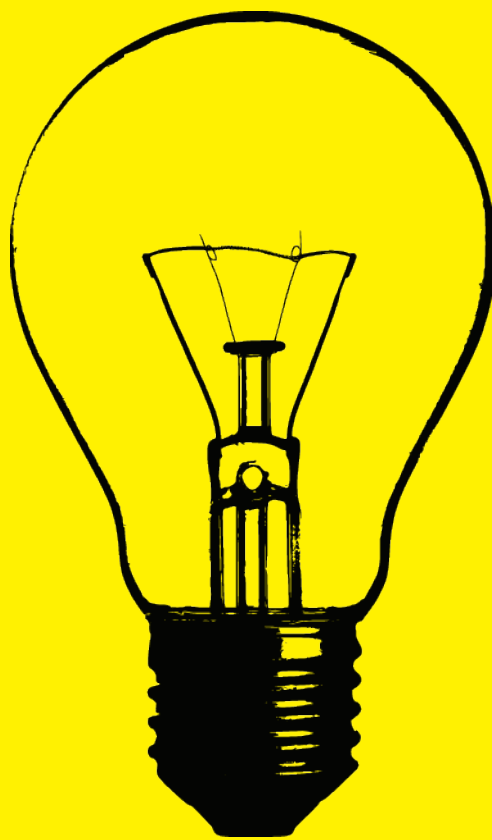


God natt New York, god natt



av Åsa Roos
Ett äventyr till Doctor Who
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån
<http://www.openclipart.org/>



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

“Barcelona!” utropade Doktorn plötsligt. “Vi åkte ju aldrig dit, och jag lovade!” Rose tittade upp ifrån Tardiskontrollerna och kapten Jack log sitt breda leende.

“Vet du, jag träffade en...”

“Inte nu” sade både Doktorn och Rose i munnen på varandra och fnissade sedan i samförstånd. Kapten Jack satte händerna på höfterna - och ramlade omkull av den skarpa rörelsen i sidled. Det slog gnistor om kontrollpanelen och det hördes ett skarpt knakande som att något knäcktes. Sedan slocknade ljuset i Tardisen och allt blev tyst och stilla.

“Rose, är du okej?” frågade Doktorn oroligt. Tardisen låg på sidan och gungade lite.

“Jag mår bra. Mickey?” Rose röst hördes en bit bort.

“Jag landade på något, men jag är okej.”

“Jack?” Doktorn lät inte lika orolig.

“Jodå. Mickey landade på mig” sade Jack.

Mickey skrek till lite och det hördes lite skrapande och bankanden.

“Jag har hittat dörren!” sade Doktorn och ljudet av en dörr som öppnades hördes. Sedan skrek Doktorn och en duns annonserade att något hade ramlat ur Tardisen.

“Vad hände?” ropade Jack. “Var är vi?”

“New York” kom svaret. “Antingen 1965 eller 1977”. Utanför Tardisen reste Doktorn på sig och borstade av sin trenchcoat. Framför honom låg New York i solnedgång. Inte en lampa lös i hela staden.

Caveat Lector!

God natt New York, god natt är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig testspelat eller korrekturläst. Jag rekommenderar därför att du som spelleder läser igenom äventyret lite extra noga och kompletterar där du tycker att det behövs. Äventyret bygger på äventyrsidén “City of Night” ur äventyrshäftet i grundboxen från Cubicle 7.

Stämningen i äventyret

Det är Doctor Who! I det här äventyret är Jack Harkness, Rose Tyler och Mickey Smith Doktors följeslagare, men det går att byta ut Mickey och Rose mot exempelvis Donna och Martha om så önskas. Doctor Who är känt för ett par saker. Dels används aldrig eller nästan aldrig våld för att lösa problem och dels hamnar Doktorn och hans följeslagare alltid i trubbel på grund av äventyrslusta.

Synopsis

Doktorn och hans kompanjoner har krashlandat i Central Park, New York, utan att förstå hur det har gått till. Tardisen har blivit kastad ur kurs på väg till planeten Barcelona.

Tardisen har hamnat i Central Park mitt under det stora strömavbrottet 1977. Doktorn och hans kompanjoner ger sig ut på upptäcktsfärd i mörkret.

Doktorn, Rose, Mickey och Jack blir avskurna från Tardisen av plundrare och måste hitta en annan väg tillbaka till Central Park.

På vägen snappar både Doktorn och Jack upp personer med samma ansikten fast på olika ställen och med olika kläder. Till slut råder ingen tvekan. Personerna som delar ansikte förföljer sällskapet.

God natt New York, god natt

Doctor Who

När Doktorn och hans kompanjoner återvänder till platsen där Tardisen varit upptäcker de att den är borta. Någon har tagit den. Lyckligtvis finns en signal Doktorn och Jack kan snappa upp och följa efter. Spåren leder mot New Yorks hamn.

Sällskapet följer signalen och får på vägen hjälpa panikslagna New Yorkbor och undvika att bli tillfångatagna av de minst sagt läskiga klonpersonerna.

De läskiga klonerna tillhör Projekt Everyman. Projekt Everyman har initierats av kapten Titus Montgomery. Han har klonat tusen kopior av sig själv med syftet att skydda Amerika mot hotet från utomjordingarna.

Hans plan har hela tiden varit att försöka få Tardisen och Doktorn till New York för att jaga ner Doktorn och låsa upp hemligheten med Tardisen. För att kunna göra det har han använt hela New Yorks strömförsörjning. Det är alltså Montgomery som sett till att Doktorn kraschlandat.

Upplösningen blir en konfrontation med Titus Montgomery på hans militära fartyg i New Yorks hamn, men Doktorn med följeslagare måste ta sig igenom en panikslagen stad innan dess.

Introduktionen till äventyret

På väg mot planeten Barcelona slängs Tardisen helt plötsligt ur kurs och landar lite oväntat på sidan, i ett träd, mitt i Central Park.

New York är mörkt, med undantag för den nedgående solen och de stearinljus som blinkar här och var i fönstren på husen. Ljudet av upplöpp och plundring hörs på avstånd fram till parken där Doktors Tardis har landat. Tardisen är placerat i någon sorts tidlös. Med lite tricksande kan Doktorn få ner den ur trädet men inte så mycket mer. Något håller Tardisen på plats och sällskapet måste ge sig ut i den mörka New York-natten för att få reda på vad.

Montgomerys list

Titus Montgomery har Doktorn precis där han vill, så klart. Det var hans intention att separera Doktorn och Tardisen så snart han kunde för att kunna lägga beslag på den besynnerliga blå lådan.

Montgomery kommer därför att skicka ut civilklädda elitsoldater för att skära av Doktorn från Tardisen.

Det är nu, och in i förvirringen som uppstår runt plundrandet som pågår runt rollpersonerna, som Doktorn och hans vänner först upptäcker de klonade elitsoldaterna.

Avskurna!

När Doktorn och följeslagare vandrat runt i det nedsläckta New York ett tag är det uppenbart att det inte handlar om det fredliga strömavbrottet på 60-talet, utan om avbrottet 1977. Plundring pågår, rop och skrik hörs i bakgrunden och stämningen i staden är riktigt obehaglig.

Gruppen kommer att springa in i plundrare, övermannade poliser och så vidare.

Berätta för spelaren som har Doktors roll att New York inte är säkert för hans följeslagare. Det som började som en munter tripp är nu en livsfarlig situation för rollpersonerna. Som så ofta när det handlar om Doktors utflykter.

Förr eller senare kommer Doktorn och hans kompanjoner att vilja ta sig tillbaka till Central Park och den väntande Tardisen, bara för att upptäcka att de inte kan ta sig tillbaka samma väg som de kom.

Ett gäng plundrare blockerar gatan, och det är omöjligt att ta sig förbi de uppretade och nästan hysteriska New York-borna utan att råka i trubbel.

För att verkligen poängtera hur farligt det är kan du låta någon i plundringsgänget avlossa en pistol eller kasta en gatsten mot Jack. Han tål det mesta och bör snart vara på fötter igen.

Om spelarna är bestämda och verkligen vill tillbaka samma väg som de kom, så låt dem komma på en plan. Fungerar den så finns det inget hinder för dem. Huvudsaken är att det tar tillräckligt lång tid för Montgomery att stjäla Tardisen.

Tardisen försvunnen!

När Doktorn och hans kompanjoner äntligen återvänder till Central Park och platsen de lämnade Tardisen på är den försvunnen.

Det är ett avtryck i gräset under trädet där den stod (alternativt är grenarna den satt fast i avsågade) och det är spår av många fötter runt trädet. Allt doktorn med följe har att gå efter är följande:

- **Spår i marken** - fotspår och en bit bort, lastbilsspår, pekar i riktning mot New Yorks hamn.
- **En underlig signal** - Samma signal, faktiskt, som avbröt Tardisens resa till planeten Barcelona. Även den pekar i Tardisens riktning, det vill säga mot New Yorks hamn.
- Kapten Jacks Vortex Manipulator och Doktors Sonic Screwdriver - De här prylarna kan spåra Tardisen, som också är på väg mot New Yorks hamn.

Det är inte meningen att spelarna skall fastna, utan låt dem få reda på var Tardisen är på ett relativt smärtfritt sätt. Det är resan mellan Central Park och hamnen - och förstås också konfrontationen med Montgomery - som är det viktiga.

Händelser på vägen

De här händelserna kan stoppas in lite varstans i äventyret. Du behöver alltså inte begränsa dem till efter att rollpersonerna upptäckt att Tardisen stulits. Var bara försiktig så att du får en jämn fördelning över hela äventyret.

Flickan i dörröppningen

Någon i sällskapet - att föredra Rose eller Mickey - upptäcker en livrädd tonårsflicka i en dörröppning. Hon har ett blödande sår i pannan och hennes jeans är trasiga där hon fallit och skrapat upp knäna.

Flickan blir livrädd när sällskapet upptäcker henne, men hon har ingenstans att ta vägen.

God natt New York, god natt

Doctor Who

Efter lite lirkande visar det sig att hon heter Mary och att hon var på väg hem när strömavbrottet inträffade. Hon är ett kvarter hemifrån, men vågar inte gå någonstans efter att nästan ha blivit lynchad en gång. Någon kastade en sten i huvudet på henne och när hon föll skrapade hon upp knäna, men hon lyckades undkomma. Om sällskapet uppmanar henne att gå hem säger hon att hon inte vågar.

Mary tackar ja till ett erbjudande att följa dem till hennes kvarter och tyr sig instinktivt till Jack som sin beskyddare, något resten av gruppen kan ha roligt med.

Plundringsvågen

Efter en stunds promenad hörs ett stort sällskap personer komma emot gruppen. Vrålade röster ackompanjeras av ljudet av metall mot metall och sönderslaget glas. Det är en grupp på minst hundra personer som väller ner för gatan i jakt på något att plundra. Det är livsfarligt att ta sig an en sådan stor grupp människor i den stämning de befinner sig i, så det lämpligaste sättet att undkomma dem är genom Doktors bästa lösning på våldsamma problem - att springa.

Plundringsvågen håller sig på en gata, så det är lätt att ta sig runt den månghövdade, våldsamma gruppen.

De klonade soldaterna

Det dröjer kanske ett litet tag, men snart nog upptäcker sällskapet en man som förföljer dem.

Det sällskapet inte vet är att det här så klart är Montgomerys klonade soldater, och att mannen de ser gå på gång inte är samma man utan olika varianter på samma tema.

Rollpersonerna kan upptäcka det här på en mängd olika sätt. Soldaterna - som jag hädanefter kommer att referera till som klonerna - är klädda på olika sätt och syns nästan på två ställen samtidigt.

Det rollpersonerna främst bör upptäcka är så klart att de verkar förfölja gruppen, och det är oroväckande att de alltid syns en liten stund och sedan försvinner.

Ju närmare hamnen rollpersonerna kommer, desto mer oförsiktiga blir soldaterna.

Poliser i nöd

Efter en stunds vandring hör sällskapet upprörda rop och skrik samt en megafon som ropar ut att "den här butiken är skyddad enligt lag" och "var snälla och återvänd hem".

Runt hörnet väntar synen av kanske åtta - tio poliser som tagit ställning i en öppning till ett lite finare varuhus. En grupp med kanske 25 - 30 personer omger poliserna och det blir tydligt att stämningen kan koka över när som helst. Poliserna befinner sig i livsfara.

Doktorn och hans kompanjoner behöver inte engagera sig på något sätt, men om de bara skulle gå därifrån hörs strax därefter ett pistolskott, och därefter flera.

Möjliga lösningar är att Doktorn talar poliserna ur knipen eller att Jack charmar plundringsmobbens ledare.

Det finns säkerligen en lång rad lösningar, och den enda guideline jag har för dig som spelleder att följa är "inget våld".

Att följa signalen

Att följa signalen leder så småningom rollpersonerna fram till New Yorks hamn.

Om de inte har upptäckt soldaterna innan så gör de det definitivt nu. Det går omkring beväpnade vakter och bevakar området i hamnen där signalen kommer ifrån.

Signalkällan är en militärtanker som är tungt bestyckad, men som också har någon form av antenn riktad mot himlen. En snabb avsökning säger att det är härifrån signalen kommer.

Om Doktorn eller kapten Jack har spårat Tardisen så är det här den finns, under däck på en hårt bevakad militärfarkost.

Att borda tanken utan att någon lägger märke till gruppen är näst intill omöjligt.

Ett par möjliga lösningar:

- Kapten Jacks Vortex Manipulator - Jacks Vortex Manipulator tillåter rollpersonerna att teleportera ombord på skeppet, antingen intill eller i Tardisen.
- Psychic Paper - Doktorn kan visa upp sitt Psychic paper och mer eller mindre tala sig ombord på tankern. Då kommer dock Montgomery att bli förvarnad om deras ankomst och Montgomery vet vem Doktorn är, om inte till utseendet så väl till namnet.
- Jack - Jack har en charm som är utöver det mesta. Han kan prata sig ombord var som helst. Om Jack charmar en av soldaterna är det dock svårt för honom själv att ta sig ombord.
- Smyga in - Det går att exempelvis klättra upp för en av de enorma kättingar som förtöjer tankfartyget vid hamnen, men det är något riskabelt eftersom rollpersonerna kan trilla i plurret eller bli upptäckta när de klättrar.
- Gå fram och presentera sig - Det här leder till att rollpersonerna tas tillfånga av de klonade soldaterna. De för sedan rollpersonerna direkt till Titus Montgomery.

Projekt Everyman

Projekt Everyman skapades av Titus Montgomery som en följd av hans olycka ombord på fartyget USS Eldridge, som med Units och Torchwoods hjälp utrustats för teleportation. Kraftkällan som användes under experimentet var för svag, så mitt i experimentet gick det hela fel. Titus Montgomery blev av med en arm och han svor därefter att ägna sitt liv åt att skydda USA ifrån utomjordiska hot. Med hjälp från Unit och Torchwood lyckades han dels klona

God natt New York, god natt

Doctor Who

en ny arm åt sig själv, men han kom också på hemligheten bakom mänskligt klonande.

I hemlighet klonade Montgomery upp tre versioner av sig själv, som sedan hjälpte honom att samla in de medel han behövde, liksom att få godkännande från regeringen att initiera projekt Everyman.

Projekt Everyman är ett försök att ta fram genetiskt "förbättrade" elitsoldater, baserade på Montgomerys eget DNA. Everyman-soldaterna skall sedan kunna användas i strid både på hemmaplan och på andra planeter för att försäkra USAs suveränitet både på jorden och på eventuella andra planeter.

Projekt Everyman håller till på ett militärt fartyg som för tillfället är förtöjt i New Yorks hamn. Allt klonande och experimenterande sker på internationellt vatten för att undvika etiska lagstiftningar.

Montgomery har jobbat på en tidsscanner som kan kapa fartyg, inte bara från vilken plats som helst, utan även från vilken tid som helst. Montgomery hoppas att kunna rädda USS Eldridge från sitt öde med tidsscannern, men han har problem med storlekskalibreringen. Under sitt experimenterande hittade han Doktors Tardis. Tardisen lyste upp Montgomerys scanner som ett ljulgransljus, och dess hopp - inte bara mellan plats utan även mellan tid - övertygade Montgomery om att den skulle kunna lösa hans kalibreringsproblem. Och han övertygades även om att det måste vara en utomjording som använde sig av den.

Med hjälp av sin tidsscanner och New Yorks kraftnät lyckas Montgomery kidnappa Tardisen och alla i den. Tardisen landar i Central Park där Montgomery lyckas låsa fast den i tiden. När hans soldater kommer dit är emellertid Doktorn inte där längre. Montgomery tar med Tardisen till sitt flytande labb för att analysera och om möjligt bryta sig in i den för att få tillgång till teknologin den döljer.

Klonerna

Klonerna av Titus Montgomery har gjorts i omgångar. Vissa av dem är därför äldre och några är yngre. Alla har ungefär samma kroppsbyggnad och alla ser likadana ut i ansiktet, det är bara deras ålder som varierar. Alla är klädda i uniform, åtminstone ombord på båten. De är inte sammankopplade på något vis, alla har sitt eget medvetande, sina egna känslor och motiv. Alla lyder dock Titus Montgomerys order.

Titus Montgomerys order lyder "fånga Doktorn".

Tidslåset

När Tardisen landat i Central Park upptäcker Doktorn, och kanske också kapten Jack, att något är fel med tidsströmmen här. Tardisen har blivit placerad i en bubbla av tid och kan inte ta sig ifrån bubblan.

En signal som kommer utifrån är det som hindrar Tardisen från att flyga vidare. Doktorn och Jack kan spåra signalen.

Ombord på fartyget

All personal på fartyget är varianter på samma person. De kallar varandra "Titus" följt av en siffra.

Oberoende av hur doktorn och hans följe har kommit ombord på fartyget så har Doktorn fortfarande sin Sonic Screwdriver kvar, vilket innebär att inte ens ett låst rum kan hålla dem fångna särskilt länge.

Ombord på båten kan följande hända:

Tillfångatagna!

Soldaterna kan när som helst upptäcka Doktorn med följe. Om rollpersonerna blir tillfångatagna en första gång blir de inlåsta. Om de blir tillfångatagna en andra gång förs de till Titus Montgomery.

Genomsöka datorerna

Ombord skeppet finns klumpiga stordatorer med terminaler här och var. Skärmarna är minimala och gränssnittet är ett svårförståeligt DOS-gränssnitt.

När Doktorn använder sin Sonic Screwdriver (om han använder den) kan gruppen få reda på det mesta om projekt Everyman, inklusive att Montgomery använt sig av ett tidlås för att fånga just Doktorn.

Mickey är också en resurs när det gäller datorer. Han kan hjälpa Doktorn att genomsöka datorerna, vilket kan vara ett välkommet avbrott i rutinen som "tin dog" för Mickeys spelare.

Projekt Everyman har kontakter med Torchwood, så det kan hända att kapten Jack känner till dem.

Träffa Titus Montgomery

Titus Montgomery är den enda av personerna på båten som ser ärrad ut. Hans ansikte på vänster sida är en massa av läkta ärr. Ärren sträcker sig ned i hans skjorta och hans högerarm är täckt av gamla läkta brännsår. Vänster arm är däremot helt orörd.

Titus Montgomery är överlycklig över sitt - som han ser det - kap av en utomjordisk intelligens och dess färdmedel.

Titus Montgomery drivs av en yttre vilja att hålla USA säkert från utomjordingar, och han är mycket aggressiv i sin utfrågning av Doktorn och hans kompanjoner.

Han vill också ha reda på vad Tardisen är och hur den används. Om Titus inte får några svar ur Doktorn beordrar han Titus 103 och Titus 54 att ta med Rose upp på däck och skjuta hennen.

Titus kan övertalas att byta ut Rose mot Jack.

God natt New York, god natt

Doctor Who

Det Titus hoppas på är att kunna använda Tardisen för att ta sig tillbaka till dagen då det ödesdigra experimentet med USS Eldridge inträffade och avstyra det.

Doktorn och Jack kan förmodligen lirka det ur honom. Montgomery har egentligen inget emot att berätta det för Doktorn. Det kan till och med bli en monolog där Montgomery spottar ur sig all bitterhet han burit på i 35 år. I och med att Montgomery själv orsakat en fix historisk händelse, alltså en händelse som Doktorn inte kan ändra på utan att riskera att tid och rum faller samman, så kan Doktorn inte hjälpa Montgomery.

När Montgomery får reda på det bryter han samman och beordrar att Doktorn och hans följeslagare skall dödas, och Tardisen förstöras.

Att hitta Tardisen

Tardisen förvaras i ett lastutrymme i skeppets mage. Montgomery har försökt att ta sig in i den men inte lyckats. Det maskineri som håller Tardisen på plats finns också här och det krävs en viss skicklighet för att sätta maskineriet - och tidsbubblan - ur spel. Det här är ett tillfälle när det bör hänga lite på tärningarna huruvida rollpersonerna lyckas eller inte.

Upplösningen

Upplösningen är medvetet vag, eftersom det är svårt att avgöra hur rollpersonerna kommer att lösa den här specifika problematiken. Klimax kan vara att hitta Tardisen och fly just som klonerna bryter ner dörrarna, eller det kan vara att konfrontera Titus som sedan bryter ihop och tussar hela sin klonarmé på Doktorn och följeslagarna. Det är lite beroende på hur gruppen löser problem helt enkelt.

Avslutningen

Avslutningen bör dock bestå i att Doktorn, Rose, Jack och Mickey är säkra ombord på Tardisen, äntligen på väg till Barcelona. Alternativt kan du utöka äventyret att omfatta en Titus Montgomery som lyckats ta sig in i Tardisen och använda sin tidsscanner för att ta sig tillbaka i tiden, och samtidigt orsaka en paradox som kallar ner Reapers på Eldridge, något Doktorn och följeslagare måste hjälpa till att rätta till...

Spelldarpersoner

Titus Montgomery

Titus Montgomery har bara en sak han ångrar; Att han deltog i USS Eldridge-experimentet. Hela hans liv har gått åt att ångra sig och hela hans livsverk bygger på att göra ogjort det Unit och Torchwood försökte skapa. Projekt

Läs mer om timey-wimey wibbly wobbly stuff på s. 74 i Game Master's Guide.

Reapers finns beskrivna på s. 77 i Game Master's Guide

God natt New York, god natt

Doctor Who

Everyman handlar dels om att Titus indirekt vill återskapa sin förstörda kropp, och dels om att tillintetgöra de aliens vars teknologi en gång tillintetgjorde honom.

Montgomery är en briljant forskare, något Doktorn borde ha vett att uppskatta.

Awareness	4	Coordination	3
Ingenuity	4	Presence	2
Resolve	3	Strength	2

Traits

Boffin (major)
Photographic memory (Major)
Resourceful pockets (Minor)

Skills

Athletics 1, Convince 2, Craft 1, Knowledge 3, Medicine 2, Science 4, Technology 5, Transport 1

Story points: 3 - 5

Titusklonerna

Titusklonerna vet om vad de är och vilket syfte de har. Det betyder inte att de inte har egna personligheter.

Spelledaren får improvisera lite som hon eller han vill.

Awareness	4	Coordination	4
Ingenuity	2	Presence	2
Resolve	3	Strength	3

Traits

Brave (Minor)
Friends (Clones) (Minor)
Tough (Minor)
Obligation (Titus Montgomery) (Major bad)

Skills

Athletics 2, Convince 2, Fighting 3, Marksman 3, Medicine 2, Subterfuge 2, Survival 3, Technology 2, Transport 2

Story points: 1 - 2

God natt, New York, god natt

“Barcelona!” utropade Doktorn plötsligt. “Vi åkte ju aldrig dit, och jag lovade!” Rose tittade upp ifrån Tardiskontrollerna och kapten Jack log sitt breda leende.

“Vet du, jag träffade en...”

“Inte nu” sade både Doktorn och Rose i munnen på varandra och fnissade sedan i samförstånd. Kapten Jack satte händerna på höfterna - och ramlade omkull av den skarpa rörelsen i sidled. Det slog gnistor om kontrollpanelen och det hördes ett skarpt knakande som att något knäcktes. Sedan slocknade ljuset i Tardisen och allt blev tyst och stilla.

“Rose, är du okej?” frågade Doktorn oroligt. Tardisen låg på sidan och gungade lite.

“Jag mår bra. Mickey?” Rose röst hördes en bit bort.

“Jag landade på något, men jag är okej.”

“Jack?” Doktorn lät inte lika orolig.

“Jodå. Mickey landade på mig” sade Jack.

Mickey skrek till lite och det hördes lite skrapande och bankanden.

“Jag har hittat dörren!” sade Doktorn och ljudet av en dörr som öppnades hördes. Sedan skrek Doktorn och en duns annonserade att något hade ramlat ur Tardisen.

“Vad hände?” ropade Jack. “Var är vi?”

“New York” kom svaret. “Antingen 1965 eller 1977”. Utanför Tardisen reste Doktorn på sig och borstade av sin trenchcoat. Framför honom låg New York i solnedgång. Inte en lampa lös i hela staden.



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