färdigheter: Norwegian 70%, English 70%, Psychology 75%, Fast talk 67%, Dodge 24%, Operate radio 78%

Weapon: None

Norsk vakt (Dag 4)

Str: 16 Con: 15 Siz: 15 Int: 12 Pow: 11
Dex: 13 App: 9 Edu: 13 San: 55 Hp: 15

Damage bonus: +1D4 Ålder: 29

Färdigheter: Norwegian 65%, Look mean 86%, Military tactics 65%, Spot hidden 65%, Listen 75%, Fists 76%, Kick 48%, Head 26%, Handgun 67, Rifle 45%, Dodge 26%

Weapons: Eldkastare 45% 2D6 + eldskador

Övriga norska vakter (2 st)

Str: 15 Con: 14 Siz: 13 Int: 13 Pow: 10
Dex: 14 App: 12 Edu: 12 San: 50 Hp: 14

Damage bonus: +1D4 Ålder: 26 och 30

Färdigheter: Norwegian 60%, Look mean 45%, Military tactics 53%, Rifle 43%, Handgun 52%, Fists 55%, Kick 40%, Listen 45%, Spot hidden 54%, Dodge 28%

Vapen: Eldkastare 43% 2D6 + eldskador eller M1A gevär 43% 2D6+2

Norska forskare (9 st)

Str: 9 Con: 12 Siz: 13 Int: 17 Pow: 15
Dex: 13 App: 13 Edu: 18 San: 75 Hp: 13

Damage bonus: None Ålder: mellan 32-49

Färdigheter: Norwegian 90%, En av förljande: Chemistry, Physics, Biology, Geology, Archaeology 83%, Knowledge about alien spaceship 4%, Knowledge about The Thing 35%*, Spot hidden 68%, Listen 35%, Dodge 26%

Lars Amundsen, Ledare för det norska forskningsteamet

Str: 12 Con: 13 Siz: 14 Int: 18 Pow: 17
Dex: 12 App: 15 Edu: 19 San: 85 Hp: 14

Damage bonus: +1D4 Ålder: 34

Färdigheter: Leadership 75%, Psychology 67%, Knowledge about alien spaceship 4%, Knowledge about The Thing 35%, Biology 93%, Fast talk 82%, Spot hidden 66%, Listen 45%, Dodge 24%

Weapons: None

SPELLEDARKARAKTÄRER

GEORGE PRICE, FORSKARE (GLACIOLOG OCH BIOLOG), 33 ÅR (KANADA)

*"It's an organism that imitates other life forms and it imitates them perfectly...
I can't wait to meet it!"*

George Price är en riktig enstöring och vissa skulle kalla honom för galen. Han spenderar den mesta av sin tid i labbet eller ute på någon kortare resa för att hämta isprover och liknande. Forskning och nya upptäckter betyder allt för honom, hans livsmål är att upptäcka något nytt och stort. Därför kommer han att se The Thing med fascination istället för skräck, han ser varelsen som en stor upptäckt. På grund av detta kommer han att försöka (i hemlighet förståss) att stoppa utrotandet av varelsen, eftersom han vill kunna visa upp den för världen och ta reda på saker om den. Han är målinriktad och är ganska cynisk i sitt tankesätt. Men han är även väldigt vältalig, manipulerande och han gömmer sig bakom en tillsynes ofarlig, men lite sluskig fasad. Han är riktigt farlig för dom som kommer i hans väg. Han är förövrigt stationens enda aktiva rökare och röker ungefär ett halvt paket om dagen.

ÅSIKTER OM:

Dwayne Harrison: "Jag känner honom inte så väl, men han verkar vara en rätt trevlig prick när han inte tjarar om fordon eller klänger på hans flickvän Janet eller vad hon nu är"

Janet Harrison: "Janet är en professionell och kompetent läkare och hon verkar vara en omtänksam person. Kanske man skulle lära känna henne bättre någon gång?"

Johnny Wright: "Han är en jobbig gnällspik som klagar på allt. Jag vill absolut inte veta av honom"

Eric Jones: "En av de trevligaste människorna jag har orkat lära känna. Han är min trogna forskningsassistent. Det enda jag kan anmärka på honom är att han borde våga stå för sina åsikter lite mera"

Carl Evans: "Han är en otroligt tråkig personen som jag försöker att undvika så gott det går"

Robert Bailey: "Han är en sluskig och jobbig man som inte tar nått på allvar"

Walther Naumann: "Honom kan man inte lita på, han snokar runt alldeles för mycket. Det enda han är bra på är att fixa lyxvaror och att hitta i sitt lager"

Xavier Barat: ”Den här mannen lägger sig i allting! Varför blev det just min station som fick honom som chef?!”

CARL EVANS, KIRURG, 48 ÅR (ENGLAND)

”That’s against regulations!”

Carl är en så kallad ”torrboll” det vill säga, han har ett ytterst litet sinne för humor. Han tar allt här i livet väldigt allvarligt och professionellt. Han festar inte, han dricker inte och han är ganska stel överhuvudtaget. Han är även extrem regelhållare och ska göra allt enligt reglementet. Ifall någon skulle göra något som är mot reglementet så är han snabbt där och anmärker det och försöker att rätta regelbrytaren.

ÅSIKTER OM:

Dwayne Harrison: ”Jag umgås knappt med Dwayne, men jag har hört av hans fru att han är trevlig”

Janet Harrison: ”Hon är min kära kollega och kamrat, hon är en kompetent och omtänksam läkare. Fast ibland kan hon vara lite hetlevrad”

Johnny Wright: ”Han är en skicklig pilot, men han borde verkligen göra nått åt sitt beteendet när han är på marken”

Eric Jones: ”Jag gillar Eric, han är ordentlig och ordningsam. Alla borde vara som honom”

George Price: ”Han är sjuklig enstöring som jag inte skulle lita på. Han har varit i sitt labb alldeles för länge”

Robert Bailey: ”Han är en oseriös och sluskig man som inte borde finnas här på basen”

Walther Naumann: ”Det här är en man som sköter sitt jobb ordentligt och följer reglerna, det är allt man kan begära av en människa. Men jag gillar inte att han säljer alkohol åt mannarna, det måste finnas någon regel emot det och när jag hittar den så ska jag se till att han följer den”

Xavier Barat: ”Här har vi i alla fall en ordentlig ledarfigur och det är något den här basen behöver. Om bara inte vore så otrevlig”

ROBERT BAILEY, RADIO OPERATÖR, 26 ÅR (AUSTRALIEN)

”Just relax, mate”

Robert är en glad kille, han har en tydlig australisk dialekt och har nästan alltid ett stort leende på läpparna. Han är basens stora festprisse och går ofta runt med en öl i handen. Han ser inte särskilt allvarligt på livet och han tar det ganska lugnt. Ifall någon ber honom att göra något så kan man räkna med att det tar en liten stund innan han börjar med det.

ÅSIKTER OM:

Dwayne Harrison: ”Jag beundrar hans skicklighet med fordon. Han är en kille jag gärna skulle ta en öl med, om hans fru nu tillåter det vill säga...”

Janet Harrison: ”Hon är en stark kvinna och vacker kvinna. Men hon kör lite mycket med Dwayne tycker jag”

Johnny Wright: ”Han tar allting på lite för stort allvar, direkt när något dåligt händer så gnäller han som ett bortskämt barn”

Eric Jones: ”Han är en person som är lite för lugn för sitt eget bästa. Han borde försöka att våga leva lite mera. Fast han har en trevligt optimistisk syn på livet”

George Price: ”Den här killen är inte cool, han är en av de mest osociala snubbarna jag har träffat...”

Carl Evans: ”Han verkar ha något emot mitt glada lynne och mina försök att lätta upp stämningen... Han är en jäkla tråkmåns”

Walther Naumann: ”Han verkar veta det mesta om de flesta, han har koll på läget här på basen. Om jag vill veta något så går jag till honom. Han brukar köpa hem lite Australiskt öl åt mig när jag känner hemlängtan”

Xavier Barat: ”Han är en riktigt jobbig kille, han borde låta oss sköta våra jobb hur vi vill, bara det blir gjort”

WALTHER NAUMANN, LAGERCHEF, 31 ÅR (VÄSTTYSKLAND)

”What do you need?”

Walther är en man som har koll på det mesta och det han har allra mest koll på är hans lager, som han kan som sin egen ficka. Han lyssnar på allt som sägs och försöker att vara kompis med alla. Han älskar rykten och älskar och prata om det han har hört. Ibland agerar han affärsman när han lyckas få in något utöver de vanliga varorna. Ibland så lyckas han få tag i Whiskey, cigarrer, vin och ibland lite Champagne som han säljer till ett lätt överpris dels till hans kamrater på

stationen och dels till folk ifrån andra stationer när de kommer till basen för att hämta något. Walther har en bakgrund som kriminell i östtyskland innan han lyckades fly över järnridån. Detta är något som han i största mån försöker att hålla hemligt eftersom folk skulle förlora förtroendet för honom.

ÅSIKTER OM:

Dwayne Harrison: ”En hygglig man, han brukar köpa sig en flaska whiskey av mig då och då. Fast han har uppenbarligen ganska dålig självförtroende och så har han problem med att stå emot frugan”

Janet Harrison: ”En tuff tjej. Hon skulle kunna passa som en kommando soldat eller nått. Om hon bara inte vore så känslsam det vill säga...”

Johnny Wright: ”Han är en latmask, fast en schysst latmask. Jag bjuda honom på ett glas whiskey då och då i utbyte mot saker han har hört på basen om de andra”

Eric Jones: ”Han är en man som gillar ordning och reda. Det gillar jag. Vi har haft många givande samtal tillsammans”

George Price: ”Det är någonting som inte riktigt stämmer med honom... Döljer han möjligtvis någonting?”

Carl Evans: ”Tja... vad ska man säga... han tar i lite väl hårt när det gäller regler. Men är annars en pålitlig man”

Robert Bailey: ”Han är en stadig kund hos mig och det är alltid nått som uppskattas. Jag köper ibland in lite Australiskt öl på hans begäran”

Xavier Barat: ”Den här mannen har allvarliga problem, han verkar inte lite på att någon kan utföra sitt jobb och jag vet varför han inte gör det. Jag skulle kunna berätta det om det inte vore för hans vetskap om min hemlighet. Ifall jag berättar så berättar han”

XAVIER BARAT, STATIONS CHEF, 45 ÅR (FRANKRIKE)

”Well I don't care if you think you know the best solution to the problem.

Because: I'M THE BOSS HERE AND I DECIDE WHAT THE BEST SOLUTION IS!!”

Xavier är en riktigt vresig och osympatisk person som oturligt nog har blivit chef för Station 10, fast det är inget jobb som han gillar. Innan han blev chef på station 10 så var han ett av de högsta hönsen på huvudstationen ”McMurdo” ända tills han råkade bli lite för full en gång och gjorde lite olämpliga saker som att hans f.d. underordnade lyckades sätta dit honom på. Som straff blev han degraderad till hans nuvarande tjänst. Hans favorit nöje är nu att jävlas med hans

underordnande och det är något som han gör så fort han får chansen. Han ogillar att hans underordnade tar för många egna initiativ, eftersom han är rädd att tappa kontrollen igen så att han blev degraderad till något ännu lägre. Detta gör att han ofta kontrollerar vad alla håller på med och försöker att "rätta till" saker som inte är utförda på ett sätt som han godkänner. Innan han började jobba på Antarktis så var Xavier transporthelikopter pilot åt den franska armén. Men det säger han inte, utan han drar till en rövar historia om att han tjänstgjorde som en Kapten i armén och att han har fått flera medaljer.

ÅSIKTER OM:

Dwayne Harrison: "Han kan sina motorer och fordon, men inte mycket mer. Det är ingen man jag lägger någon större uppmärksamhet på"

Janet Harrison: "En ganska uppkäftig men skötsam dam. Hon ibland känns hon som ett hot mot min trovärdighet som ledare"

Johnny Wright: "Han är den värsta sortens latmask, det är verkligen tur för honom att han är en så bra pilot. Vi behöver honom"

Eric Jones: "Han är en person man inte märker av speciellt mycket. Han bara finns där och gör sitt jobb"

George Price: "Jag tycker inte om honom. Han är alldeles för mycket för sig själv. Jag har svårt att hålla koll på honom"

Carl Evans: "En man smart man som lyder order utan att ifrågasätta. Precis så ska en underordnad vara"

Robert Bailey: "Han gör inte sitt när jag säger till honom och han stör andras arbete med upptåg, jag skulle bra gärna vilja bli av med honom"

Walther Naumann: "Han lyckades luska ut de pinsamheter som hände mig på McMurdo, men som tur är så vet jag om att han har "glömt" att berätta vissa saker om sin bakgrund. Saker som kan få honom sparkad"

ARTHUR WARD, KOCK, 37 ÅR (ENGLAND)

Det enda som är värt att nämna om honom är att han är ny på station 10 och hade han inte haft tid att lära känna alla, innan hans bortgång. Eller för att vara exakt, det enda han visste om de andra var deras namn. Eftersom han var rätt så blyg och höll sig mest för sig själv. Han hans familj kommer ursprungligen ifrån Indien. Han dödas av The Thing innan rollpersonerna träffar honom. Ingen på basen har tagit någon större notis av honom, speciellt inte rollpersonerna. Dom har bara träffat honom en endaste gång och det var när de skulle åka iväg, då ersatte han deras gamla kock Tim Dike.

STATION 10

1. Ombytesrum för utomhuskläder

De här rummen fungerar som slussar, där det alltid finns ytterkläder hängandes.

2. Toalett

En vanlig toalett, med ett handfat och en spegel.

3. Robert Baileys rum

4. Trappa till flygledartornet

En enkel stål trappa som leder upp till flygledartornet, där basens radio finns. Från flygledartornet har man en god uppsikt över hela basen och det kringliggande området eftersom det finns fönster rutor åt alla håll. Detta gör även att det är ganska kallt här uppe eftersom glas inte isolerar så jättebra.

5. Uppehålls-/vardagsrum

Här inne finns majoriteten av basens fritids aktiviteter samlade. Det finns två bord med fyra stolar vardera, två sköna soffor, en TV med video, diverse spel, ett biljardbord och ett flipperspel.

6. Dwaynes och Janets rum

7. Walther Naumanns rum

8. Carl Evans rum

9. Arthur Wards rum

10. Xaviers Barats rum

11. Johnny Wrights rum

12. George Price och Eric Jones rum

13. Matsal

En enkel och steril matsal med två avlånga bord i mitten av rummet med plats för tio personer på varje.

14. Kök

Ett väldigt belamrat kök, med fullt av kastruller, stekpannor och köksredskap hängandes ifrån krokar på väggarna.

15. Återhämtnings sal

Här inne så finns det sex stycken sjukhussängar med ett nattduksbord bredvid varje säng. Här inne vilar de som är sjuka eller som nyss har opererats upp sig. Just nu finns det dock ingen som använder någon av sängarna.

16. Läkarmottagning/operationssal

Här inne så finns det viktigaste sakerna som man behöver för att kunna operera och kureras skador. Här inne finns bl.a. ett operationsbord, en autoklav (en desinfektions maskin för verktyg), två stora syrgastuber och två tuber med narkos.

17. Georges Labb

Här inne studerar och förvarar George sina isprover. Här inne så finns ett kylskåp (där isproverna förvaras), ett skrivbord som är täckt av papper och annat forskningsrelaterat. Här inne finns också en dator där all information finns lagrad.

18. Duschrum och toaletter

Här inne finns det en rad med fyra duschar på ena väggen och en bänk på den andra väggen, med några klädhängare över. Duscharna skyddas ifrån insyn med hjälp av blågröna plastdraperier. Framför dörren så finns det också två stycken toalett bås.

19. Växthus

Här inne så odlas växter och grönsaker. Temperaturen här inne är ungefär 30°C och det är ungefär 5°C varmare än i resten av basen. Så att växterna ska trivas ordentligt.

20. Generatorrum

Här inne så finns basens huvudgenerator. Den ger ifrån sig ett evigt dovt brummande som kan höras ända ut i korridoren och i de intilliggande rummen.

21. Lagerrum

Här inne finns det allt möjligt som man kan behöva som man vill ha nära till hands. Det finns en del extra kläder, konserver och liknande.

22. Det stora lagret

Här inne så förvaras allt material som andra stationer behöver när deras lager tar slut. Lagret är fullt av lådor och 2-3 meter höga hyllor med alla möjliga saker. Lagret är som en labyrinth för alla utom Walther, som kan lagret lika bra som sin egen ficka.

23. Sovsal med 6 bäddar

24. Verkstad

Här inne så finns alla nödvändiga verktyg för att reparera basens olika fordon. Väggarna är täckta av Dwaynes affischer som föreställer olika bilar, helikoptrar och flygplan. Verkstaden är ganska dåligt uppvärmd så temperaturen håller sig runt 15°C eftersom den inkörsportern till verkstaden inte är speciellt tät. Här finns även en snöplog parkerad.

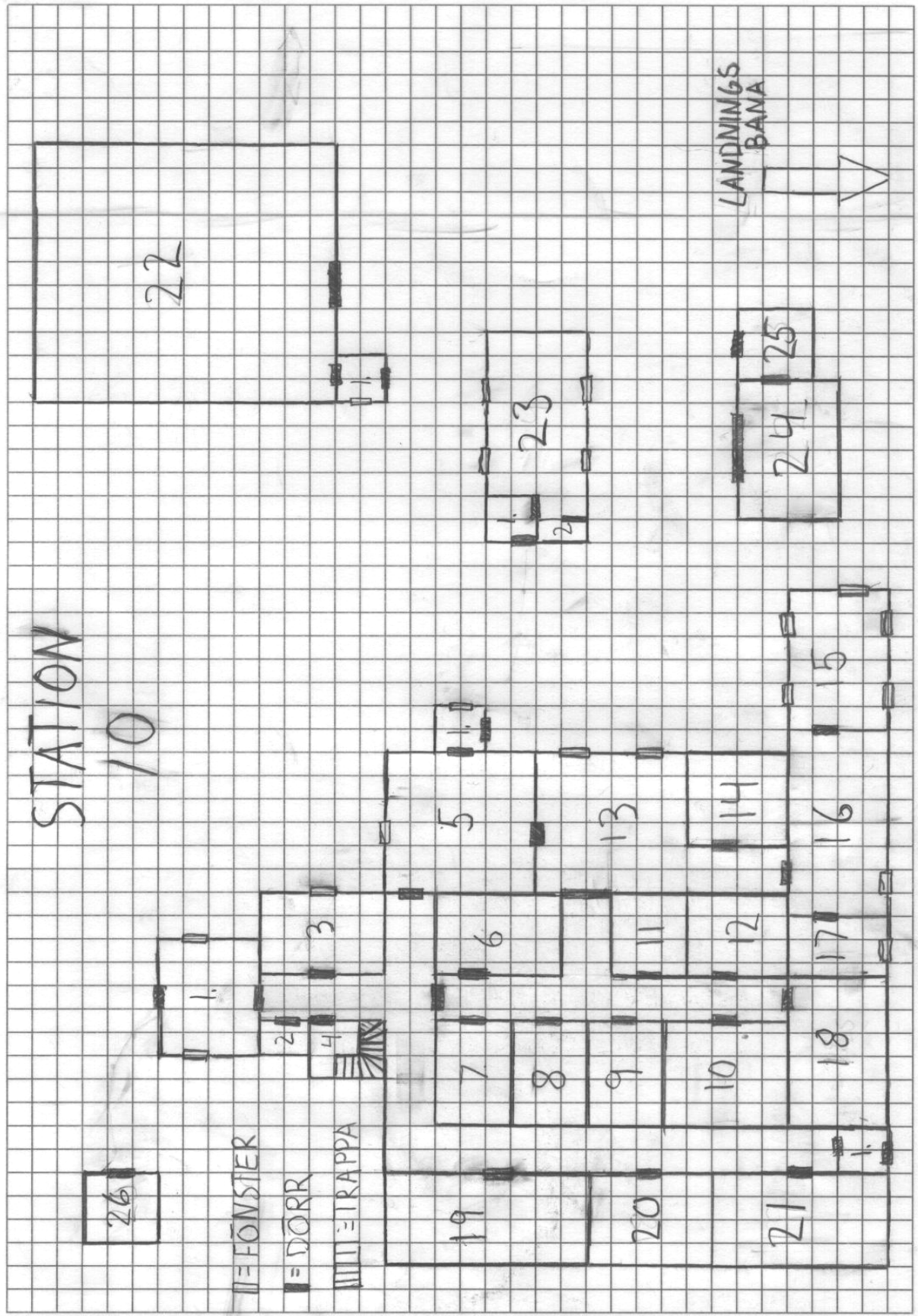
25. Verkstadens kontor

Härinne så sitter Dwayne när han behöver vila sig och värma sig lite. Till skillnad från verkstaden är det här rummet ordentligt uppvärmt.

26. Reservgenerator

Ifall huvudgeneratören skulle slås ut av någon anledning så sätts denna reservgenerator på. Den ger dock endast tillräckligt med ström för att kunna hålla basens värme till en acceptabel nivå och ungefär en sjundedel av basens lampor.

Fordon: Basens helikopter står vid helikopter plattan som finns ca 10 m utanför kartan framför den Södra dörren. Det finns även en plog parkerad i Dwaynes verkstad.



NORRMÄNNENS LÄGER

1. Lager

Det här är en container som tjänstgör som norrmännens lager. Containern är proppfull med alla möjliga saker. Allt från mat till reservdelar till radion. Här inne så förvaras även 2 st M1A gevär med 4 magasin och 1 eldkastare.

2. Norrmännens bostadshus

Här inne sover och äter norrmännen. I ena änden av rummet så finns det ett litet kök och ett två runda bord. Här finns även 3 stycken tvåvåningssängar (Norrmännen sover i skift) I rummet finns också en toalett med dusch (10)

3. Labb

Den här byggnaden tjänstgör som norrmännens forsknings central. Här inne så finns det en del av föremålen som norrmännen har tagit med sig från skeppet, men även kemiska prover ifrån olika material från rymdskeppet. Men däremot så finns inga The Thing prover. Möblemanget består av några bänkar, ett flertal skåp och två kylskåp med glasdörrar. Som är fyllda med provrör och E-kolvar.

4. Kylrum

Här inne så finns fem stycken kistliknande kylboxar. Varje "kista" har ett Biohazard märke på sig och en liten adresslapp, där det står vart någonstans "kistan" kommer att skickas senare. Tre av dem kommer att skickas till olika forskningsinstitut i USA, en kommer att skickas till en bas i Tyskland och en till Norge för forskningsteamets egna bruk. "kistornas" temperatur hålls runt -40 °C, och rumstemperaturen går aldrig över -14 °C. Här inne finns det alltså inga element eller liknande. Allt för att förhindra The Things upptining. Allt detta är dock skyddat av ett lås (- 45% på låsdyrkning, 40 Hp)

5. Sovsal

Den här sovsalen är tänkt som en extra sal eftersom förstärkningar till forskningsteamet ska komma om ungefär en vecka. Nu kommer den dock att tjäna som RP fängelse när de förs till basen.

6. Generatorrum

Här inne finns Norrmännens generator.

7. Hiss

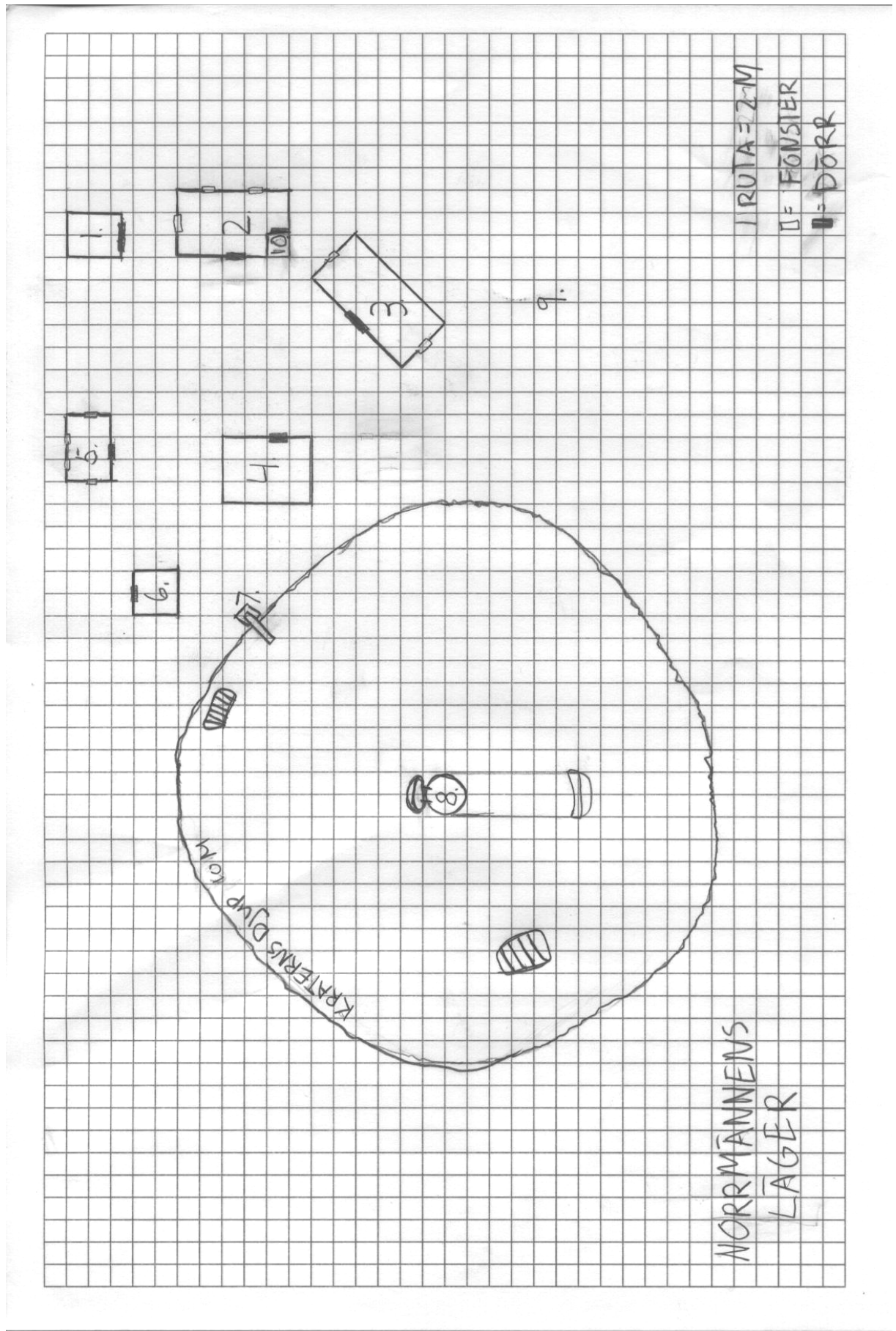
Detta är en slags hiss, en plattform som kan viras ner för klippkanten. Den används för att transportera utrustning och personal till och från rymdskeppet. Hissen håller för 180 kg.

8. Rymdskeppets ingång

Det här rymdskeppets enda kända öppning. En stega (som norrmännen ställt dit) är den enda vägen ner i skeppet. Ingångens lucka står alltid vidöppen, eftersom den inte har gått att stänga.

9. Helikopterplatta

Det är här norrmännen landar med RP



RYMDSKEPPETS INSIDA

1. Ingången.

Det är hit stegen ifrån öppningen leder. Rummet är alldeles tomt. Väggarna är släta och har inga utsmyckningar. Längst väggarna så finns det snödrivor och golvet är täckt av nedtrampad snö. Det finns två stycken öppningar som verkar sakna dörrar och en ganska grov port på motsatt sida om öppningarna. Svaga röster kan höras ifrån en av de öppningar som leder ifrån rummet (rum nummer 2) Den grova porten går inte att öppna med konventionella metoder, utan kräver en speciell sorts nyckel, som inte kommer att hittas i det här äventyret.

2. Reaktor rummet.

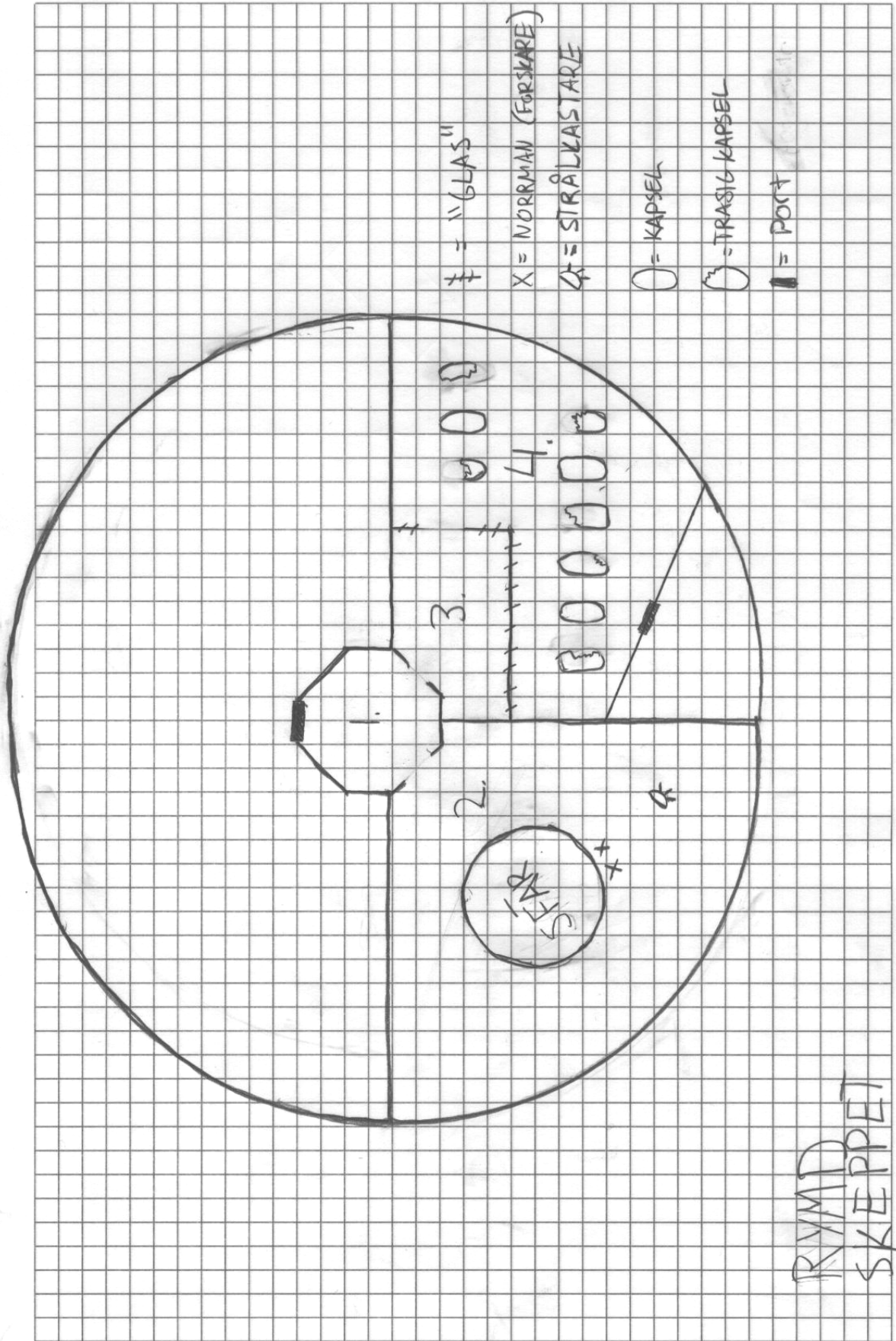
Det här rummet domineras av en sfär på ungefär 3,5 m i diameter som ser ut att bestå helt av vatten, men den svävar ungefär 1 m i luften (har du sett filmen "Sphere" så vet ni vad jag menar). Sfären beter sig även som vatten om man rör vid dess yta. Det här är skeppets reaktor, men det vet dock ingen om. I det här rummet så står två norska forskare som håller på att undersöka sfären med hjälp av en strålkastare som dom har riktat mot den och några provrör som dom ska ta några prover ifrån den för att kunna analysera vad för slags vätska sfären består av. När de två forskarna upptäcker RP så kommer de att först bli väldigt förvånade och sedan så kommer de att försöka att fly om ingen hotar dem med våld. Ingen av dem förstår engelska.

3. Kontroll rum för förvaringskammare

Väggarna som vetter mot rum 4 består av ett glasliknande genomskinligt material. Dessa väggar är kontrollpaneler åt förvaringskapslarna i rum 4. Dock så är dom nu inaktiva eftersom det inte finns någon energiförsörjning.

4. Förvaringskammare.

I det här rummet finns det nio stycket ovala äggliknande kapslar av någon silvrig metall. Vissa av dem har inte ens en repa på sig, inte ens några synbara springor som man kan tänkas använda för att öppna dom. Medans sex av dem är trasiga och tomma. En del av dem har bara små hål medans andra kan vara till hälften sönderslitna. Inga bitar från de sönderslitna kapslarna finns här, de har blivit omhändertagna av norrmännen. Även porten i det här rummet är låst och kommer inte att kunna öppnas under spelets gång.



VAPEN

Följande vapen finns tillgängliga/går att tillverka på station 10.

Remington 870

Skada: Vid räckvidd 1: 4D6, Vid räckvidd 2: 2D6, Vid räckvidd 3: 1D6
Räckvidd: Räckvidd 1: 0-9m, Räckvidd 2: 9-18m, Räckvidd 3: 19-45m
Antal skott i magasinet: 7
Tålighet: 11 Hp

Molotov Cocktail/brandbomb

Skada: 2D6+brännskador
Räckvidd: Str * 1m
Tålighet: 1 Hp

Kniv

Skada: 1D4+Db
Räckvidd: Beröring
Tålighet: 9

Yxa

Skada: 1D8+2+Db
Räckvidd: Beröring
Tålighet: 15

Childs eldkastare

(kräver 5 timmars reparations arbete och ett lyckat mechanics-slag för att få den att fungera)

Skada: 2D6+brännskador
Räckvidd: 23 m
Antal "Skott" i magasinet: 8
Tålighet: 6 Hp

Dynamit gubbe

Skada: 5D6, radie 2m
Räckvidd: Str * 1m
Tålighet: 3 Hp

M1A gevär

Skada: 2D6+2

Räckvidd: 100 m

Antal skott i magasinet: 10

Tålighet: 11 Hp

Norrmännens Eldkastare

Skada: 2D6+Brännskador

Räckvidd: 23 m

Antal "skott" i magasinet: 15

Tålighet: 6 Hp

TIPS OCH TRICKS TILL SPELLEDAREN

Här kommer lite tips om hur du bör eller inte bör spela det här äventyret:

- Var försiktig med att ta över rollpersoner. Speciellt Dwayne eller Janet, för i så fall är risken stor att rollpersonerna kommer att bli övertagna ganska snabbt.
- Spelarna bör veta vad dom egentligen har att göra med innan norrmännen kommer. Annars är risken stor att majoriteten av Station 10s personal kommer att vara övertagna.
- Krydda gärna Dag ett (1) med lite mystiska händelser om spelarna har det tråkigt. Så att dom får en aning om att någon smyger runt i lägret.
- Var inte rädd att improvisera!

Ni får ursäkta att det knappt finns några bilder, men jag kunde inte ha kvar dom eftersom dom inte var mina egna och jag hade inte lov att använda dom.