

TRAVELLER

Gothcon XI

Göteborg 1987

ø CUINNUIC ø

Et Traveller™ äventyr för sex personer

4v

Ronny Wiik
Lennart Larsson

© Copyright: Ronny Wiik, Lennart Larsson. 1987

Förberedelser

En inledning till detta äventyr har redan delats ut till spelarna. Spelarna har även fått sina rollfigurer i förväg, samt en anvisning om hur de skall spelas.

I bedömningen skall nämligen ingå hur bra figurena spelas, detta är ju trots allt ett rollspel, något som tyvärr har en tendens att komma på undantag vid turneringar. Det är därför viktigt att även du vet hur figurena skall rollspelas så att du kan bedöma deras prestationer korrekt.

I pappersbunten du håller i näven ingår:

- Denna förberedelselista
- Spelarnas förhandsinformation
- Poängberäkningsblad
- Äventyret Cuinnuic
- Sammanfattning av rollfigurer (6 st)
- Beskrivning av hur rollfigurena skall spelas
- Beskrivning av skills samt förteckning över den brandbekämpningsutrustning som finns på Tradern.

Vi rekommenderar följande förberedelser. Läs igenom spelarnas förhandsinformation. Läs sedan igenom rollfigurslistan samt anvisningarna om hur de skall spelas. Tag sedan fram poängberäkningsbladet och lägg det så att du kan titta på det samtidigt som du läser igenom äventyret. Under genomgången har vi gått igenom äventyret, men vi ser helst att du läser igenom äventyret ordentligt innan du skall leda det.

Vi ber på förväg om ursäkt för den blandning av svenska och engelska uttryck som finns här och där i texten. Ibland går det helt enkelt inte att översätta korrekt, utan man blir tvungen att svänga till det med det engelska ordet för att man skall få sagt det man vill.

Några definitioner

Detta är några definitioner av uttryck som används i äventyret.

1 MH dvs "One Man-Hour" eller en mantimme. Detta är den tid det tar att utföra ett jobb. 2 MH betyder alltså att det tar en man två timmar att utföra jobbet, två man en timme, fyra man en halv osv. Ett villkor för samarbete är naturligtvis att de som skall jobba ihop har tillgång till samma utrustning och har den kunskap som krävs.

När spelarna skall ta sig in genom en avspärning så står det som regel en tidsangivelse + svets, t ex 2MH + svets. Då skall man veta att svetsen drar 10 EnergiPoäng per timme. När spelarna börjar finns det 200 EnergiPoäng i svetsen.

1 MM är samma sak som en manminut.

1 Round är här samma sak som 5 sekunder.

Om spelarna söker igenom ett rum, så tar det 10 MM/ruta, dvs 10 MM / 2.25 kvadratmeter. Om ett rum enligt ritningen täcker 12 rutor tar det alltså 2 MH att leta igenom det ordentligt.

Vill dom bara slarvtitta igenom så tar det 10 MM/10 rutor.

Om det någon gång står att spelarna skall slå tärningar och att ett speciellt villkor gäller t.ex 8+, 2D6. Då betyder det att vad som står skall hända, händer om de slår 8 eller mer med två sex-sidiga tärningar. 4- betyder alltså 4 eller mindre.

DM Betyder Die Modifier. Detta är en faktor som läggs till tärningsslaget för att modifiera dess värde beroende på omgivande faktorer. Om DM = -2 dras alltså 2 ifrån värdet och om DM = 2 läggs 2 till värdet.

Spelarnas förhandsinformation

Skeppet vibrerar, ja nästan skakar. Ni kan höra hur hyperrymd-motorerna tjuter över larmet från varningssirenerna. Ett helt batteri kontrollampor växlar färg från grönt till ilsket rött samtidigt som tjutet tilltar.

Datorms opersonliga röst börjar lugnt nedräkningen medan vibrationerna övergår i formliga frossbrytningar som skakar skeppet från för till akter.

- **Tio sekunder till återinträde.**
9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. Vi har normalrymd, jag upprepar, vi har normalrymd.

Helt plötsligt vaknar radar och radio till liv samtidigt som kabinen fylls av ljuset från oräkneliga stjärnor. Skakningarna avtar och motorerna tystnar med ett utdraget vinande.

Ni tittar alla på Kowes som sitter tyst och arbetar febrilt med datorm. Efter en kort stund tittar han upp och säger med darrande stämma:

- *Nej, jag har ingen aning. Varken jag eller datorm vet var vi är.*

Modlöst tittar ni på varandra, ingen verkar vilja säga något. Skeppet är nu helt tyst så när som på kaptenens druckna lallande från intern-telefonen.

Plötsligt öppnas dörren till bryggan och Morlec kommer in.

- Jumpmotorerna är slut, säger han trött. Inget direkt allvarligt, men vi har inga reservdelar. Resten tycks vara OK...än så länge, tillägger han mörkt och blänger på kontrollpanelerna där de flesta lamporna återigen lyser grönt.

Åter sänker sig tystnaden över kabinen. Skeppet glider sakta vidare genom den stjärnbeströdda natten.

Vad gör vi här?

Ni hade mönstrat på Empress Direndi av den enkla anledningen att ni inte hade något val. Haorlia-systemet var inte precis välbesökt, så när det helt plötsligt dök upp någon som ville ha en komplett besättning till sin trader, så var ni inte nödbedda.

Kapten Parlin Mera förklarade att han nyligen inköpt en gammal Far Trader billigt och att han nu var angelägen att så snart som möjligt ta sig från den här avkroken. Han har en last med brandbekämpningsmaterial som snabbt måste iväg till sin destination.

Ni höll villigt med om att det var dags att flytta på sig och kom överens om att ni, mot standardlöner och plats för de i gänget som inte kunde fungera som besättningsmän, skulle föra skeppet så länge som ni ville hänga med, men att kapten Mera bestämde vart destination var från hopp till hopp.

Skeppet visade sig vara en överraskning, minst sagt. Det var bevisligen en Far Trader, men en uråldrig sådan. En snabb titt i loggen visade att skeppet var #52337 i den första serie som någonsin tillverkats, dvs över 300 år gammalt.

Efter en.... ja..... ryckig..... start samlades ni för att kolla upp hur pass risigt skeppet var egentligen. En snabb bedömning utan att ha full tillgång till huvuddatorn visade att ni nog skulle klara av ett hopp, men inte mer. Men så lätt skulle det inte bli, visade det sig. Precis när ni inledde hyperrymdsprånget valde nämligen datorn att lägga ner verksamheten under några millisekunder, för att lika plötsligt sätta igång igen. Det enda ni kunde märka var en plötslig extra stor kraftförbrukning i motorena.

Under de dagar som följde visade det sig att kaptenen var en alkoholist av den värsta sorten. Efter tre dagar höll han sig kontinuerligt aspackad i sin hytt. Ett snabbt hackerjobb gav full access till huvuddatorn och snart ramlade följande information ut.

Ø Kapten Parlin Mera alias Killwey Smorrt alias Illion Moley alias... hade ägt skeppet i minst 40 år. Han besättningar tycks ha bytits ut oftare än vad det gjordes genomgång av skeppet.

Ø Apropos genomgång av skeppet så var det fem år sedan det var ett år för sent med en sådan.

Ø Datorn har en tendens att sluta fungera då man utnyttjar hela dess kapacitet, som tex under hyperrymdshopp.

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

☼ Hyperryrmdmotorerna har nyligen (för ett år sedan) blivit reparerade, men inte fullständigt. De bör i vilket fall som helst inte utsättas för någon form av högre belastning, som tex flera hopp i snabb följd el dyl.

☼ Skeppet har gjort fem snésprång under sin livstid. Alla under de senaste två åren.

Allt detta gjorde att ni tog er tid att kolla även maskinloggarna och inte bara skeppsloggen, och snabbt upptäckte ni sambandet mellan den extra energiförbrukningen i motorerna och det 'glapp' som datorn gjorde vid starten.

De sex à sju dagar som resan skulle ta släpade sig fram mycket långsamt, men slutligen annonserade datorn att det var dags att förbereda sig för återinträde i normalrymd.

Mycket riktigt visar det sig att hyperryrmdmotorerna är trasiga och att ni inte har de reservdelar som krävs för att kunna reparera dem helt. Under en veckas tid reparerar ni datorn så pass att den bör kunna fungera någorlunda tillförlitligt i framtiden.

Ni kan nu konstatera att ni har hamnat inom räckhåll för ett litet planetsystem med en gul huvudseriestjärna. Systemet tycks bestå av sju planeter och två gasjättar. Hur ni än försöker så kan ni inte se några tecken på intelligent liv. Enligt era första bedömningar så kan planet nr 2 och eventuellt nr 3 ligga inom den beboeliga zonen. Till dessa planeter är det fem veckors restid.

- To be continued..... -

Inledning

Äventyret är uppdelat i tre delar.

- Resan till Cuinnuic
- Cuinnuic
- Flykten från Cuinnuic

Alla delarna är skrivna så att man hela tiden försöker undvika slumpmomentet. Om möjligt skall det alltid vara så att en spelares handling i stort sett är förutsedd och leder till en förutbestämd sak. Detta för att undvika orättvisor i bedömningen lag emellan. Naturligtvis kommer det att uppstå situationer som vi inte tänkt på, men då är det bara att gå på efter eget huvud. Skulle problemen bli akuta är det bara att försöka kontakta någon av oss så får vi avgöra vad som skall hända.

Viktigt är att du under spelets gång hela tiden uppmuntrar rollspel, du skall även slå många tärningsslag (där det är logiskt att man slår tärningsslag naturligtvis) även om de inte betyder något. Ibland har jag skrivit **Slå!** i texten för att poängtera att här är ett lämpligt tillfälle att göra ett tärningsslag. Kom bara ihåg att se ut att vara intresserad av resultatet av ditt slag också, annars är det inte mycket värt. Låt gärna spelarna själva slå också då tillfälle bjuds. Kom bara ihåg att tala om för dem att de inget vet om DM om de protesterar över utgången av slaget.

Resan till Cuinnuic

Spelarna borde nu, efter en smula diskuterande, besluta sig för att sätta kurs mot de inre planeterna. Om de tycker att de borde kunna leda sig till var de är mha kända stjärnor och pulsarer mm så kan navigatören få slå ett slag per dag han tillbringar med att mäta ut var de kan vara. Om han lyckas med ett 10+ slag kan han berätta följande:

De har åkt ut Spinward, dvs från galaxens kärna, ca 30 - 35 parsec. Han kan inte bestämma exakt var de är, bara att de befinner sig i ett utforskat område, samt att närmsta bebodda planet befinner sig minst 25 parsec härifrån. Han kan inte ens börja gissa vart de skall hoppa härnäst. För det krävs nämligen koordinater som han inte kan bestämma med den utrustning de har ombord. Han är inte ens säker på att han skulle klara det med riktig utrustning; han är ju inte scout.

(Informationen är inte av någon betydelse eftersom spelarna ändå kommer att finna ut detta senare.)

På väg in mot de inre planeterna kommer de att passera nära en av de två gasjättarna. Skeppet är utrustat för att kunna skimma, och om de inte själva kommer på att de måste fylla på bränsle, kan kanske en försiktig antydning göra att de kommer på det. T.ex :

- Ni kommer att passera rätt nära en av gasjättarna. En snabb koll visar att den tycks vara en standardjätte, en sån som man brukar använda för att skimma på.

Skulle de trots dina små ledtrådar ändå vilja fortsätta mot planeterna, så OK. De kommer att finna följande:

Planeterna ligger innanför den beboeliga zonen, men de är bägge ökenvärldar med atmosfär typ A. De kommer nu att lägga märke till att de faktiskt har ganska ont om bränsle. Vill de nu lägga sig ner och dö så är det upp till dem. Vill de landa så går det bra, men de kommer inte att finna något som helst spår av vare sig liv eller vatten.

I fortsättningen antar jag att de antingen med en gång bestämt sig för att skimma på gasjätten, eller att de återvänt.

Under själva skimningen skall piloten få slå minst fyra slag. Under något av dem kommer han sannolikt att slå över 9. Gör han inte det så poängtera att han får använda sin skill som DM. I vilket fall som helst så kommer han då att upptäcka närvaron av ett större metalliskt föremål i bana runt jätten. Jag antar nu att de verkligen blir nyfikna och vill närma sig föremålet för att se vad det är.

Navigatören och piloten skall nu få slå flera slag. Slår de dåligt kan du slå några egna slag och sedan konstatera att det var nära att de tappade bort föremålet, eller störtade i gasjätten. Låt dem då slå några flera slag om de vill fortsätta. De kommer i vilket fall som helst att komma på rätt kurs, och så småningom kan de se konturerna av ett stort rymdskepp växa fram i mörkret.

Cuinnuic

Skeppet som växer fram är stort, antingen är det ett större fraktskepp eller också är det en kryssare. Dess linjer är inte bekanta för någon av spelarna, även om piloten tycker sig minnas något liknande. Han kan bara inte säga vad, han tror att det var någon människoras som hade dem. Skeppet är helt dött och utsänder inte någon form av detekterbar strålning. Det är kallt och motorerna kan inte ha varit igång på minst tjugo år; då hade de fortfarande varit svagt radioaktiva.

Skeppet befinner sig i en stabil bana, och en första beräkning visar att den mycket väl kan vara stabil i flera hundra år. När de närmar sig skeppet kan de se att det är intakt men att det nog har legat här länge, mycket länge. Stora symboler längs sidan av skeppet kan fortfarande skönjas och långsamt går det upp för piloten att detta faktiskt ser ut som en ScoutCruiser från First Survey.

Skeppet är beväpnat, men inte så mycket som det skulle vara om det hade varit en militär kryssare. En mängd antenner sticker ut från det i alla riktningar. Alla portar och slussar är stängda, och ser ut att ha varit det mycket länge. Piloten kan nu stava fram skeppets namn från de flagnande rester av färg som fortfarande finns på skeppets sidor:

ScoutCruiser Cuinnuic SX-D740398A

Ingen av spelarna har väl direkt hört talas om Cuinnuic som sådan, men First Survey känner alla till och de drar sig snabbt till minnes följande data:

- First Survey var den första astrografiska och demografiska kartläggningen av imperiet. Den gjordes av IISS, dvs av Imperial Interstellar Scout Service. Den tog mer än etthundra år att göra och sammanställa och publicerades ca år 420.

Mao är Cuinnuic säkert över sexhundra år gammalt, kanske tom över sjuhundra år gammalt.

Om nu inte Morlec själv, eller någon annan i gänget, kommer med något intelligent påstående så får han (Morlec) slå ett par tärnings-slag. Han kommer då på följande:

Hyperrymsmotorn har inte förändrats så mycket på sjuhundra år. I alla fall inte på fyrahundra, om man subtraherar traderns ålder. Förändringarna har mest varit på de effekfullare motorerna, samt att TL har har sjunkit undan för undan. En ScoutCruiser borde ha varit tillverkad vid en så hög teknologinivå som möjligt och mao

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

så borde han kunna använda delar av den motorn som reservdelar till deras. Dessutom borde det finnas en hel verkstad och ett stort lager med reservdelar på ett så stort skepp som Cuinnuic, särskilt om de räknat med att vara borta från civilicerade traker i flera år.

Mao kunde kanske en liten upptäcktstur inne i Cuinnuic vara till nytta för gänget.

Gissningsvis kommer spelarna ändå att vilja ta sig in i skeppet. Om inte annat så vet dom att det förmodligen hade med sig avlöningen till sin besättning ombord i någon form av lätt växlingsbar valuta som t.ex ädla metaller och liknande. Reservdelsaspekten kan de få reda på en smula senare om de inte själva kommer på det efter ett litet tag.

Läs nu Cuinnuics historia så att du får en bättre bakgrund till vad som har hänt.

Cuinnuics historia

OBS! Denna redogörelse om Cuinnuics öde är **INTE** avsett för spelarnas öron. Den är till för att du skall få en bättre bild av bakgrunden till äventyret, men strängt taget skulle du kunna klara dig utan den.

Detta är vad som hänt Cuinnuic och dess besättning:

Cuinnuic befann sig mycket riktigt på First Survey och hade efter ca 3 år avslutat sitt uppdrag i gränstrakterna, då de i ett i övrigt tomt system fann resterna av ett mindre rymdskepp i bana runt den enda gasjätten i systemet. En undersökning av skeppet visade att det tydligen hade befunnit sig i strid innan det hamnat i detta system. Vidare hade det inte konstruerats eller förts av människor. Att döma av det skick det befann sig i och de dokument som hittades ombord hade det precis undkommit ett stort slag i hemsystemet, men besättningen hade dött pga de skador som skeppet ådrog sig då de flydde. Besättningen verkade inte ha tillhört någon av de kända raserna, och deras teknologinivå verkade ha varit ca F - G.

Naturligtvis bedömdes detta vara av yttersta intresse, och efter att ha studerat de dokument som fanns, bla utdrag ur stjärnkartor kom man fram till deras hemvärlds position. En av de saker som gjorde resan angelägen var att skeppet tycktes vara kapabelt till jump 8.

Resan ledde till ett dubbelstjärnesystem där stjärnorna hade var sin huvudplanet. Bägge planerna var omringade av en armada av förstörda försvarssatelliter och rymdskepp i storleksordningen SDB. Den ena planeten verkade ha råkat ut för en Planetkrossarbomb som inte helt lyckats klyva planeten i två delar, utan bara tagit ur ca en åttondel av den och kastat ut detta som ett mindre asteroidbälte runt planeten.

Den andra planeten var visserligen i ett stycke och utan synbara fel, men den tycktes vara helt död och efter en mer ingående undersökning kunde man konstatera att den faktiskt inte var steril, men att det inte fanns några större livsformer där.

När de gick in i omloppsbanan runt den andra planeten upptäckte till sin bestörtning att inte alla försvarssatelliter var förstörda. Ett par av dem fungerade tillräckligt länge för att göra det omöjligt för dem att hoppa någonvärt utan reparationer.

Medan större delen av besättningen var sysselsatta med reparationer ägnade sig resten åt att utforska den nu döda planeten. De kom fram till detta:

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

Bägge systemen hade, oberoende av varandra utvecklat intelligent liv. De kämpade sig bägge upp till TL A innan de tog kontakt med varandra, och denna första kontakt var ett erövringståg. Ett tusen-årigt skoningslöst krig tog sin början och avslutades med att bägge raserna samtidigt skickade iväg ett förintelsevapen mot varandra.

Scouterna kunde däremot inte finna någon som helst information om vad planeten hade råkat ut för. Tydligt var i alla fall att alla livsformer som var större än en råtta hade utrotats.

De avslutade sina undersökningar, tog en mängd prover och prylar från planeten och gav sig iväg mot imperiet.

Vad de inte visste var att de plockat med sig förstörelsevapnet bland sina prover. Det aktiverades lagom efter det andra hyperrymdshoppet och efter en kort men intensiv strid svävade Cuinnuic död i sin bana runt den gasjätte där man tänkt fylla på bränsle.

I laboratoriet där de fann förstörelsevapnet fanns även motvapnet. Det var precis färdigt när den sista anfallsvågen stormade laboratoriet och hann aldrig komma till användning. Detta motvapen tog de också med sig, men liksom i fallet med vapnet visste de inte vad det var.

Beskrivning av vapnet och motvapnet

Allt liv i universum består av högerpolariserade proteiner. Du, jag, Vargr, Veganerna etc. Denna regel finns det inga undantag till, men varför det är så är mycket svårt att förklara.

Det vapen som Cuinnuics besättning råkade ut för var ett specialdesignat biologiskt vapen med vänsterpolariserade proteiner. I princip betyder det bara att dessa livsformer inte kan tillgodogöra sig proteiner av vår typ som föda, men å andra sidan påverkas de inte heller av gifter, bakterier eller virus som påverkar oss.

Vapnet, som jag hädanefter kommer att kalla Xerox, består av några få celler och är knappt synligt för ögat. Dessa små enheter kan dock snabbt och lätt kombinera ihop sig till en större och kan på så sätt mycket snabbt ändra form och storlek. De har ett gemensamt telepatiskt medvetande som börjar fungera först när de är etthundratusen enheter eller fler. De har manipulerats genetiskt att utföra en enda sak: Utrota allt liv som är större än en råtta.

Xerox har följande egenskaper:

- Den klarar av att känna igen och (till form och färg) kopiera föremål upp till en människas storlek på ca 10 sekunder. Skulle man ta upp föremålet så känner man att något är fel om man är vaksam, annars märker man det först när det är försent.
- Den påverkas mycket lite av kul- och strålvapen eftersom den ju består av flera miljoner individer. Det enda riktigt säkra sättet att ta kål på den är att bränna upp den, eller att snabbt frysa ner den. Skulle den frysas ner vaknar den upp, så snart den tinat igen. Eld däremot förstör dess celler fullständigt. Naturligtvis skulle det gå att banka sönder den med hammare, men det skulle ta ganska lång tid och bli ganska smetigt.
- Den påverkas inte av gifter som vanliga livsformer skulle påverkas av, eftersom den ju består av en annan typ av protein.
- Den förökar sig med en hastighet av 20000 nya enheter per timme. Den lever i symbios med en bakterie som klarar av omvandla energi och materia till byggstenar som Xerox använder för att växa och leva. Baktierien kan i princip använda vad som helst som finns tillgängligt i omgivningen, särskilt nogräknad är den inte. Däremot behöver den energi för att kunna fungera, dvs strålning i form av t.ex ljus eller värme.

Detta gör att Xerox kan upptäckas med IR-detektorer av olika slag, men då spelarna inte har några, och inte heller kommer att lyckas konstruera några, så spelar det ingen roll.

- Xerox är inte dum (INT ca 4) och har lärt sig en hel del sedan dess första kontakt med människor. Den vet att det säkraste sättet att få tag i människor är att låta dem få tag i den. T.ex genom att imitera utrustning och andra prylar som människorna tycks pyssla med mer eller mindre hela tiden.

Motvapnet:

Motvapnet är helt enkelt en annan typ av bakterie med egenskaper som i mångt och mycket liknar den som Xerox lever ihop med. Skillnaden är bara den att den producerar inga byggstenar och fungerar så att den snabbt ersätter de riktiga bakterierna om Xerox skulle komma i kontakt med den.

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

Vapnet är i form av en liten sprayflaska och används helt enkelt genom att man sprutar med den på Xerox. Inom en timme kommer Xerox helt enkelt att dö av svält. Nackdelen är att bakterien är känslig och inte klarar av att överleva mer än ca 10 minuter då den är utanför sin värd. I den miljö där den fanns då den hittades, dvs i sprayflaskan kan den överleva ytterligare ett tusental år om så skulle behövas.

Strid med Xerox

Är inte nyttigt för motståndaren. Detta är vad som händer om man skulle råka ta i Xerox:

Om man är vaksam, dvs man vet om att man skulle kunna råka ta i något otrevligt och inte har några handskar på sig, då känner man skillnaden och hinner backa undan innan det är för sent.

I annat fall kommer Xerox med en gång att omformas till en slingrande hop tentakler med krokar som hugger tag i dig och hindrar dig från att lösgöra den. Sedan kommer den att sakta men säkert slita dig i stycken genom att omväxlande dra ihop sig med en del av tentaklerna samtidigt som den utvidgar vissa andra och tar nytt tag med dem. Den slutar inte förrän du är sönderdelad i små knyt-nävesstora bitar.

Denna behandling kommer att ge dig en lätt skada per fem rounds.

Om nu någon vill hjälpa dig, kommer han att upptäcka att det är förenat med vissa risker. Xerox måste bestå av minst 100000 individer, men om det finns t.ex 200000 individer kommer den snabbt att dela sig i två och hoppa över till hjälparen. Jag kommer i fortsättningen att referera till Xerox som en nXerox, där n är en siffra som markerar antalet 100000 individer. Dvs en 7Xerox består av 700000 individer och kan utan vidare dela sig i 7 delar.

En 1Xerox kan du lossa på själv efter att ha slagit 8+ två gånger. Du får slå en gång varannan round. Du kommer att få en lätt skada eftersom du måste slita bort honom. Pansar gör att Xerox får det svårare att ta sig in till dig, men det hindrar honom inte.

Vacc Suit: Dräkten är punkterad efter 10 rounds, efter det tar du en lätt skada per 10 rounds. Som vanligt tar du en lätt skada när Xerox rycks bort.

CES: Dräkten är punkterad efter 15 rounds, efter det tar du en lätt skada per 15 rounds. Du tar ingen skada när Xerox rycks bort.

Inne i Cuinnuic

Hur spelarna tar sig in är kanske lite svårt att förutsäga, med tanke på att det finns ganska många vägar in. De kommer emellertid snart att inse att något otrevligt har hänt ombord. Själva slussarna är orörda, oavsett vilket håll de kommer ifrån, men resten är i ett bedrövligt skick.

I flera gånger finns bevis på att sprängämnen använts, dvs delvis förstörda korridorer som det har brunnit i mm. Det finns märken av både projektil och energivapen i flera rum och i flera korridorer. Många rum är barrikaderade utifrån och i flera fall är barrikaderna rivna. Vissa korridorer är förseglade och andra helt enkelt fyllda med skräp av olika slag.

På flera ställen finns resterna av besättningen i form av förvridna, mumifierade kroppar, uppenbareligen döda sedan mycket, mycket länge.

Allteftersom spelarna tar sig fram kommer de att finna att striden tycks ha intensifierats ju närmare bryggan de kommer. För att ta sig in i bryggan blir de tvugna att skära bort stora sjok av metall som spärrar vägen. Metallen har på flera ställen djupa inbuktningar som om någon varit mycket angelägen att ta sig in, men inte kunnat.

Bryggan i sig är orörd, och lyckas de bara leda över kraft till skeppet kan de läsa om den sista striden och vad som hände sedan.

Hur mycket tid spelarna kommer att lägga ner på att ta reda på vad som egentligen hänt är upp till dem, men så småningom kommer de utan tvivel att vilja ta reda på det de var ute efter och ge sig av.

Under tiden kommer de utan tvivel att väcka upp Xerox, som omedelbart kommer att fortsätta sin kamp mot allt levande. Huruvida den lyckas eller ej beror helt på spelarnas uppfinningsrikedom och självbevarelsförmåga.

Kom ihåg! Förutsättningen för att Xerox skall kunna vakna till liv igen är att den får tillgång till värme eller ljus. Innan dess kan inget hända, så se till spelarna verkligen ansluter kraft till skeppet, helt enkelt genom att göra det mycket svårt för dem. (Se förklaring till Zero G Combat)

Möjliga vägar in

1. Genom skrovet.

Naturligtvis skulle man kunna tänka sig att spelarna vill skära ett hål igenom skrovet med skärbrännare el dyl. De kommer då att finna att skeppet är bepansrat. Pansaret, visar det sig snart, är praktiskt taget omöjligt att ens repa med deras utrustning. Kanske ett par träffar på samma ställe med deras laserkanon skulle göra ett lagom stort hål, men säkert är det inte.

2. Huvudingången.

Den befinner sig på våning A. Det en nersänkbar ramp (HI) som utgör huvudingången. Den används för övrigt även till att ta sig till och från skeppets Air/Raft:ar och Cuttrar. Vill man ta sig in här krävs det en hel del jobb med svets (10 MH), eller också kan man ansluta kraftkablage (hehe) till skeppet och manövrera luckan utifrån via en infälld panel. Luckan är upplåst, det är bara att knalla in om man kan manövrera den.

3. Nödutgångar.

Nödutgångar finns både på våning A och på våning D. Det rör sig i alla fall om låsta och spärrade manluckor. För att få upp dem krävs 7 MH med svets, alternativt en direkträff med skeppets lilla laserkanon. Skulle de missa (SLÅ! 9-, 2D6) så blir luckan en del av det omgivande pansaret och skall fortsättningsvis behandlas som om den verkligen vore en del av det omgivande skrovet. Obs! Om spelarna undrar över om det går att spränga upp luckan med hjälp av lasern så skall du tala om för dem att det är upp till dem att gissa. Inga ledtrådar med andra ord.

3. Missilavskjutningsramper.

Finns det gott om. Närmare bestämt 30 stycken. Alla är dock armerade, mao de innehåller missiler. Om någon undrar så kan Llaegdzeth (Slå!) tala om att man endast gör så om man av någon anledning förväntar sig bekymmer, eller vid en övning. Luckorna som sitter framför avskjutningsramperna kan fås bort med svets och lite tålamod (3 MH), men missilerna är en annan femma. Efter mycket om och men (4 MH) kommer de på (Slå!) hur man skall göra för att avlägsna dem. De måste vara mycket försiktiga eftersom de inte kan vara säkra på att missilerna inte kan bringas att detonera om man hanterar dem ovarsamt. De kommer dock inte att göra det och en undersökning i efterhand visar att de inte är armerade med tändrör. Skulle de vid ett senare tillfälle vilja spränga en missil så visar det sig att de är mycket ovilliga till detta ens med tändrör. En missil detonerar endast vid 12+, 2D6. Skulle en annan missil befinna sig intill en som detonerar så detonerar den också.

4. Lastluckan.

Är stängd. Den kan liksom huvudingången öppnas med hjälp av en panel, om bara kraft ansluts. I annat fall skall den behandlas som om den vore en del av skrovet.

5. Air/Raft, Cutterports.

Det är inga problem att lossa på någon av Air/Raftarna eller Cutterarna. Då stöter man på låsta manluckor av samma typ som de som används till nödutgångar (vilket dessa kan fungera som).

Extern kraft

Vid huvudingången samt vid lastluckan finns en stor panel märkt **Extern kraftanslutning**. Bakom den finns ett standardanslutningsdon för kraftkabel av äldre modell. Spelarna kan få ledtråden om de undrar vad dessa är till för, att de användes då skeppet av någon anledning inte hade sin egen Power Plant igång och drev då externa portar, interna livsuppehållande system samt annan elektrisk utrustning utom maneuver- och jumpdrive samt vapensystem.

Morlec kan snabbt (1 MH) skarva ihop ett don som ansluter deras egen Power Plant till Cuinnuic. De upptäcker att energiåtgången är ganska hög, ungefär lika mycket som när de manövrerar våldsamt. Det är i och för sig bara att vänta, då Cuinnuic är ganska stor. De upptäcker också att Cuinnuic fylls med atmosfär med en gång. Detta är ganska märkligt, och enda förklaringen till detta är att Cuinnuic måste ha tömts på luft med avsikt. Då har nämligen all luft funnits i trycktankar fram till nu och har inte kunnat sippra ut under århundradena. Vidare aktiveras gravitationsmodulerna och efter ca tio minuter stabiliseras ett uniformt gravitationsfält på ca 0.9 G över hela skeppet.

Naturligtvis kommer då all det mög som svävar omkring enligt ritningarna att falla ner på golvet, men det får du helt enkelt hålla i minnet.

Om de gör denna anslutning kommer de till en början att få det ganska mycket lättare då de har ljus i hälften av alla rum och korridorer, samt inte behöver använda rymddräkt men å andra sidan kommer Xerox att väckas upp ganska omgående.

Cuinnuic är visserligen inte helt tät, och konstigt vore väl det efter så lång tid, men luften kommer att räcka under all den tid som spelarna använder. Då bara en av spelarna har Zero G Combat kommer det praktiskt taget vara omöjligt för dem att åstadkomma någonting om de inte får gravitationsfältet återställt.

De terminaler som finns utspridda i skeppet fungerar, men det enda som händer då man aktiverar dem är att man får reda på att de är avstängda, och att man skall kontakta systemansvarig för besked. Terminalerna på bryggan fungerar däremot utmärkt.

Cuinnuics innandöme

Alla rum är beskrivna enligt följande mönster:

#. _____ ® RUM a b c

Där # är rumsnumret. Understrykningstecknen skall du använda för att markera hur många gånger spelarna har varit där, så att du vet vilka förändringar som har skett sedan de senast var där. ® är ett L eller ett M beroende på om ljuset fungerar eller inte om extern kraft anslutits. RUM är helt enkelt vilket rum det är. a är en beskrivning av rummet, hur det ser ut och vad det innehåller mm. b är en beskrivning av hur de Xerox ser ut som finns där från början och har aktiverats, dvs en timme efter det att kraft återställts till skeppet. c följs av en siffra. Detta är antalet Xerox som tillkommer per timme. Vid denna punkt finns också tips om vad de kan tänkas kamouflera sig som.

saknas punkt b och/eller punkt c så betyder det bara att där inga Xerox finns och/eller att det inte tillkommer några.

DECK A

1. _____ M Missilmagasin.
 - a. Rummet är fyllt med missiler i långa rader. De tycks sitta på någon form av band som leder upp i taket. (Detta band leder till missiltornen, och det är möjligt att klättra upp för banden till de olika tornen.) Detonatorer till missilerna finns på ett annat band, med detta band är låst och förseglat. Det kan dock brytas upp utan större problem (Slå!).

2. _____ M Lastramp för missiler.
 - a. Detta är lastrampen för missiler. Den är låst inifrån, men om kraft ansluts kan man öppna den och man får på så sätt ännu en väg ut ur skeppet.

3. _____ L Dagrum, besättning.
 - a. Dörren till dagrummet är låst och blockerad inifrån. Med lite våld kan den öppnas (Slå). I dagrummet ligger två besättningsmän i förvridna ställningar. De verkar ha dött av kvävning av ansiktsuttrycken att döma. De är beväpnade med handgranater (odugliga nu) och de har en trave kolsyre-släckare i en säck på golvet (de fungerar utmärkt, de är 8 till antalet).

4. _____ M Badrum.
 - a. Rummet är i stort sett helt oanvändbart till följd av den explosion som skett utanför. Endast handfatet återstår.
 - b. Det finns två handfat. Det till höger är en 2Xerox.
 - c. 1. Rester av inredning, handtag mm.

5. _____ M Badrum.
 - a. Rummet är i stort sett helt oanvändbart till följd av den explosion som skett utanför. Inget användbart återstår.

6. _____ L Kök, besättningsmäss.
 - a. Här är bara oordning. Ingen verkar ha brytt sig om att ha någon form av organiserade måltider. Burkar och flaskor svävar huller om buller i högar runt omkring. Odiskade fat och bestick svävar också omkring lite överallt.

DECK A

Skrot i korridoren

Man har sprängt bort större delen av korridoren utanför cellerna. Skyltar på väggarna talar om att ingången till cellerna skall befinna sig här, men där ingången är täckt av ditsvetsade stålplåtar. Dessutom är irisporten igensvetsad. För att röja en väg igenom barrikaden krävs 1 MH samt svets. Celldörrarna är öppna.

7. _____ M Cell.
- a. Här finns resterna av en människa. Han är dock svår att känna igen som människa eftersom allt som återstår är et femtital mumifierade köttklumpar som svävar omkring, men en hand och en fot går fortfarande att känna igen.
 - b. En hand och en fot extra. De är 1Xerox.
 - c. 2. Delar av lik.
8. _____ M Cell.
- a. Inget speciellt, cellen är tom.
 - c. 1. Inredning, stol, bord, matta, filt etc.
9. _____ M Cell.
- a. Här ligger tre tömda kolsyresläckare.
10. _____ M Cell.
- a. Inget speciellt, cellen är tom.
 - c. 1. Inredning, stol, bord, matta, filt etc.
11. _____ M Cell.
- a. Resterna av tre besättningsmän flyter omkring i cellen.
 - b. Ytterligare fyra köttklumpar har tillkommit. De är 1Xerox. En observant åskådare (dvs en som säger sig titta noggrant på köttbitarna Slå!) kan se hur de ändrar riktning mot åskådaren genom att sparka ut med en köttklump i motsatt riktning mot rörelseriktningen.
 - c. 3. Delar av besättningsmän, inredning.

DECK A

12. _____ M Cell.
a. Inget speciellt, cellen är tom.
b. Resterna av en matta på golvet är nu en 2Xerox.
c. 1. Inredning, stol, bord, matta, filt etc.
13. _____ M Cell.
a. Inget speciellt, cellen är tom.
14. _____ M Cell.
a. Inget speciellt, cellen är tom.
15. _____ M Cell.
a. Inget speciellt, cellen är tom.
16. _____ M Cell.
a. I cellen har någon sprängt en handgranat. Hela inredningen är i spillror och svävar omkring i rummet.
b. En av bitarna nära dörren är en 3Xerox. Den rör sig på samma sätt som de i rum 11.
c. 2. Inredning, stol, bord, matta, filt etc.
17. _____ M Badrum.
a. Inget speciellt.
18. _____ L Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
19. _____ M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
20. _____ M Dubbelt stateroom.
a. Här ligger en död besättningsman. Han saknar vänster ben och hela bålen har till synes spår efter djupa klösmärken.
21. _____ M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
22. _____ M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.

DECK A

23. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
24. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
25. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
26. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
27. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
28. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
29. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
30. _____M Dubbelt stateroom.
a. Inget speciellt.
31. _____L Styrbord raffineringanläggning.
a. Inget speciellt. Hissen fungerar om det finns kraft.
32. _____M Babord raffineringanläggning.
a. Inget speciellt. Hissen fungerar om det finns kraft.

DECK B

1. _____ L Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
2. _____ M Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
3. _____ M Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
4. _____ L Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
5. _____ L Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
6. _____ L Fusionkanontorn.
a. Här ligger två tömda kolsyresläckare.
7. _____ M Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.

b. Någon med gunnery el gott minne (Slå!) observerar att det finns en kontrollpanel för mycket. Det är en 5Xerox.

c. 3. Om inte b dödas. I så fall ingen mer. Delar av paneler.
8. _____ M Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
9. _____ M Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.

Skrot i korridoren

Irisportarna till Low berth-rummet är igensvetsade och förtäckta med stålplattor. Den ena utifrån och den andra inifrån! Bägge är lika svåra att forcera (2 MH + svets).

DECK B

10. _____ L Low berth.

- a. I rummet ligger svetsutrustning samt stålplattor vid den av irisportarna som var försluten inifrån.

På en av de vanliga low berth:arna finns det en lapp där det står: **Väck mig först!**

Av de 20 emergency low som finns är 6 st använda. De innehåller 23 st svårt sårade besättningsmän. En närmare undersökning visar att de har dött under den tid som förflutit. Av de 10 vanliga low berth som finns så är 5 st använda. Två av dem innehåller besättningsmän som fortfarande lever. De tycks vara oskadade, och det kan vara en av förklaringarna till att de klarat sig. En av dem som fortfarande lever är den med lappen. Om spelarna bestämmer sig för att väcka upp dem kommer den andre att dö under processen. Den ene, han med lappen, kommer att klara sig.

När han vaknar upp, öppnar han bara ögonen och stirrar upp i taket. Han tycks inte höra eller se något, och Jones vet att det är normalt om man varit nersövd mer än 10 år. Hörsel och syn brukar återvända inom en timme, fast hur det är med en sådan här tidsperiod har han ingen aning om.

Mannen ligger lugnt i ca tio minuter, sen förvrids hans ansikte av skräck och fasa och han skriker med en nästan obegriplig dialekt: **NEJ! RÖR INTE TEKANNAN!!**
Sen svimmar han.

Han kommer nu att ligga medvetslös i två dagar. Väntar spelarna ut honom i Tradern så vaknar han och berättar vad han vet (se Besättningsmannens berättelse). Om nu spelarna inte har tålamod till detta förblir han medvetslös och envisas de med kraftfullare uppväckningsmetoder så dör han.

Skrot i korridoren

Dörren in till sjukrummet är igensvetsad, men går att öppna med lite god vilja (Slå!).

DECK B

11. _____ M Sjukrum.

- a. I britsar ligger resterna efter 8 besättningsmän, ytterligare 3 verkar ha blivit sprängda i bitar i ett hörn av rummet. De som ligger i britsar tycks ha dött av kvävning. I övrigt finns här vanligt medicinsk utrustning.

Större delen av all utrustning som normalt skulle finnas i skåp står på en av de bänkar som finns längs bortre väggen. Där står ett stort mikroskop omgivet av kemikalieflaskor av alla slag. Bredvid mikroskopet ligger ett anteckningsblock och en penna.

På blocket finns ett undersökningsprotokoll. Med röd penna är följande ord nerklottrade över de förtryckta texterna: **Kyla, Hetta, Syror, Ej gift, Ej projektiler, Ej laser.**

- b. Nu finns det två mikroskop. Det till höger förstorar inte och är en 4Xerox.
- c. 4. Delar av liken i sängarna, utrustning på borden, inredning.

12. _____ M Bibliotek.

- a. Biblioteket är till större delen en förvaringsplats för bokchipar, men det finns också riktiga böcker i en låst hylla. Hyllan går att bryta upp och böckerna visar sig ha klarat sig oskadda tack vare frånvaron av atmosfär. En samlare skulle kunna tänkas betala ca 30 - 50 kCr st för dessa. Det finns ett tjugotal böcker i hyllan.

13. _____ L Badrum.

- a. Inget speciellt.

14. _____ L Elektronikverkstad.

- a. På en av arbetsbänkarna (den enda som används) ligger en mystiskt apparat som verkar halvfärdig att döma av hur kablar och komponenter hänger ur den. Den ser ut som ett dammsugare med ryggsele, men själva "munstycket" är inte ihåligt utan består av två kraftiga elektroder med isolerande plast emellan sig. En elektronikknig (Slå!) kan efter en smula fundering (20 min) tala om att det verkar vara en slags portabel variant av elektriska stolen.

DECK B

Tydliggen skall man ha kraftaggregatet på ryggen och sedan trycka elektroderna mot vad man nu vill ta kål på och trycka på en röd knapp på skaftet. Den är som sagt halvfärdig och skall inte förväntas fungera

Skrot i korridoren

Korridoren och ingången vid maskinverkstaden och lastrummet är fyllda med bråte. De stora irisvalven till lastrummet är dessutom blockerade med ditsvetsade stålplattor. Att röja en väg genom bråten tar 3 MH, och att öppna irisportarna tar 2 MH + svets. Samma sak gäller naturligtvis om man kommer via lastrummet.

15. _____ M Maskinverkstad.

- a. I maskinverkstaden finns alla de verktyg som behövs för att reparera traderns motorer. Det enda som saknas är reservdelar. Kraft måste naturligtvis anslutas för att få verktygen att fungera.

Det senaste som tycks ha varit på under konstruktion var en massa bärramar för kolsyre-släckare. I en ram får man plats med två släckare som man sedan kan ansluta till en längre slang som leder fram. På den finns sedan en knapp för att aktivera sprutan. Detta kan spelarna komma underfund med om de vill undersöka apparaten på 10 minuter.

Det finns två färdiga bärramar och 15 tomma kolsyre-släckare.

Det är i ett av dessa förråd som man efter 3 MH:s letande finner de reservdelar som behövs för att laga hoppmotor. Sedan behöver Morlec ytterligare 10 MH för att utföra reparationen.

16. _____ L Förråd.

- a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.

17. _____ L Förråd.

- a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.

18. _____ L Förråd.

- a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.

DECK B

19. _____ L Förråd.
a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning. ✓
c. 2. Maskindelar, hittas lätt när spelarna letar efter reservdelar.
20. _____ M Förråd.
a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.
c. 2. Maskindelar, hittas lätt när spelarna letar efter reservdelar.
21. _____ M Förråd.
a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.
c. 2. Maskindelar, hittas lätt när spelarna letar efter reservdelar.
22. _____ M Förråd.
a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.
c. 2. Maskindelar, hittas lätt när spelarna letar efter reservdelar.
23. _____ M Förråd.
a. Här finns reservdelar till skeppets utrustning.
24. _____ L Lastrum.
a. Lastrummet är fyllt med containrar av olika slag. Bla finns här två Survey-moduler till Cuttrama. Rummet är dubbelt så högt som alla andra rum (5m) och styrbords kortsida leder en stege upp till en irisport.

I det hörnet har det dessutom skett en explosion och mängder av lådor märkta **PROVER** svävar runt i luften. Ett par av dem har gått sönder och ur dem verkar det ha varit sprayflaskor av något slag. (Obs! Det är dessa som är motvapnet).

I ett annat hörn står vad som tycks vara en del av en hyperrymsmotor. Det är den delen som scouterna bärgade ur det förstörda skeppet innan de kom till planeterna. I den här delen finns hemligheten med J8 motorena.

DECK B

Den väger inte särskilt mycket för att vara en motor, bara ca 50 ton och skulle vara värd någon miljard för imperiet, Standard Ling eller någon annan rymdskeppstillverkare.

25. _____ L Styrbord Power Plant.
- a. Power Planten levererar fortfarande energi, men mycket lite och bara till Low Berth avdelningen.
26. _____ L Babord Power Plant.
- a. Power Planten tycks ha gått sönder för ett par hundra år sedan, men innan dess verkar det som om den har varit igång.

DECK C

DECK C

1. _____ L Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
2. _____ M Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
3. _____ M Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
4. _____ L Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
5. _____ L Missiltorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
6. _____ L Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
7. _____ M Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
8. _____ M Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
9. _____ M Fusionkanontorn.
a. Inget speciellt. Allt är i god ordning, men saknar kraft.
10. _____ M Vapenförråd.
a. Förrådet är öppet, men märkligt nog tycks nästan alla vapen finnas kvar. Det är ju lite svårt att säga utan inventarielista, men alla vapenrackar är fulla och ammunitionsskåpen är orörda.

Om spelarna undersöker saken lite närmare (10 min) så kan de gissa att den enda utrustning som verkar saknas är handgranater och sprängämnen.

DECK C

11. _____ M Kök.
- a. I köket ligger resterna av fem besättningsmän. De har dött av en explosion i rummet. Rummet i övrigt är i spillror och mycket lite finns som skulle kunna användas.
 - b. I rummet finns nu tre stycken 4Xerox. De kommer att försöka anfälla vem som än kommer in i rummet.
 - c. 5. Delar av köksutrustningen (t.ex en tekanna) mm.

12. _____ L Dubbelt Stateroom.
- a. Inget speciellt.

13. _____ L Dubbelt Stateroom.
- a. Inget speciellt.

14. _____ L Dubbelt Stateroom.
- a. Här ligger sju tömda kolsyresläckare.

Barrikaden utanför detta rummet tar 2 MH att forcera. I korridoren har det dessutom samlats en mängd skrot efter diverse explosioner.

15. _____ M Dubbelt Stateroom.
- a. I detta rum har en 3Xerox kamouflerat sig som golvmatta och en 5Xerox som stol.
 - c. 3. Inredning, stol, bord, matta, filt etc.

16. _____ M Dubbelt Stateroom.
- a. Inget speciellt.

17. _____ M Dubbelt Stateroom.
- a. En större explosion och brand har demolerat rummet till oigenkännelighet. Här ligger tre tömda kolsyresläckare.

18. _____ M Dubbelt Stateroom.
- a. En större explosion och brand har demolerat rummet till oigenkännelighet.

19. _____ M Badrum.
- a. Inget speciellt.
 - c. 2. Inredning etc.

DECK C

Skrot i korridoren

Barrikaden i gången tar 2 MH att forcera om man har svets. När så en 30 cm lång springa har svetsats kommer en hop Xerox som trängts in bakom att börja slita i plåten som böjer sig inåt under deras ansträngningar. Om de kommer ut kommer spelarna att få ta hand om ca 30 Xerox i alla storlekar från 1 till 14.

20. _____ M Badrum.
a. Katastrofrum. Hit kommer aldrig spelarna levande om de inte använder eldkastare el dyl.
21. _____ M Dubbelt Stateroom.
a. Katastrofrum. Hit kommer aldrig spelarna levande om de inte använder eldkastare el dyl.
22. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
23. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
24. _____ M Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
25. _____ M Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.

b. Här väntar 1 3Xerox och en 4Xerox i form av kläder som ligger på sängen. Bara det borde få spelarna att haja till eftersom inget ligger på någonting i noll-G.

c. 2. Inredning, stol, bord, matta, filt etc.
26. _____ M Dubbelt Stateroom.
a. Rummet är svårt demolerat av en större explosion och brand och innehåller inget som kan kännas igen längre.
27. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

DECK C

28. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Här ligger tre tömda kolsyresläckare.
b. En kolsyresläckare är en 8Xerox.
c. 4. Inredning mm.
29. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
30. _____ M Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
31. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
32. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Här ligger fem tömda kolsyresläckare.
33. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. Inget speciellt.
34. _____ L Dubbelt Stateroom.
a. När spelarna kommer in hör de knastrande ljud från väggen mot rum 35. Om de hjälper till från sin sida kan de skapa en väg in i rummet för de Xerox som finns inestängda i korr-idoren bakom.
- I annat fall kommer inte Xerox att forcera väggen förrän mot slutet av äventyret (se timeline).
35. _____ M Dubbelt Stateroom.
a. Katastrofrum. Hit kommer aldrig spelarna levande om de inte använder eldkastare el dyl.
36. _____ L Badrum.
a. Katastrofrum. Hit kommer aldrig spelarna levande om de inte använder eldkastare el dyl.
37. _____ M Badrum.
a. Katastrofrum. Hit kommer aldrig spelarna levande om de inte använder eldkastare el dyl.

DECK C

38. _____ L Lastrum.
a. Se rum 24 deck B.
39. _____ L Styrbord Hyperrymsmotor.
a. Inget speciellt.
40. _____ M Styrbord Power Plant.
a. Inget speciellt.
41. _____ L Styrbord Partikelaccelerator.
a. Inget speciellt.

Skrot i korridoren

42. _____ M Babord Hyperrymsmotor.
a. Barrikaden vid irisporten kan forceras med 1 MH + svets.
skrotet bakom tar ytterligare en MH.
43. _____ M Babord Power Plant.
a. En explosion har totalt demolerat hisschaktet så att den inte
kan stiga till denna våning. Det verkar som om det är Power
Planten som exploderat för något hundratal år sedan eller så.
44. _____ L Babord Partikelaccelerator.
a. Inget speciellt.

DECK D

DECK D

1. _____ L Brygga.
- a. På bryggan finns två kadaver. Det ena är iklätt kaptensuniform och det andra styrmansuniform. Bägge sitter vid ett litet bord i mitten av rummet med resterna av en måltid emellan sig. De verkar ha dött sittandes, utan plågor.

En av terminalerna är på och på dess skärm blinkar ett meddelande om att man skall trycka på en tangent och läsa meddelandet. Meddelandet finns senare i äventyret som "Kaptenens brev".

Skrot i korridoren

Alla ingångar till bryggan är spärrade och igensvetsade. Det tar minst 2 MH att forcera någon av dem. Bråten i korridoren utanför tar 5 MH att forcera.

2. _____ L Datorrum.
- a. Datorn går, men inte utan problem. En snabb titt på dess felutskriften visar att den har kopplat in de sista backup-systemen men att det fortfarande är flera enheter som är trasiga.
3. _____ L Dagrumsrum, officerare.
- a. Rummet är praktiskt taget orört. Inget finns här av intresse.
4. _____ L Badrum.
- a. Inget speciellt.
5. _____ L Badrum.
- a. Inget speciellt.
6. _____ M Stateroom.
- a. Rummet och korridoren utanför är svårt demolerat av en kraftig explosion och brand. Inget återstår av värde.
7. _____ M Stateroom.
- a. Rummet och korridoren utanför är svårt demolerat av en kraftig explosion och brand. Inget återstår av värde.

DECK D

8. _____ L Stateroom.
a. Inget speciellt.
b. Två 2Xerox har kamouflerat sig som inredning.
c. 1 Inredning mm.
9. _____ L Stateroom.
a. Inget speciellt.
10. _____ M Stateroom.
a. Styrmans stateroom. I rummet har en häftig brand rasat och 4 besättningsmän i delar flyter omkring i rummet.
b. Här finns här 3 st 3Xerox kamouflerade som kolsyresläckare.
c. Inredning mm.
11. _____ L Stateroom.
a. Kaptens stateroom. I ett hörn står ett bastant kassaskåp. För att öppna det krävs 6 MH + svets. I kassaskåpet finns förutom en mängd officiella dokument också ädla stenar till ett värde av ca 30 MCr.
b. Kassaskåpet har nu två handtag och två kombinationslås. En av dem är en 1Xerox (den vänstra resp den understa).
c. 1. Inredning mm.
12. _____ M Stateroom.
a. Inget speciellt.
13. _____ L Stateroom.
a. Inget speciellt.
14. _____ L Stateroom.
a. Inget speciellt.
15. _____ M Stateroom.
a. Här ligger sju tomma kolsyresläckare.
16. _____ L Styrbord Maneuverdrive, Powerplant.
a. Inget speciellt.

DECK D

Skrot i korridoren

17. _____ M Babord Maneuverdrive, Powerplant.
- a. Halvägs ner är rummet avspärrat. Dessa barrikader tar ca 3 MH att forcera. Bakom dem finns ca 14 Xerox i storlekar från 2 till 9. De är kamouflerade som utrustning och kommer att anfalla i flock så snart någon blir upptäckt.

Timeline

Denna timeline bör du hålla dig till under äventyrets gång. Den daterar sig från det att kraft ansluts till skeppet. Innan dess kan inget oväntat hända, eftersom Xerox ligger i dvala. Därför är det viktigt att du på något sätt får spelarna att ansluta kraft till skeppet t.ex genom antydningar om hur mycket enklare det hade varit om det hade varit ljust, om de hade haft gravitation mm.

Timelinen är graderad i timmar och det är viktig att du har den framme och markerar allteftersom tiden går.

Skulle spelarna någon gång koppla bort kraften från skeppet händer ingenting. En timme efter det att kraften släppts på igen vaknar Xerox upp igen och fortsätter där den slutade.

Detta är vad som sker vid de olika tidpunkterna i timmar räknat efter det att kraften har slagits på:

- 1 Xerox vaknar upp.
- 10 Xerox bryter sig ur rum 35 däck C till rum 34. Därifrån sprider den sig långsamt mot andra våningar. Den är intelligent nog att själv kunna öppna dörrar och irisvalv utan svårighet.

Från och med nu kan spelarna hitta Xerox flytande i luften i form av prylar. Detta gör de varje gång de går in i ett nytt rum eller ny korridor om du slår 10+. Spelarna undviker omedvetet att ta i prylarna om du slår 7+. Du bör nämna för dem att det har börjat cirkulera en del skrot i luften som inte fanns där förut, om de har varit där tidigare.

- 15 Xerox når våning B och D.
- 20 Xerox börjar kombinera sig till 50Xerox med form och storlek som en människa. Faktum är att det är 1 chans på 6 att spelarna möter sin egen avbild om de stöter på den.

De råkar ut för en sådan här jätte Xerox om du slår 10+ vid en normal "påstötning" av Xerox i rum eller korridor.

- 25 Xerox börjar aktivt jaga folk. Nu blir det mycket svårt att klara sig eftersom man blir attackerad av 2D6 Xerox där var och en är 2D6 vid normal "påstötning" i rum eller korridor.

Skills

Alla skills som spelarna har är standardskills, dvs de finns beskrivna i någon av regelböckerna eller supplementen. Flera av dem kommer aldrig till användning, och jag kommer endast att förklara de som verkligen kan komma till nytta. De andra har egentligen ingen betydelse, men finns med för att ge lokalfärg.

Gunnery

Ger positiv DM då man skjuter med skeppsvapen. Det är normalt ingen generell skill, utan väljs som t.ex Ship's Energy och dyl. I detta äventyr finns både den speciella och den generella. Om nu spelarna någon gång skulle komma på tanken att skjuta på något, så träffar dom om inte annat står angivet. T.ex om de vill ta sig in genom nödutgångarna i Cuinnuic så missar de **alltid** om de slår 9- oavsett DM.

Vacc Suit

Individen vet hur man tar på sig en rymddräkt och hur man överlever i den. Skulle dräkten punkteras i vacuum är det ganska viktigt att man tätar den snabbt. Varannan round som dräkten är otät tar man en lätt skada, så det går ganska snabbt att dö i den. En spelare som vill täta sin dräkt skall slå 8+, 2D6 med följande DM för att lyckas.

- + Skill
- 2 Inbegripen i strid.
- 2 Om det är Noll-G, men då har han + Skill i Z-G-Cbt.

Zero G Combat, (Z-G-Cbt)

Denna skill möjliggör för en individ att behålla kontroll över sig själv i noll-G miljö. Den behövs vid förflyttning, manöver och strid.

OBS! Om spelarna befinner sig i ett område där det är sprängt och trasigt så punkteras rymddräkten om de misslyckas med sitt Z-G slag. Vad som händer då kan du läsa vid förklaring till Vacc Suit.

För varje round som en individ skall göra något skall han slå 10+ för att individen inte skall tappa kontrollen och börja flyta iväg eller rotera eller något annat okontrollerat. Likadant skall han slå ett slag varje round han vill återvinna kontrollen, också här 10+. Följande DM skall användas.

- 4 Individen avfyrar ett vapen (gäller ej laservapen).
- 6 Individen slår med vapen.
- +2 Individen har DEX 9+.
- +4 Individen har DEX 11+
- +4 Per skill Zero G Combat.

Independance

Används inte här, men tas med som förklaring.

Aslanskill. Ger manliga Aslan en känsla för pengars värde och hur de skall bete sig när de inte har någon kvinna med sig som kan ta hand om deras affärer.

Tolerance

Används inte här, men tas med som förklaring.

Aslanskill. Gör att Aslan kan överse med mindre förolämpningar och skämt som normalt hade lett till duell.

Akhaeh

Används inte här, men tas med som förklaring.

Aslanskill. Konsten att använda en kastkniv. Individen skall slå som vanligt för träff med skill som positiv DM.

Dewclaw

Används inte här (hoppas jag) , men tas med som förklaring.

Aslanskill. Ger Aslan fördelen att kunna använda sin tumklo som vapen vid närstrid. Fungerar då som Dagger - 1. DM = skill.

Computer

Individen har kunskap om datorer och vet hur man använder dem. DM = skill. Denna skill gör att individen kan använda en dator och kanske få fram information som normalt inte hade varit tillgänglig. När spelarna försöker använda den datorutrustning som finns på Cuinnuic har de alltid DM -2 eftersom utrustningen är så otroligt gammal. De skall normalt slå 8+ för att lyckas.

Mechanical

Individen vet hur man använder mekanisk apparatur och verktyg. Denna skill behövs då de försöker reparera den skadade hyperrymdsmotorn, även om de inte behöver slå för att lyckas. DU skall naturligtvis låta dem slå i alla fall, men du behöver inte ta hänsyn till utgången. Låt dem bara slå igen om det blir för uselt resultat.

Electronics

Det kan tänkas att de försöker reparera, eller använda någon av den elektroniska utrustning som finns på Cuinnuic. Det går inte. Förklara för dem att grejorna är gamla och har märkning som de inte kan fatta. Dessutom stämmer inga värden längre. Vill de trots allt konstruera något av deras egen utrustning så är det OK om du bedömer prylen så som rimlig ur spel och tidssynpunkt. En äventyrsförstörande pryl kommer de naturligtvis aldrig att lyckas konstruera. I så fall gäller 8+ för att lyckas, DM = skill.

Infighting

Används inte här (hoppas jag), men tas med som förklaring. Vargrskill. Motsvarar brawling, men ger Vargr fördelen att kunna använda sina naturliga vapen, dvs klor och tänder. DM = skill.

Cbt Rifleman

Vanlig Gevärs-skill. Alla typer av gevärsprojektivvapen kan hanteras om man har denna skill. DM = skill.

Flykten från Cuinnuic

Huruvida spelarna klarar sig eller inte beror mycket på om de hinner utforska Cuinnuic i tid. Det går enbart om de använder de droger som finns med i utrustningen. Måste de sova kommer de att dö.

Förlorar de så många spelare så att en av nyckelposterna för att föra skeppet försvinner så är det ju illa.

Om de nu väljer att i alla fall åka därifrån och dö på annat sätt än hos Xerox, skall du inte räkna dessa överlevande som döda vid poängberäkning.

Lyckas de ta sig därifrån, hittar de snart till civilicerade trakter igen. Därifrån är möjligheterna många, men säkert är att de blir rikligt belönade för sina upptäckter.

Skulle de i dö, eller inte komma därifrån kommer en ny scoutexpedition att finna dem efter ett femtital år. De kommer att råka föra med sig Xerox hem och så utrotas mänskligheten i halva galaxen inom loppet av femton år. Resten går tillbaka ett tusental år i utveckling och det skall dröja länge innan nästa Survey skickas ut.

Kaptenens brev

Kaptenens brev visar sig vara en sammanfattning av loggen från och med en månad innan loggen tar slut.

I den står det hur de fann ett övergivet skepp i bana runt en gasjätte i ett utforskat system. De upptäckte att skeppet var tillverkat av ickemänskliga varelser med mycket hög teknologinivå. Bla verkade det som om motorn i deras skepp skulle klara av Jump-8.

De gav sig genast iväg till det system där skeppet hade kommit ifrån enligt de mycket primitiva kartorna de fann ombord. När de kom upptäckte de att det tydligen varit ett stort krig mellan de två systemen och att de lyckats ta kål på varandra (se Cuinnuics öde för detaljer).

De utforskade det återstående systemet under tiden som vissa reparationer utfördes på Cuinnuic sedan de upptäckt att vissa försvarssatelliter fortfarande fungerande.

Sedan de tagit en mängd prover gav de sig iväg mot Imperiet. De kom inte längre än ca 14 parsec innan problemen började. Efter en ojämn kamp som varade i en månad hade Kaptenen och styrmannen stängt in sig själva på bryggan. Enligt vad de visste var dom de sista överlevande på skeppet. De beslutade sig nu för att lufttömma skeppet för att på så sätt försöka ta kål på fienden. När de upptäckte att detta inte hade lyckats åt de en sista måltid och begick självmord.

Här finns också kartor över hur skeppet ser ut och de koordinater som spelarna behöver för att ta sig tillbaka till kända och befolkade områden. De inser nu att deras hopp fört dem ca 35 parsec ut från imperiet.

Naturligtvis kan de nu få full kontroll över hela datorsystemet, men det är ganska trasigt och de lyckas inte åstadkomma något. De kan i och för sig lista ut var reservdelslagret finns och få upp en lista på vad som finns där. De kan också finna omnämnt de ädla stenar som finns i kaptenens stateroom.

Besättningsmannens berättelse

Han heter Mert Bressner, 35 år gammal (subjektiv tid). Han var ansvarig för de externa vapensystemen på Cuinnuic. När han vaknar är han förvirrad, men han fattar sig snabbt. Det blir naturligtvis en chock för honom när han får veta hur länge han legat i dvala.

Han kan berätta vad som hände (se Kaptenens brev) samt att han när de praktiskt taget var utslagna hade låst in sig i Low Berth utrymmet och lagt sig i dvala i hopp om räddning. Han var tvungen till detta då skeppet plötsligt började lufttömmas.

Han kan ge en bra beskrivning av hur Xerox tycks arbeta, och att det enbart verkar vara eld som dödar den, men att kyla kan söva den så länge att man kan flytta den till något bättre ställe. Han kan naturligtvis ge en bra beskrivning av hur skeppet ser ut, och om spelarna frågar efter dyrbarheter ombord kan han berätta om den motor som de har i lastrummet och om de ädla stenar som finns hos kaptenen. Han är mycket svag efter sin långa sömn och kan inte delta i några aktiviteter utan måste ligga och vila i en månad innan han blir återställd.

Vapen

Inga kul- eller stickvapen har någon som helst effekt på Xerox. Laservapen reducerar honom långsamt men säkert. Eldförstör honom, men tyvärr har äventyrarna inte tillgång till något effektivt eldsprutande vapen. Kyla söver honom ett tag så att man kan dumpa honom där han gör mindre skada.

Gör så med vanliga vapen att spelarna får slå, och om de slår hyfsat (dvs 8+ med DM=skill) så träffar de, men ingen effekt kan märkas.

Lasergevär:

En träff gör att Xerox rycker till, 5 träffar förstör en 1Xerox. dvs en 1Xerox är död, men en 4Xerox minskar till en 3Xerox.

Gassvetsen

Om spelarna börja elda på Xerox med gassvetsen kommer den naturligtvis att ta skada. Den brinner då upp i en takt av en 1Xerox per 3 rounds. Tyvärr kommer också spelaren att ta en lätt skada pga av de brännsår han får om Xerox sitter fast på honom. Att bränna bort en 1Xerox kostar 5 EnergiPoäng.

Kolsyresläckare

En träff med en kolsyresläckare bedövar en 1Xerox i 10 minuter. dvs, för en 5Xerox krävs fem träffar för att stoppa honom. I en kolsyresläckare finns 20 "sprut". De har 200 kolsyresläckare i lastrummet. En sådan väger 5 kilo, men är otymplig så att man endast kan bära på en åt gången (alternativt två med hjälp av den specialpryl som finns i Cuinnuics mekaniska verkstad).

Motvapnet

Motvapnet paralyserar Xerox omedelbart och dödar honom inom en timme. Liksom med släckarna krävs ett sprut per Xerox.

Det finns ca 150 sprayflaskor i lastrummet och det finns 10 sprut i varje flaska. Flaskorna är av stål och väger ca 3 kilo styck. Man kan bära två åt gången.

Träff

För att träffa med kolsyreflaska eller sprayflaska krävs att man står närmare än två meter. Man träffar på 8+ DM = +2 för DEX 10+.

Skador

Lätt Skada + Lätt Skada = Medelsvår Skada

MS + MS = Svår Skada

SS + SS = Död.

Effekt av skada

Lätt : Ingen alls. Kan utföra vilket arbete som helst efter det att skadan blivit behandlad. Innan dess är han begränsad till lätt arbete. Denna skada läks efter tre dygn.

Medelsvår : Kan inte utföra något arbete som helst innan skadan behandlats och enbart lätt arbete efter detta. Denna skada läks ett steg till lätt skada efter fem dygn.

Svår : Blir medvetslös i ca tio minuter. Kan inte göra något för att rädda sig själv till dess att skadan är behandlad. Efter detta är han begränsad till att enbart se på vad de andra gör, han kan inte utföra något som helst typ av arbete. Denna skada läks till medelsvår skada efter åtta dygn.

Har någon fått flera typer av skador, t.ex en medelsvår och en lätt skada läks den lättare skadan först. I övrigt finns ingen begränsning för spelaren p g a flera skador. En spelare som har en lätt, en medelsvår och en svår skada borde ju ta det lugnt förstås, men det borde han ju förstå själv.

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

Poäng

- +500 Lagat motorn och kommit hem.
- 100 Per död spelare.
- +100 Tagit med sig besättningsmannen levande.
- 50 Låtit kaptenen dö.
- +100 Funnit och bärgat hyperrymdsmotorn.
- +100 Funnit och hämtat diamanterna i kassaskåpet.
- 50, 0, +50 Rollspelat väl/njæ/dåligt. (Utdelas per spelare)
- 0 - 200 Bra ideer. (Anteckna såväl bra som dåliga ideer på papper då de kan bli föremål för diskussion senare)
- (0 - 200) Dåliga ideer.

Bråndbekämpningsutrustningen

Ombord på Tradem har spelarna 20 ton brandbekämpningsutrustning. Den är livsviktig för spelarna, då de har svårt att klara äventyret utan att utnyttja den. Om de öppnar lådorna kommer de att finna följande

- 20 st 15m Vattenslang (För brandbil)
- 10 st Munstycken till vattenslang
- 4 st Vattenpumpar
- 6 st Rökdykardräkter (syretuber ingår ej)
- 100 st Vattensläckare.
- 200 st Pulversläckare.
- 200 st Koldioxidsläckare.
- 100 st Värme- och rökdetektorer.
- 20 st Brandlarmsystem.
- 200 m Rörsystem till automatsprinkler.
- 100 st Automatsprinklar.
- etc.

