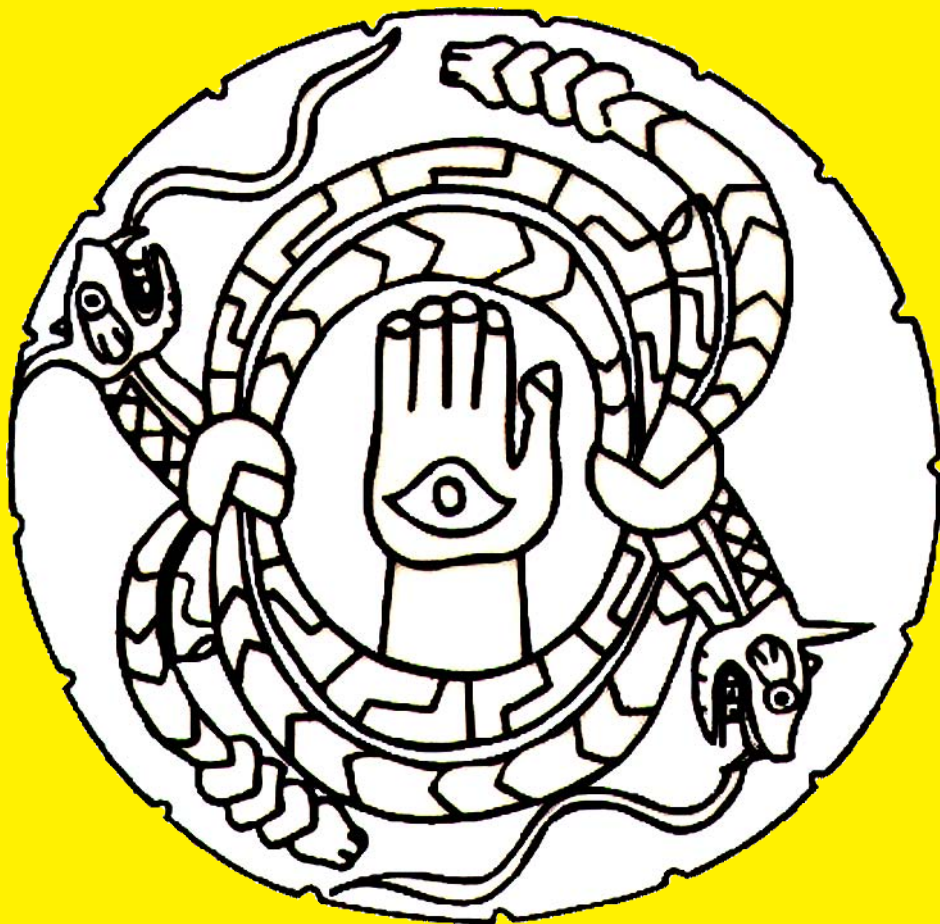


Slaget om Christchurch



av Åsa Roos
Ett krigsäventyr till CthulhuTech
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån
Alabama Museum of Natural History



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

“HQ kom” Engeln stod bredbent vid en liten grupp civila som fångats i den häftiga konflikt som blossat upp mellan Migou och New Earth Government i den lilla staden Christchurch på den engelska kusten.

“HQ här, kom”

“Delta Echo Charlie. Vi har hittat ett gäng civila. Två av dem är Ashcroft. Väntar på order, kom” Engelpiloten såg ner på de oskyddade civilisterna. Att lämna dem här vore lika med mord.

“Uppdraget har prio, jag upprepar, uppdraget har prio. Slut kom.”

Piloten suckade djupt innan svaret ljöd genom etern. “Det är uppfattat, klart slut.” Piloten tog ett par andetag för att centrera sig och gick sedan ner på knä med sin klumpiga mecha för att förklara för en grupp på fem människor att en stentavla hade prioritet över deras liv. Stanken av ozon, eld, brinnande kroppar och smält gummi låg tjock över slagfältet. En gång i tiden var Christchurch en stillsam storstad. Nu har det blivit en krigsskådeplats.

Caveat lector!

Det här är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant kräver det lite mer av dig som skall spelada äventyret. Det kan hända att du behöver skriva till material, eller att du måste komplettera vissa scener eller kartor. Därför uppmanar jag dig som spelleder att läsa extra noga och fylla på där du tycker att det behövs.

Stämningen i äventyret

Om du sett filmer som *Enemy at the Gates*, *Stalingrad*, *Saving Private Ryan* och blandar det med lite *Starship Troopers* och pilotavsnittet till TV-serien *Fireflys* inledningsscen, samt krigsscenerna från avsnittet *The Message* så är du med på ett ungefär hur det ser ut och känns runt staden Christchurch. Det är aldrig en lugn stund, och till och med på natten dånar det av artillerield.

Synopsis

Slaget om Christchurch är på ytan ett mycket enkelt uppdrag som placerar rollpersonerna mitt i en väpnad konflikt om den lilla staden Christchurch. Uppdraget är till synes ett search and rescue. En rad forskare har fångats på en liten halvö där deras forskningsstation är belägen. Rollpersonernas uppdrag är att gå in med en liten styrka, hitta civilisterna och ta sig ut genom frontlinjen med forskarna.

Så enkelt är det förstås inte. I Ashcroftlabbet har forskarna en rad stentavlor. Stentavlorna hittades i en sjunken stad strax utanför kusten. Stentavlorna misstänks vara en del av Ta'gerdokumenten och representerar ett stort kliv framåt inom Arcanoteknologin. En kultist som jobbar för Migou, en blank, avslöjade fyndet, som Migou ser som ett oerhört hot.

New Earth Government (NEG) har inte fått någon information om exakt vad dokumenten och forskningen runtomkring dem går ut på, men att Migou är intresserade är förmodligen ett tecken på att det är något kraftfullt.

Rollpersonernas uppgift är tydlig och enkel, i alla fall i teorin. De skall ta sig in i laboratoriet och eskortera forskarna ut igen, tillsammans med kvarvarande infanteri innan Migous förstärkningar hinner anlända och ta över den halvö där labbet ligger.

Äventyret handlar i hög grad om skirmishtaktik, det vill säga om små, begränsade slag i stadsmiljö. Det kan därför vara värt att ha ett par kartor till hands och utskrivna när ni spelar.

På vägen till labbet är fiendestyrkorna begränsade, men på väg ut igen måste rollpersonerna använda mer taktik. I slutändan handlar det alltså om att kunna ta sig förbi de styrkor som belägrat halvön även på vägen ut.

Vad har hänt?

En sjunken stad har hittats strax utanför den lilla staden Christchurch, som utöver att vara en av de mest hemsökta platserna i hela England även ligger på en plats där åtskilliga leylinjer korsar varandra. Av den anledningen ligger ett av Ashcroftstiftelsens största laboratorier i den lilla staden. Det är också därför laboratoriets personal är infiltrerad av blanks och Migousympatisörer.

När Ta'gertavlorna hittas dröjer det inte länge förrän fyndet är återrapporterat till Migou, men på grund av strikta säkerhetsföreskrifter kommer inte Migous agenter åt materialet. Därför tas ett beslut att anfalla Christchurch.

Ashcroftstiftelsen å sin sida blir mycket misstänksamma när anfallet kommer, och har i största hemlighet anställt en mindre armé för att försvara halvön. Deras mål är att få tavlorna av ön innan Migou har lyckats ta över och därför skickar de in rollpersonerna. Eftersom det är ett känsligt uppdrag får rollpersonerna inte reda på hela bakgrunden förrän sent i äventyret.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna är antingen Special Ops eller meCHFörare/ Tagers. Det här är ett militärt uppdrag som kräver soldater och specialister, inte civilister.

Rollpersonerna blir inkallade till sitt befäl. På kartan förklarar officeraren vad som skall göras och vad deras huvudmål är.

Bryt igenom fiendelinjen och etablera kontakt med forskarna i labbet och deras infanteri.

Säkra data - fotografera och överför den krypterade digitala informationen ifrån labbets datalagringsutrymmen till HQ. Preparera transport av vitala forskningsobjekt (om rollpersonerna/ spelarna frågar har forskarna fått instruktioner om vad de skall ta med sig). Om informationen riskerar att hamna i fiendehänder skall den elimineras. Det gäller även forskarna. Den här ordern utgår inte till rollpersonerna förrän de har nått forskarbasen.

Återvänd till HQ med forskarna, stentavlorna och det kvarvarande infanteriet.

Befälet kan peka ut knepiga platser på kartan åt rollpersonerna, samt var det är troligast att rollpersonerna stöter på motstånd (spelledaren kan peka ut ett par platser som även finns med på spelledarkartan). Med det har rollpersonerna fått sina order och äventyret kan börja.

Förberedelser

Det är mycket möjligt att rollpersonerna vill förbereda sig och beväpna sig på olika sätt. Låt dem göra det inom rimliga gränser. Luftburna farkoster är exempelvis inte särskilt sannolikt att de ska få tag på, det finns dessutom luftvärnskanoner i området. Stora fordon är också knepiga eftersom striderna sker till stor del inuti en stad. Kort sagt, håll rollpersonerna borta från "quick fixes".

Avfärd

När rollpersonerna förberett sig ordentligt är det dags för dem att ta sig in mot Ashcroftstiftelsens forskningskomplex. Det finns tre vägar in, en landansluten väg och två broar. Bägge broarna har slagits ut av fiendetrupper. Landvägen är belägrad av dels fiendetrupper och dels forskarstationens infanteristyrkor. Vid kusten har Migoustyrkorna satt in fartyg av olika slag, men ett automatiserat försvarssystem tar hand om de angreppsstyrkorna. Det systemet gör det dock oerhört svårt även för räddningsstyrkorna att gå in den vägen. Försvarssystemet gör ingen skillnad på vän eller fiende när forskarstationen är nedstängd och i försvarsläge.

Rollpersonerna får själva välja angreppsväg. Du som spelleder har din egen karta och kan flytta trupper beroende på hur rollpersonerna rör sig, men även beroende på konfrontationer rollpersonerna har haft med fienden.

Civilisterna

Vid ett flertal tillfällen i äventyret träffar rollpersonerna på civilister. Två av de tillfällena är "äkta", det tredje är en grupp undercoverkultister som genom att använda sig av list försöker leda rollpersonerna in i ett bakhåll.

De två civila grupperna är personer som blivit fångade mitt i korselden mellan NEG-styrkorna och de anfallande Migou. Attacken på Christchurch kom som en fullkomlig överraskning för civilisterna och NEG hann inte ens utfärda en varning.

Båda grupperna gömmer sig på dagarna och försöker ta sig till NEG:s frontlinje i skydd av mörkret.

Den första gruppen

Den första gruppen civilister har tagit skydd i en utbombad byggnad. De har tagit sig nästan hela vägen fram till NEG:s frontlinje. Gruppen består av tre kvinnor och fyra män, alla lätt beväpnade, men civilister. Två av dem är klädda i kläder med Ashcroftstiftelsens logotyp. Civilisterna kan berätta lite mer om hur landet ligger framåt i staden, men också lite om de stentavlor som hittats.

Den andra gruppen

Den andra gruppen är en samling arkanotechstudenter som har varit på Ashcroftstiftelsens lab för att studera vissa texter och artefakter som fanns i Ashcroftstiftelsens arkiv i Christchurch.

Studenterna är livrädda och hade inte räknat med att hamna mitt i Migoukriget. Gruppen består av fem personer.

Undercoverkultisterna

Det här är en rad blanks som skickats ut av Migoutrupperna när dessa inledde krigshandlingarna mot Christchurch. Undercoverkultisterna har i uppgift att hitta små trupper och oskadliggöra dem, samt att ta de civilister de hittar av daga.

Om rollpersonerna är uppmärksamma kan de upptäcka hur vissa av kultisterna beter sig lite underligt, nästan omänskligt. Om någon av rollpersonerna har haft med blanks att göra tidigare kan det hända att de undviker fällan innan den slagit igen.

Blanksen kommer att försöka lura rollpersonerna till en trupp som ligger i bakhåll för dem (du kan välja ett lämpligt område på kartan och placera ut en trupp som känns bra och är bra balanserat motstånd för rollpersonerna). Bakhållet ger de anfallande fiendetrupperna initiativ och skydd.

Plundrarna

Det finns alltid de som drar nytta av andras olycka. Plundrarna är ett gäng beväpnade huliganer, som med kartor och lastbilar ägnar sig åt att systematiskt bryta sig in i hus i staden och stjäla det av värde som lämnats kvar.

När rollpersonerna träffar på plundrarna har de varit runt i ytterkanterna av staden och är ovilliga att ge sig av. De är dock inte dumma i huvudet. Får de en chans att ge sig iväg ifred så tar de den.

Om det skulle råka sig så att rollpersonerna hamnar i strid med plundrarna så är plundrarnas värden desamma som soldaternas. De är dessutom välbeväpnade.

På Ashcroftstiftelsen

Rollpersonerna lyckas förhoppningsvis ta sig in till Ashcroftstiftelsen och där hitta de forskare som måste evakueras. Väl där blir dock rollpersonerna uppmärksammade på att det viktigaste - det som har prioritet - är att få ut stentavlorna och den digitala information som finns omkring dem.

Är det inte möjligt att ta med stentavlorna ut så skall de förstöras om de riskerar att hamna i fiendehänder. Under inga omständigheter får stentavlorna eller forskarna överleva om de skulle tas av Migou. Det innebär i princip att rollpersonerna får order om att döda forskarna om Migou skulle vara i en position att fånga dem.

Forskarna

Forskarna är inte medvetna om rollpersonernas order och de är glada över att se rollpersonerna. Det är tre personer kvar på stiftelsen, Mai Choy, William Klein och Gustaf Wenkel. Ingen av dem har någon stridsvana, men de vet exakt vad tavlorna innehåller och kan förbättra rollpersonernas försvar något innan de måste ge sig av ut i fiendeland. (I speltermen innebär detta att rollpersonerna kan få lite extra rustning eller bättre vapen på sina mechas - spell-edaren avgör vad som är lämpligt.)

Migou kommer

Migou skickar förstärkningar till sina frontlinjer så fort de inser att rollpersonerna tagit sig igenom deras försvar. Nu är det upp till rollpersonerna att lyckas ta sig ut innan de anländer. Rollpersonerna kan få någon dag på sig innan beskedet kommer och kan därför vila upp sig och ordna läkarvård till de som behöver det medan de befinner sig på Ashcroftstiftelsen.

Militärnärvaron

Det finns ungefär två kompanier soldater på halvön. De är utspridda över hela ön, men är mest koncentrerade runt broarna och den landförbindelse som finns till fastlandet från halvön. Att samla hela militärnärvaron är inga problem, eftersom halvön är såpass liten. Att överge någon av posterna innebär dock att det öppnar upp för bakhåll, vilket officerarna är väl medvetna om.

Upplösningen

Scenariots höjdpunkt blir att ta sig tillbaka till säkerheten och det stora läger varifrån rollpersonerna startade. Den här gången är det dock mindre smyga och mer strid. Att klara sig hela vägen tillbaka utan att ge upp vare sig stentavlor eller forskare är en utmaning som heter duga.

Låt rollpersonerna få det svårt, men tänk också på att de har två kompanier soldater med sig, som inte alls är särskilt handlingsförlamade och vars order är att se till att rollpersonerna och forskarna kommer fram till sin destination.

Avslutningen

Rollpersonerna når säker mark och kan lämna över stentavlor och forskare samt digitalt material till Ashcroftstiftelsen. Om spelledaren så önskar kan hon eller han ge rollpersonerna en medalj, kontakter eller liknande. Om forskarna har överlevt är de definitivt skyldiga rollpersonerna en tjänst.

Platser

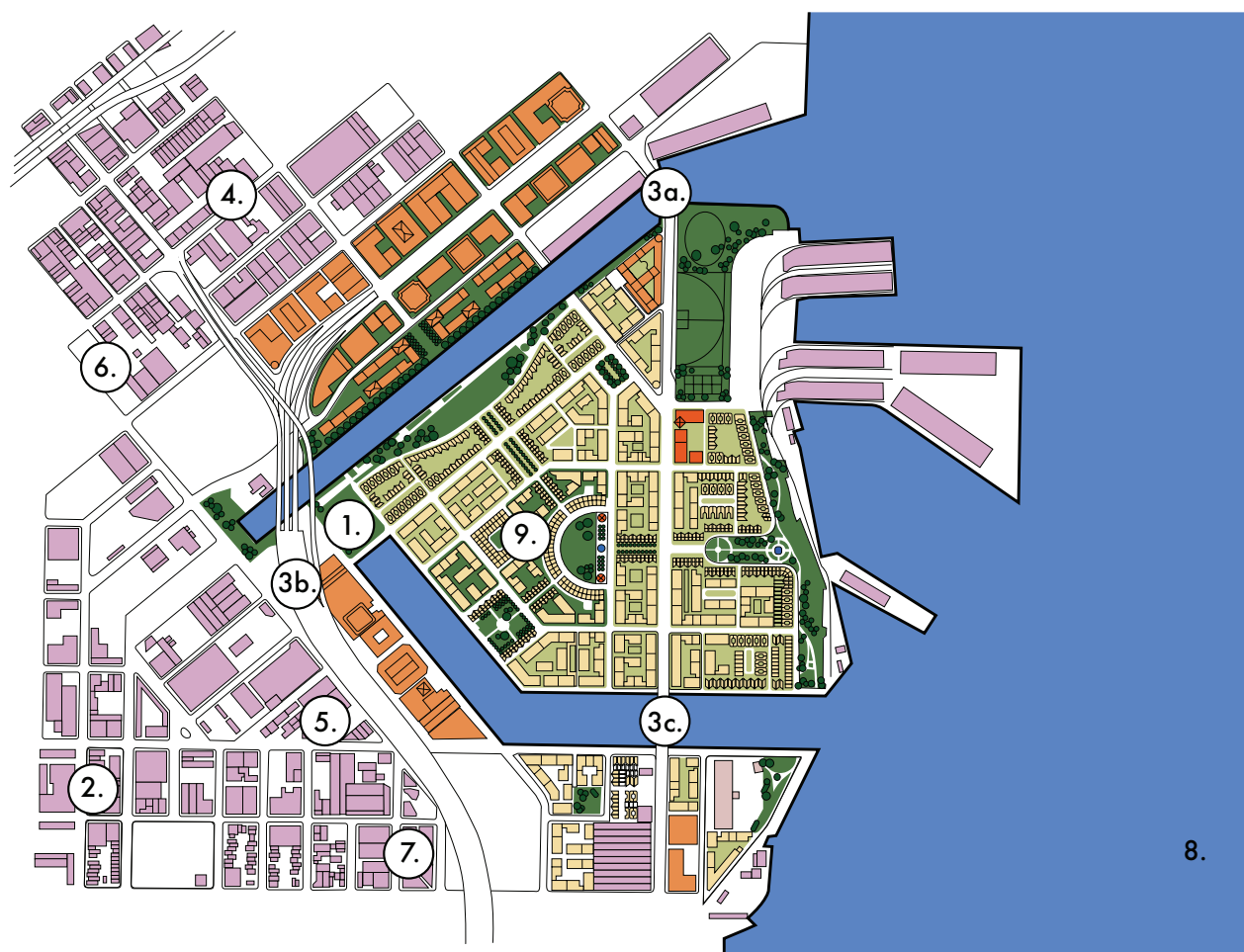
Christchurch

På många sätt är Christchurch huvudpersonen i det här äventyret. Dels är staden skådeplats för ett krig, och dels är det ett av Ashcroftstiftelsens hemliga arkiv och nu även fyndplats för en rad stentavlor som man tror tillhör Ta'gerdokumenten. Ashcroftstiftelsen är väl medveten om att Christchurch även ligger på en plats där geotermisk energi konvergerar, även kallat Ley-linjer. Att en Elder Gods-stad påträffats utanför kusten är därför inte allt för förvånande.

Christchurch i äventyret är en stad som bombats sönder i centrum och som är helt övergiven. Det står bilar på gatorna. Husen har reducerats till grus i vissa områden och är helt orörda i andra.

Ju närmare Ashcroftinstituten rollpersonerna kommer, desto större är förstörelsen. Det blir efter hand svårare och svårare att navigera sig fram genom gatorna, eftersom asfalten på gatorna brutits upp. I vissa fall har avlopps- och vattenledningar sprungit läck, och det finns spår efter gasexplosioner och elektriska eldar.

Stämningen i staden är en av förödelse och ödemark. Inte ens fåglarna sjunger i tystnaden, som enbart bryts av den avlägsna artillerielden.



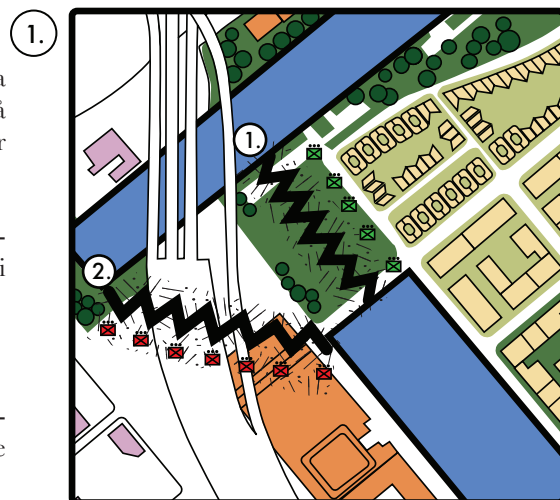
Slaget om Christchurch

CthulhuTech

1. Fiendelinjerna

Här är fiendetrupperna som starkast och rollpersonerna kan få svårt att ta sig igenom frontlinjen. Om rollpersonerna vill ta den vägen genom staden så gör det rejält svårt för dem. Det är mycket möjligt att några av dem stryker med på vägen.

Vid frontlinjen finns minst fyra mechas och otaligt infanteri. Det är en skirmishstyrka med luftförsvar. Detaljkartan visar hur trupperna är fördelade i området.



1. Ashcroftstyrkorna

Ashcroftstyrkorna har fördelen av att ha haft tid att upprätta ordentliga barrikader vid området där Migou försöker bryta sig igenom, bland annat har de vaktorn uppställda.

2. Migoustyrkorna

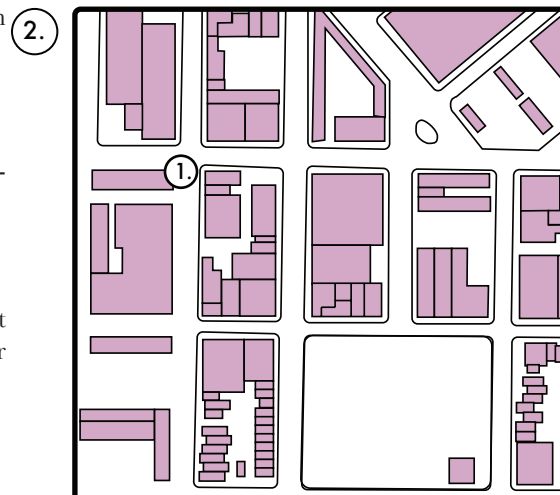
Migou täcker upp hela landsidan av förbindelsen mellan fastlandet och halvön. Det är en tätt bemannad front, och även om styrkorna inte kommer in på ön, så kommer heller ingen ut den här vägen.

2. Civilisterna grupp 1

Här gömmer sig den första gruppen civilister. Du kan flytta gruppen beroende på vilket angreppssätt rollpersonerna väljer.

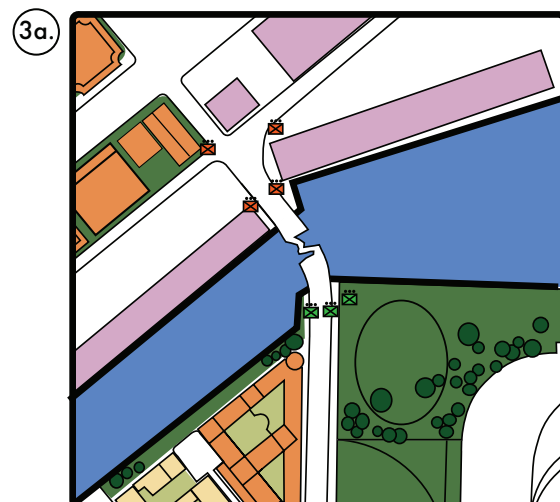
1. Det utbombade huset

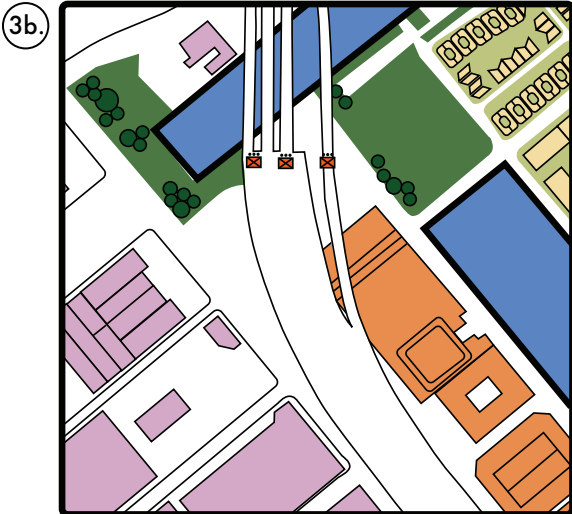
Civilisterna har gömt sig i källaren på ett nästan utbombat hus. Det är svårt att upptäcka dem, men de ger sig själva tillkänna när rollpersonerna passerar eftersom de känner igen NEG-insignerna på rollpersonernas mechas.



3a. Brofäste 1

Det här är ett av tre brofästen som har lett ut till halvön. Bron är avspärrad och har dessutom sprängts på mitten av sträckningen. Det går att ta sig över bron, men det kräver lite planering. Här finns också en liten Migoustyrka och en liten Ashcroftstyrka placerad.





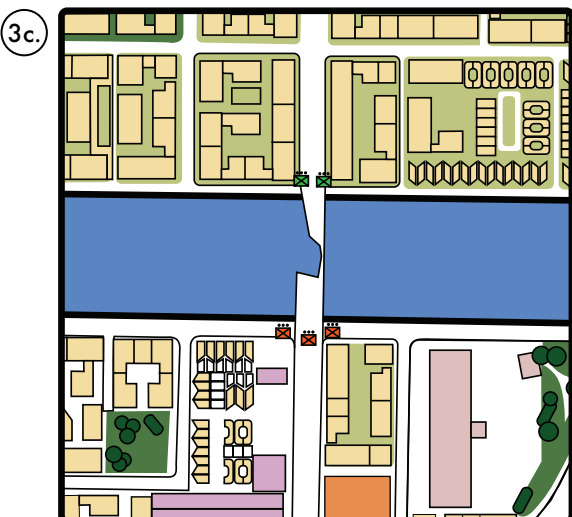
3b. Brofäste 2

Det här är det största av de tre brofästena. Det här fästet passerar över Migoustyrkorna och för att inte ge fienden ett övertag över frontlinjen mot Ashcroftstyrkorna är bron kraftigt bevakad, men eftersom den inte leder över till halvön är den inte sprängd. Bron ger Migoustyrkorna en taktisk fördel. Om rollpersonerna är smarta kan de slå ut styrkorna på bron för att ge infanteriet nere på marken en fördel.

3c. Brofäste 3

Det här är rollpersonernas bästa möjlighet att ta sig över till forskningsinstitutet och den halvö det ligger på.

Bron är sprängd, men det finns fortfarande nog med bro kvar för att ta sig över till halvön. Migou har heller inte så stora styrkor vid brofästet att det är oöverkomligt att ta sig igenom den vägen.



4. Plundrarna

På den här gatan håller plundrarna på att rensa de hus som övergivits av innevånarna i Christchurch. Plundrarna har lastbilar och kartor och har systematiskt betat av kvarter efter kvarter i området. De rör sig i skydd av mörkret och är uppmärksamma och välbeväpnade.



Slaget om Christchurch

CthulhuTech

5. Undercoverkultisterna

Här stöter rollpersonerna på undercoverkultisterna. De har rört sig i området åtskilliga dagar och neutraliserat NEG-trupper, samt civilister som fortfarande finns kvar i staden.

Kultisterna (liksom civilisterna) är rörliga och behöver inte nödvändigtvis befinna sig just vid kartmarkören.

6. Civilisterna grupp 2

Det här är den andra gruppen civilister som försöker ta sig från området. De befinner sig långt i utkanten av stridigheterna och kan berätta om 3c brofästet som fortfarande går att ta sig över.

7. Trupper

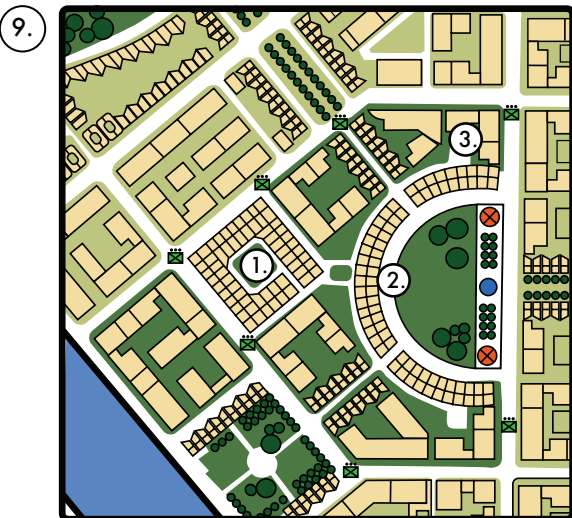
Migoutrupper rör sig hela tiden i området. Det här är en sådan trupp, som med dragna vapen och på alerten patrullerar området.

8. Den sjunkna staden

Den sjunkna staden ligger ett par mil utanför Christchurch och upptäcktes av en fiskebåt som fick sina nät intrasslade i en av dess gigantiska monoliter. Ashcroftsstiftelsen skickade genast ut en miniubåt som undersökte ruinerna. Ett par veckor efter upptäckten hittades också de sten- och lertavlor som tros tillhöra Ta'gerdokumenten. Olyckligtvis hade Migou koll på både dokumenten och ruinerna så fort de upptäcktes. Ashcroftsstiftelsen blev infiltrerad av Blanks för ett par år sedan.

Om rollpersonerna vill ge sig av ner under vattenytan behöver de en djupgående ubåt eller egenskaper som låter dem själva bege sig ner på djupt vatten. Det som möter rollpersonerna på havsbotten trotsar all beskrivning. Så långt ögat kan nå (vilket är något begränsat på grund av partiklar i vattnet och dåligt ljus) så sticker mäktiga monoliter och underliga byggnader upp som en skog från havsbotten. Det är fantastiska versioner av runbäddade byggnader, ljuvliga och skrämmande vinklar och så vidare. Använd allt du kan av de passager som passar bra ur Lovecrafts böcker. Allt är så klart tillåtet.





9. Ashcroftstiftelsens forskningsinstitut

Här ligger det forskningsinstitut som tillhör Ashcroftstiftelsen. När rollpersonerna tagit sig hit är det dags att hämta data och forskare och ge sig av tillbaka till säkerheten och civilisationen.

1. Huvudbyggnaden

I huvudbyggnaden finns numera ett militärt högkvarter med möjlighet att sända ut krypterad digital information utan att den hamnar i fiendehänder. Hökvarteret brukade husera den administrativa delen av Ashcroftstiftelsen. Här finns ett omfattande arkiv av artefakter.

Rollpersonernas order är att spränga byggnaden när de ger sig av.

2. Laboratorier

Här finns labbområdena, men även forskarna. De arbetar, trots hotet, på att lösa stentavlornas mysterier.

3. Barracker

Här sover all personal. Den här byggnaden var en gång Ashcroftstiftelsens föreläsningssalar dit även allmänheten var välkommen, men nu är de stora salarna omgjorda till sovutrymmen, tack vare ytorna och det faktum att många av rummen är helt fönsterlösa och därför erbjuder bättre skydd mot artillerield.

Spellearpersoner

Major Bertha Hancock

Major Hancock är en stabil kvinna med mycket självförtroende och en aktiv och aggressiv framtoning. Hon pratar med en ljudlig stämma och det är hon som utses till befälhavande för den räddningsaktion rollpersonerna ger sig iväg på. Hancock är deras kontakt med NEG.

Civilisterna - Grupp 1

Civilisterna i grupp ett delar på två uppsättningar grundegenskaper och färdigheter. Om så önskas kan du som spelledare slå fram nya egenskaper åt de övriga fem. I sådana fall gäller de egenskaper som står här för Ivana Korskova och Jonathan Hodgins.

Ivana Korskova

Ivana är en högre, rakryggad och intelligent kvinna, vilket framgår med tydlighet så fort hon tar till orda. Korskova är gruppens ledare och även den som sett till att hålla dem vid liv. Ivana är Nazzadi.

Jonathan Hodgins

Jonathan är en kortvuxen och nästan klotrunt man, som trots sitt utseende besitter både styrka och uthållighet. Jonathan och Ivana kommer båda ifrån Ashcroftstiftelsens labb.

Slaget om Christchurch

William Berntsen

William är civilist och lätt skottskadad. Jonathan och Ivana har gjort vad de kan för honom, men han behöver en läkare.

Andrea Cooper

Andrea var administratör vid Ashcroftstiftelsen och fick tillsammans med Ivana och Jonathan evakueringsorder. Den eskort de hade skjöts emellertid ner och Andrea är en av de få som klarat sig. Andrea är näst intill katatonisk.

Kathy Ferguson

Kathy är affärskvinna och blev instängd i huset där hon arbetade när de första bomberna föll. Kathy är lätt skadad, ruskigt intelligent och har varit en stor tillgång på grund av sin lokalkännedom och höga uppmärksamhet. Kathy är den som upptäcker rollpersonerna och att de tillhör NEG-styrkorna.

David Thorpe

David är en ung kille i 16-årsåldern och brevbärare. Han blev nästan sprängd i bitar vid anfallet, men klarade sig. Dock blev han medvetlös och missades när evakueringen påbörjades. David har sett blankspatrullen och kan berätta om dem.

Howard Wylde

Howard är nästan helt katatonisk. Han går dit han skall, äter och tar hand om sig, men han har inte sagt ett ord sedan gruppen fann honom. Han är värre därän än Andrea.

Egenskaper för Jonathan Hodgins/ halva gruppen

Agility	5	Intelligence	10	Perception	8
Presence	7	Strength	5	Tenacity	5

Actions 1

Movement 9 mph (22/5 ypt)

Orgone 12

Reflex 7

Vitality 10

Qualities

Latent para-psychic, Wealth (Rich/2), Phobia (Fear of Heights/1), Tired, Watched (2)

General skills

Artist: Novice, Computer: Adept, Education: Master, History: Adept, Language (English): Master, Language (Pnakotic): Adept, Language (R'lyehian): Adept, Literacy: Master, Observation: Adept, Occult: Master, Regional Knowledge: Adept, Research: Adept, Science: Adept

Combat skills

Dodge: Novice

Gear

Fumigator 2000, PCPU, Portable Touch Sensor Keypad, PT Eyeglass Monitor Display, Wireless Communication Earpiece, Digital Video Recorder, Swiss Army Knife w/ Laser Pointer, Ordinary Clothing

Egenskaper för Ivana Korskova/ halva gruppen

Agility	7	Intelligence	8	Perception	8
Presence	6	Strength	6	Tenacity	5

Actions 2

Movement 11 mph (27/6 ypt)

Orgone 0

Reflex 7

Vitality 10

Qualities

Common Sense, Contact (Scientific Community/1), Eidetic Memory, Mystically Void, Truly Honest

General skills

Arcanotech Engineering: Adept, Bureaucracy: Novice, Computer: Adept, Education: Master, Hobby (collecting old music): Student, Language (English): Expert, Liceracy: Expert, Observation: Expert, Occult: Novice, Persuade: Novice, Regional Knowledge: Adept, Research: Master, Science: Master, Security: Novice, Trivia (Music of the early 21st century): Student

Combat skills

Dodge: Adept

Gear

PCPU, Portable Touch Sensor Keypad, PT Eyeglass Monitor Display, Wireless Communication Earpiece, Swiss Army Knife w/ Laser Pointer, Ordinary Clothing

Civilisterna - Grupp 2

Det här är en samling på fem Archanotechstudenter som delar på samma egenskaper och färdigheter.

Lisa Klein

Lisa Klein är William Kleins dotter och hon är mycket orolig för sin far. Hon kan ge rollpersonerna goda anvisningar om hur de skall ta sig in till Ashcroftstiftelsen, och vilka hus som innehåller vad, eftersom hon varit där otaliga gånger med sin far.

Harvey Aardman

Harvey är en ung student och helt oförberedd på krig. Han är nervös, hoppar av sin egen skugga och har ett långt, infekterat sår längs med ena armen.

Michaela Lawson

Michaela är både arcanotechstudent och läkarstudent och hon vet att Harveys arm är nära blodförgiftning, men hon har inget hon kan ge honom utom att tvätta med det vatten och den alkohol de hittar när de tar sig genom ruinerna. Hon kommer att be rollpersonerna om hjälp och motivera det med att Harvey kommer att dö annars. Om Harvey hör det blir han helt hysterisk.

Peter Cook

Peter är en storvuxen ung kille som är livrädd. Men han döljer det bakom alkohol. Peter går omkring och är konstant påverkad av sprit.

Slaget om Christchurch

CthulhuTech

Talvin Sawhney

Talvin är en ung man som i det närmaste är helt katatonisk. Han går dit han skall, han äter, dricker, tar hand om sig, men i övrigt verkar hans hjärna helt ha stängts av. Michaela kan berätta att han är i chocktillstånd och att det är lika allvarligt som Harveys arm. Båda två måste komma till läkare så fort som möjligt.

Egenskaper för Arcanotechstudenterna

Agility	6	Intelligence	8	Perception	7
Presence	6	Strength	6	Tenacity	7

Actions 1

Movement 11 mph (27/6 ypt)

Orgone 12

Reflex 7

Vitality 11

General skills

Appraisal: Novice (Focused: Arcanotech parts), Arcanotech Engineering: Novice, Arcanotechnician: Master, (Focused: D-Engine), Communications: Novice, Computer: Adept, Education: Adept, Language (English): Expert, Literacy: Adept, Munitions: Expert, Observation: Adept, Occult: Student, Pilot: Adept, Regional Knowledge: Adept, Science: Novice, Technician: Expert

Combat skills

Dodge: Adept

Gear

Fumigator 2000, PCPU, Portable Touch Sensor Keypad, PT Eyeglass Monitor Display, Wireless Communication Earpiece, Halogen Light, Swiss Army Knife w/ Laser Pointer, Ordinary Clothing

Undercoverkultisterna

Det här är en grupp om sju blanks vars syfte är att lura civilister in i fällor och avrätta dem. Det finns tre män och fyra kvinnor i gruppen. Två av kvinnorna är Nazzadi, liksom en av männen.

Egenskaper för Blanks människa/Nazzadi

Agility	6/7	Intelligence	7/7	Perception	8/8
Presence	7/7	Strength	5/5	Tenacity	7/6

Actions 1/1

Movement 11 mph (27/6 ypt)

Orgone 12/11

Reflex 7/7

Vitality 11/10

General skills

Bureaucracy: Adept (3), Criminal: Adept (3), Education: Adept (3), Intimidate: Novice (2), Larceny: Adept (3), Misdirect: Adept (3), Observation: Adept (3), Research: Adept (3), Savoir Faire: Adept (3), Streetwise: Adept (3)

Combat skills

Dodge: Novice (2), Fighting: Student (1), Marksman: Novice (2)

Plundrarna

Plundrarna är en grupp på tio personer (alla delar egenskaper och färdigheter), alla män och alla lätt beväpnade. De leds av Eric Harper. Eric kommer inte låta sina kompanjoner avslöja sina namn och han kan ge rollpersonerna hjälp i form av att berätta var fiendetrupperna brukar röra sig och hur de är beväpnade.

Harper är smart. Han muckar inte gräl med kraftigt beväpnade mechas, så om de ombeds att ge sig av och lämna lasten kvar så kommer han att göra det. Han kommer också att ge upp så fort han bara kan om det kommer till stridigheter. Harper vill inte dö.

Egenskaper för plundrarna

Agility	7	Intelligence	5	Perception	8
Presence	6	Strength	7	Tenacity	7

Actions 2

Movement 13 mph (32/8 ypt)

Orgone 11

Reflex 6

Vitality 12

General skills

Communications: Novice, Hobby (Card Games): Student, Intimidate: Novice, Language (English): Expert, Law Enforcement: Novice, Observation: Expert, Persuade: Adept, Regional Knowledge: Adept, Security: Expert, Stealth: Adept, Streetwise: Novice, Surveillance: Adept, Trivia (Conspiracy Theory): Student

Combat skills

Armed Fighting: Expert, Dodge: Adept, Fighting: Novice, Marksman: Adept

Gear

CS-44 Enforcer, Snap Baton, Sentrytech Mk-IV Armor - Lt, Belt Holster, Night Vision Goggles with IR Illuminator, Ordinary Clothing

Mai Choy

Mai är en av de forskare som arbetat långs med stentavlorna och hon är också en av de i teamet som hittade tavlorna. Hon hann inte ta med sig materialet ut när evakueringen påbörjades och fick därför order att stanna kvar med en kärntrupp forskare för att säkra arkiven på Ashcroftstiftelsen.

Mai är inte särskilt glad över att ha lämnats kvar på det här viset, men hon samarbetar så länge hon inte får reda på att hon är "expendable".

Egenskaper för Mai Choy

Agility	5	Intelligence	10	Perception	8
Presence	7	Strength	5	Tenacity	5

Actions 1

Movement 9 mph (22/5 ypt)

Orgone 12

Reflex 7

Vitality 10

Qualities

Latent para-psychic, Tired, Watched (2), Common Sense

General skills

Artist: Novice, Computer: Adept, Education: Master, History: Adept, Language (English): Master, Language (Pnakotic): Adept, Language (R'lyehian): Adept, Literacy: Master, Observation: Adept, Occult: Master, Regional Knowledge: Adept, Research: Adept, Science: Adept

Combat skills

Dodge: Novice

Gear

Fumigator 2000, PCPU, Portable Touch Sensor Keypad, PT Eyeglass Monitor Display, Wireless Communication Earpiece, Digital Video Recorder, Swiss Army Knife w/ Laser Pointer, Ordinary Clothing

Slaget om Christchurch

CthulhuTech

William Klein

William Klein är egentligen en glorifierad tekniker. Han hjälper till med att överföra digitalt material till en säker och krypterad lagringsplats, men han ser också till att analog information (som stentavlorna) har scannats och krypterats.

Hans arbete är snart färdigt, så när rollpersonerna kommer till Ashcroftstiftelsen har han en hårddisk med snart sagt hela arkivet på. Inklusivt 3D scans av alla artefakter.

Egenskaper för William Klein

Agility	8	Intelligence	9	Perception	8
Presence	5	Strength	5	Tenacity	5

Actions 2

Movement 11 mph (27/6 ypt)

Orgone 12

Reflex 8

Vitality 10

Qualities

Egghead (Computer: Hacking), Innovative, Luck (1 Level), Slow Healing

General skills

Communications: Novice, Computer: Master, Culture: Novice, Education: Adept, Language (English): Expert, Literacy: Adept, Misdirect: Novice, Observation: Adept, Persuade: Adept, Regional Knowledge: Adept, Research: Expert, Security: Expert, Streetwise: Adept, Technician: Novice

Combat skills

Dodge: Novice, Marksman: Novice

Gear

CS-32 Midnight Special, Weapons Permit, PCPU, Portable Touch Sensor Keypad, PT Eyeglass Monitor Display, Wireless Communication Earpiece, Concealable Holster, Ordinary Clothing

Gustaf Wenkel

Gustaf hjälper Mai Choy. Gustaf är en blank och kommer att göra allt som står i hans makt att få tag på hårddisken i Williams ägo. Han har inte kunnat kommunicera med sina Migou-herrar överhuvudtaget sedan anfallet påbörjades och han vågar heller inte smyga iväg och göra det. Hans högsta prioritet är att se till att materialet inte hamnar i NEG:s händer, så det kan mycket väl hända att han beslutar sig för att spränga materialet och gruppen i luften.

Egenskaper för Gustaf Wenkel

Agility	6	Intelligence	7	Perception	8
Presence	7	Strength	5	Tenacity	7

Actions 1

Movement 11 mph (27/6 ypt)

Orgone 12

Reflex 7

Vitality 11

General skills

Bureaucracy: Adept (3), Criminal: Adept (3), Education: Adept (3), Intimidate: Novice (2), Larceny: Adept (3), Misdirect: Adept (3), Observation: Adept (3), Research: Adept (3), Savoir Faire: Adept (3), Streetwise: Adept (3)

Combat skills

Dodge: Novice (2), Fighting: Student (1), Marksman: Novice (2)

Migoustyrkorna

Migoustyrkorna består i första hand av Fireants och Migou, men det finns även ett par Dragonflies och blanks i leden.

Ashcroftstyrkorna

Ashcroftstyrkorna har i första hand MV-16 Broadsword Mechas, men även MV-18A Rapiers, men en eller annan Engel och Nazzadi Mechas kan också ses vid fronten.

Slaget om Christchurch

CthulhuTech

Slaget om Christchurch

“HQ kom” Engeln stod bredbent vid en liten grupp civila som fångats i den häftiga konflikt som blossat upp mellan Migou och New Earth Government i den lilla staden Christchurch på den engelska kusten.

“HQ här, kom”

“Delta Echo Charlie. Vi har hittat ett gäng civila. Två av dem är Ashcroft. Väntar på order, kom” Engelpiloten såg ner på de oskyddade civilisterna. Att lämna dem här vore lika med mord.

“Uppdraget har prio, jag upprepar, uppdraget har prio. Slut kom.”

Piloten suckade djupt innan svaret ljöd genom etern. “Det är uppfattat, klart slut.” Piloten tog ett par andetag för att centrera sig och gick sedan ner på knä med sin klumpiga mecha för att förklara för en grupp på fem människor att en stentavla hade prioritet över deras liv. Stanken av ozon, eld, brinnande kroppar och smält gummi låg tjock över slagfältet. En gång i tiden var Christchurch en stillsam storstad. Nu är det en krigsskådeplats.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>