<u>Doctor who</u> and The silver subjects

Innan du spelleder detta är det bra om du vet lite om doctor who universumet efter som det är en serie på flera säsonger så kan det vara bra att veta hur allt utspelar sig. Samt så används systemet från ***"Doctor who Adventures in time and space rpg"***

Så vart utspelar sig rollspelet **Doctor who and The silver subjects** ut då?
Jo här:
Bröderna Wingston har hittat ett övergivet Cyberman Skepp som legat under ett av deras lager. Därför har dom under de senaste 7 månaderna lagt ner miljontals pengar på att bygga en facilitet under deras lager med grottor forsknings lager och kammare för inkräktare allt detta för att tjäna pengar.

Vad är då fienden?
Vakter patrullerar hela tiden Faciliteten och cybermans som vaknar till liv är ingen lek heller. Visa cybermans är fientliga med vapen andra förvirade själar detta beror på spelledaren
Vad är utmaningen?
Att hjälpa den person som **SP** valt att lita på men också att släppa ut doktorn vilket är markerat med ett stort färgglatt X på kartan
Varför gör SP detta?
När dom väl klivit in i faciliteten så går det inte att komma ut pga. att du behöver en röd nyckel för att öppna trappan som går ut. Men innan **SP** får tag på en nyckel kanske efter 1 timmes spel kommer ett larm att gå
"**varning** Cybermans har försvunnit **varning**"
Detta betyder att **SP** måste hitta ett sätt att ta sig ut. Dom kommer hitta information överallt i kontoren skåp och protokoll att en man vid namn Doktorn har kunskapen att besegra dessa Cybermans utan problem. Men att han försökt stoppa Wingstons planer så han är inlåst i källaren.
Ett larm kommer gå (efter 2 timmars rollspel ungefär) där ett nytt larm kommer går
"**Varning** Cybermans lösa Doktorn måste frigöras **Varning**"
Vakterna i källaren kommer inte höra detta larm och dom flesta andra vakterna kommer vara döda efter 3 timmar och 20 minutera spel.

Hur lång tid borde allt ta?

- **Förklara rollspelet:** 5-10 min
- **Vänta utanför teatern och föredraget:** 5-10 min
- **Föredraget Wingstons har:** 5-20 min (inkluderar **SP** flykt ur teatern)
- **Taxi färden:** 5 min
- **Gå runt utanför lagret:** högst 25 min
- **Gå runt nere i faciliteten:** efter 1 timme borde SP ha minst en nyckel
- **Om det är 1 timme och 30 minuter kvar rekommenderas det att Spelledaren läger till den extra nivån bakom bokhyllan**

- **Då det är 10-15 minuter kvar:** då borde SP vara redo att öppna doktorns dörr

Vad är målet?
Eftersom **SP** kommer vara fast, inlåst i Faciliteten tillsammans med den vän dom litar på är det att ta sig ut och för att göra det och för att överleva så måste dom försöka frigöra doktorn för enligt alla filer dom hittar ska han kunna stoppa Cybermen.

Jag har fler frågor om rollspelet!
Jag förstår att den här texten kanske inte svarade på alla frågor du har om du vill fråga mer är det bara att meddela författaren av detta äventyr: *Elias Wiklund* på:
Facebook: Elias Wiklund
Gmail: ejjewik@gmail.com

Valen i äventyret kommer vara märkta
Grön gul röd

Vilket indikerat om dom väljer mer röda val är gröna/gulla så får dom det slutet (du som spelledare lägger till dessa val för SP om du känner för det kan du strunta i det)
Själva historien i detta är att **Sp** (spelarna) är alla olika sorters poliser/vakter/undersökare vilket har kallats in för att vara medverkande i en ny upptäckt som ska visas upp i London (2015) det som har blivit funnet är en robot som ska kunna förändra allt vi ser på och tror om rymden. Det Sp inte vet är att detta är ”cybermens” vilket är en utomjordisk ras vilkets ända mål är att uppgradera hela mänskligheterna till cybermens. Sp kommer att mötas i ett vänte rum där dom också kan mötta följande karaktärer ”James. Trevick” (J.T) (snobbig rik man som tror på Aliens) ”Paula. Medson” (P.M) (känd och högt uppsatt journalist som arbetar ute på fältet) ”Ludvig. Mc. Gnock ” (L.G) (någon sorts Einstein)
Alla dessa representerar dom olika svårighets graderna (Ps. bara för att **Sp** väljer att lita mer på tex **L.G** betyder det ej att deras slut på äventyret blir gult det handlar fortfarande om **Sp**’s val i äventyret)
När **Sp** har kunnat mötta alla karaktärer och bekantat sig lite (borde ta 5-8 min) så får dom komma ut i mässhallen där runt 200 personer redan sitter. Platsen ser ut som en teater med två män som står på scenen med ett skynke mellan sig. Allt **Sp** kan se av skynket är att under det finns ett par skor av metall (**Sp** borde kunna gissa sig till att det är en slags robot) när alla har samlats börjar en av männen prata

”Vi välkomnar er alla hit. Mitt namn är Patrick. Wingston (P.W). Och Ni … är alla experter från olika delar av värden. Vi är här för att visa er något fantastisks. Något ingen av er har sett tidigare.”
Den andra mannen går upp och säger.
”Mitt namn är Jonas. Wingston (J.W). Som min bror just sa ska vi presentera våran nyaste upptäckt. Så utan följder.”
Båda männen pratar.
”Vi presenterar … Cyberman!!!”
Skynket åker ner och **Sp** och alla andra kan se denna stora metall robot med svarta ögon (visa bild om möjligt &/eller vill.)
Bröderna Wingston börjar prata om upptäckten men under tiden kommer **J.T** att börja prata med **Sp** om att det bara är en annan robot. Inte ovanligt nu för tiden.
Dock kommer **L.G** att avbryta **J.T** och berättar att dom ska demonstrera roboten
J.W:- och nu ska vi för första gången starta roboten
P.M:- Men vad ifall roboten är farlig?!
P.W: Som vi sa tidigare hittade vi denna robot under jorden i norra Amerika. Den såg inte lika bra ut när vi hittade dem … Den! Menade jag men vi har undersökt den och den har inga vapen.
Sp ser hur Patrick sträcker sig för en knapp på Cyber mannens bröst och trycker ner en gul blinkande knapp.
Roboten vaknar till och tittar runt i rummet och går sedan ner från den 0.3m höga pedestalen
Cyberman:- ”sänder nödsignal”, ”sänder nödsignal”, ”sänder nödsignal”
Panik sprider sig i salen medans folk springer ut ur salen och ut i väntrummet och tränger igenom ut ur huset. **Sp** får välja ifall dom vill följa med:

- **(J.T)** ut ur huset.
- (**P.M**) som följer efter bröderna (**W**).
- **(L.G)** som tar sig fram till roboten.

(J.T): dom följer med **J.T** ut hur huset och sätter sig i en taxi. Det regnar och man kan känna att luften är fuktig. Det kommer vara tyst i bilen i några minuter. om **Sp** skulle ställa en fråga kommer han inte att svara utan bara grymta eller nicka. Efter 4 minuter så anländer **Sp** och **J.T** till ett lager vilket är stämplat med ett stort **W**. på gatan **”21 Vestbor”**
J.T:- okej det här är Wingstons lager. Det är här det sägs att det var här dom hade roboten innan dom visade upp den. Jag tänkte ta en titt om det fanns några ledtrådar om varför roboten sänder signalen. Om **Sp** skulle ställa några frågor så är dom flest svar olika teorier om utomjordisk teknologi. (han är ganska inne i sånt). **SP** måste nu ta sig igenom Wingstons lager och ta reda på allt dom kan veta om Roboten.
__J.T__ drar fram en karta **(Ge en utskrivning av Karta NR 2 till SP)**

P.M: **Sp** följer **P.M** efter bröderna Wingston som håller på att slita i en av bakdörrarna men den går inte upp det minsta.
P.M: Vad håller ni på med!
P.W: Va vi!?. Vi försöker fly från den där … saken!
J.W: exakt vi ville inte ens ha med den att göra!
P.M: Så varför visa upp den.
J.W: Ja vad tror du Sherlock?!
J.W & P.W: Pengar!!!
Sp får nu ställa frågor dock dom ända saker dom kommer kunna få ut är
*dom hittade roboten begraven under ett av deras lagret. Och att det fanns fler minst 23 men denna var den ändå (hyfsat) hela
*Pengar!
* lagret finns på gatan ”21 Vestbor”
* Det har inte med saken att göra
* Vi vet inte mer om dom än er våra datorer kunde inte analysera dom.
Dom kommer tillslut att få upp dörren och springa ut och bege sig till deras lager på ”21 Vestbor”.
(P.M): dom följer efter **(J/P.W)** ut hur huset. Det molnigt och man kan känna att luften är fuktig. **P.M** går runt huset och sätter sig i en avlång svart bil hon kallar in **SP** i billen. Några minuter senare börjar hon prata.
P.M:- jag har länge försökt konfrontera bröderna W och nu vet jag vart vi ska leta. Vi är på väg till deras lager. Vi började komma dit före dom så vakterna kommer inte att vara förvarnade
om **Sp** skulle ställa en fråga kommer hon att svara med en lång dialog om hur hon har arbetat länge och hårt. Efter 4 minuter så anländer **Sp** och **P.M** till ett lager vilket är stämplat med ett stort W. på gatan ”21 Vestbor”
P.M:- okej det här är Wingstons lager. Det är här dom sa att dom hade roboten innan dom visade upp den. Jag tänkte ta en titt om det fanns några ledtrådar om varför roboten sänder signalen.
Om **Sp** skulle ställa några frågor så är dom flest svar olika teorier om internationella spioner . (hon är ganska inne i sånt). **SP** måste nu ta sig igenom Wingstons lager och ta reda på allt dom kan veta om Roboten.
P. M drar fram en karta **(Ge en utskrivning av Karta NR 2 till SP)**

(L.G) : dom följer med **L.G** fram mot roboten som fortsätter att sända ut signalen.
”hmm ja mycket intressant det verkar som att roboten kallar på förstärkning ja ja jag undrar om ”
Han sträcker sig fram och drar ut en blå kabel som går mellan rygg och huvud.
”så ja nu kommer nog inte förstärkningen hit ”

L.G går ut och ber **SP** följa med han. Ute är solen lika skinande som vanligt. Han sätter sig i en liten vit bil som står utanför. **L.G** kommer beräta att han har sökt efter en ny upptäckt länge nu och tror att den här Cybermanens teknologi kan vara användbar åt han och vill gärna ha hjälp att få tag på lite av dom. om **Sp** skulle ställa en fråga kommer han inte att svara på frågan utan bara svara ”jag har ett IQ på över 200”. Efter 4 minuter så anländer **Sp** och **J.T** till ett lager vilket är stämplat med ett stort W. på gatan ”21 Vestbor”
L.G:- okej det här är Wingstons lager. Det är här det sägs att det var här dom hade roboten innan dom visade upp den. Jag tänkte ta en titt om det fanns någrarobotar här som kan användas i min forskning. Om **Sp** skulle ställa några frågor så är dom flest svar olika teorier om utomjordisk teknologi och hur de kan rädda värden. (han är ganska inne i sånt). **SP** måste nu ta sig igenom Wingstons lager och ta reda på allt dom kan veta om Roboten.
__L.G__ drar fram en karta **(Ge en utskrivning av Karta NR 2 till SP)**

Speciella saker som kan hända på platsen:
**vakterna upptäcker dom = SP får befria varandra annars kommer dom bli inlåsta i det lilla skjulet som finns på kartan. (alla vakter har en nycker till skjulet)*
**oavsett vilken distraktion som Sp gör så kommer alltid en vakt att stanna vid varje dörr om inte det är en distraktion som innehåller att vakten ser SP då kommer han att jaga dom.*
en av (högra) lastbillarna har en nyckel i sig som dom kan försöka köra* **[svårighet: 12 på ”Resolve,Transport”] *dom andra 2 vakterna som finns runt lastbillarna har dom andra 2 bilnycklarna.*
dom kan slå ner vakterna om dom vill dock är det* **[svårighet: 15 på ”Strength, Fighting”]
det finns små skrot föremål och stenar som SP kan kasta som distraktioner* **[svårighet: 12 på ”Cordination ,Marksman”]
”Sp och (J.T eller P.M eller L.G) tar sig tillslut in till det stora lagret där är det bara ett tomt rum”

Dom måste alla slå ”**Awareness, Science**”
Om en person lykas kommer dom att se i det stora tomma lager rummet finns det en skåra i formen av en cirkel i mitten och dom ser att en plats på cirkeln som är markerade med svaga sko avtryck.
(**Sp** måste låta 1 person och 1 person endast att stå på det platsen)
Platan kommer långsamt att rulla ner som en spiral trappa. dom andra **SP** kommer inte kunna följa efter för om dom gör det kommer trappan att stanna (dom måste vänta tills trappan stannar av sig själv)

Dom andra spelarna får gå ut i ungefär 5 minuter medans den ensamma person som åkte ner med trappan stannar kvar i rummet.
Det **SP**'n (ensamt) ser är en lång korridor och en korsning längre fram där han ser 2 vakter gå förbi. Om **SP**'n har valt att lita på karaktären
"James. Trevick" (J.T) = vakterna ser **SP**'n och springer mot han
"Paula. Medson" (P.M) = vakterna ser **SP**'n (svårighet 15 på ingenuity, convince) om lyckat ignorerar dom han
"Ludvig. Mc. Gnock " (L.G) = vakterna ser inte **SP**'n och fortsätter

Om Sp'n blir jagad av vakterna

SP'n får själv välja vad han vill göra springa till höger, vänster eller upp för trappan (gången är inte bred nog för att han ska kunna ta sig fram förbi vakterna)
Om SP'n springer upp igen kommer dom andra SP att vara redo att knocka vakterna (dom gör det direkt om dom väljer att göra det)
Om SP'n väljer att springa till höger kommer vakterna att följa efter med SP'n kommer då komma in till ett labb där ett dussin andra cybermans villar det finns ingen annan annan utväg så SP'n kommer bli fångad. Dock när SP'n går tillbaka kommer dom andra SP att komma ner från trappan och stå ivägen för vakterna (om dom andra SP bestämt sig för att gå ner)
Om SP'n väljer att gå till vänster kommer inte vakterna att följa efter och det är för att den vägen leder till grottorna där skeppets delar har hittats. Om SP'n väljer att gå in i grottorna är han fast där tills dom andra SP kommer gå in där (SP'n har lämnat fotspår) om han väljer att vända tillbaka kommer vakterna att ta han. Men då dom går tillbaka till gången dom kom från kommer SP ner för trappan och det blir en jakt. Genom grottorna och metall gångarna

Slå en T4 för att se vad Kylarna SP Hittar innehåller:

v

Slå en T4 för att se vad som finns i varje kyl

v

Slå en T4 för att se vart vakterna går

De blåa rutorna i grott systemet är delar av skeppet som cybermens kom i. det är ganska förstört

Cybermans i glass kammare

Speciella saker som kan hända på platsen:

- Vakterna kommer inte döda SP men kan fånga dom **[Vakterna: ”unit soldiers”]**
- Om SP stöter på en kammare med en diaktiverad cyberman är det 50% chans att 1 av dom vaknar om dom valt J.T eller 25% om dom litar på P.M och 10% om L.G var inblandad
- Tunnorna som innehåller (skit, slusk, slask, mos) kan lät vältas omkull vilket vakterna kan höra
- Innan SP kommer till rummet med mister X i sig så finns det ett ensidigt fönster vilket vakterna kan se igenom SP **[svårighet: 12 på ”Awareness, Knowledge”]**
- Alla vakter har en röd nyckel
- Om SP skulle bli fångade kommer dem att slängas in i det tomma rummet ovanför korsningen. Och bli frånta gen av alla vapen/nycklar dom samlat på sig
- Bryta upp en röd dör **[svårighet: 18 på ”Stregth”]**
- Utanför doctorn rum finns en skylt som säger **”öppnas ändas om cybemens måste stoppas”**

Viktiga punkter:

- **Efter 3 timmars rollspel kommer bröderna Wingston att varna basen och då kommer vakternas patrulleringar se ut såhär:**
- **Om SP skulle klara sig fram till källaren väldigt snabbt på runt 2 timmar och nå fram till källaren och ha dom båda nycklarna kan du göra såhär:**
- **En hemlig gång finns bakom bokhyllan i konferens rummet uppe i högra hörnet på karta nummer 1 den är markerad med en brum rektangel. Om spelledaren vill kan han öppna gången vilket går ner till forsknings avdelningen av den här faciliteten (SP kommer ner längs den blåa trappan)**
- **Detta gör också så att för att öppna den sista dörren till doktorns rum behövs den svarta nyckeln**

Karta nummer 1
(ges till Sp om dom hittar den)

Karta nummer 2
(ges till Sp om dom hittar den)

Slutet:

Då **SP** öppnar dörren till doktorn ser dom en man med kort mörkt brunt hår svarta glasögon samt en blå kostym med röd slips sitta fast spänd vid en stol
Doktorn:- Hallå jag är doktorn. ducka!
Ett skott flyger in igenom dörren Förbi SP och träffar Stolen där Doktorn sitter precis bredvid honom.
Då SP vänder sig om kan dom se 3 stycken cybermen stå och dom alla säger
”Ni ska bli uppgraderade!”, “Ni ska bli uppgraderade!”
Doktorn:- åååå det här kommer bli kul

<u>Doctor who</u> and The silver subjects

Vi bjuder härmed in dig till vårt föredrag och uppvisning av vår senaste upptäckt. Denna upptäckt kommer att ändra allas syn på hur vi ser på universumet och teknologi i dagens samhälle. Denna upptäckt kommer att förändra framtiden för alla forskare och uppfinnare.
Så välkommen! Med vänliga hälsningar Bröderna Wingston

Det skulle vara en vanlig undersökning.
Ett enkelt besök men när ni väll var nere i Faciliteten…
Det finns ingen väg ut.
Nu måste ni gå igenom dom många gångar och undersöknings rum.
Kommer vi någonsin att hitta en väg ut härifrån?

Vad är dessa ”Cybermans”? Inte från jorden det är en sak.
Vad gör dom här nere?
Finns det ens än väg ut?
och vem är denna Doktor som nämns överallt?
Många frågor men ännu fler svar