

SATAN GOLGA!

PRELUDIUM

Ni är ombord på rymdskeppet LEANDROMA A.N.N. Dess uppdrag är att söka sig till en stjärna i galaxens ände – en stjärna som utsöndrar konstig elektromagnetisk strålning. Ett mönster som inte kan vara slump. Människan har utvecklat fantastisk teknologi, ett skepp som kan färdas i ljusets hastighet, och mat som smakar som godis, kuber av energi! Er stasis har varit lång men äntligen vaknar ni till liv. Vätskan pumpas ut ur era kryotankar och era lungor. Kryovätskan är något man aldrig kan vänja sig vid, oavsett träning. Skeppets kalla mörker är inget ni vill uppleva, endast nödljus är i gång. Luckorna som täcker alla fönster måste förbli stängda till ni vet mer om stjärnans ljus. Preliminära data från Jorden säger att den kan innehålla dödliga mängder gammastrålning.

LEANDROMA A.N.N.

Skeppet är av klass VI. Utsmyckat med den senaste teknologin! Vapen till alla, för att inte tala om en arsenal på skeppet i sig. Sensorer designade för att ta emot alla våglängder av de elektromagnetiska spektra, för att inte tala om det som kan finnas utanför det vi känner till. Datorer redo att beräkna allt!

Följande roller delas ut till spelarna:

Kapten Illvak. Pondus, stark, stridsduglig. Tvekar aldrig på beslut!

Navigator Orlund. Otrolig matematisk förmåga. Ingen gåta är för svår!

Reparatör Makyu. Fingrar av stål. Inget är för svårt för att reparera!

Soldat Rimus. Gevär, pistol, närstridsvapen? Alltid redo! Skjut först, fråga sen!

Är det fler spelare så hitta på fler positioner.

Skeppet kommer inom kort att vara nära stjärnan som skickar konstiga signaler. Spelarnas uppgift är att undersöka dessa signaler och förstå vad som är speciellt med ljuset. Skeppet har en artificiell intelligens – BOB

- som kan hjälpa alla (detta är ett enkelt sätt för SL att kommunicera och skapa mer intriger). För att kommunicera med AI:n måste spelarna tilltala skeppet med BOB.

Skeppet har totalt åtta kammare och många långa korridorer:

1. Bryggan, här kommunicerar ni med BOB.
2. Kantinan, här äter ni mat.
3. Vapenförrådet, har vapen till er alla. Gevär, pistoler och energigranater.
4. Förrådet, här förvaras all form av utrustning som ni kan behöva, även extra komponenter om något skulle gå sönder.
5. Sovsal 1, här sover kaptenen med sin privata dator.
6. Sovsal 2, här sover resten av skeppets besättning.
7. Motorrummet, här är motorn. Den är dold bakom en skyddande plåt. Här finns också alla vitala komponenter. I motorrummet gömmer sig också Matförrådet (se nedan).
8. Trädgården, en trädgård som ger syre på skeppet. Växterna är inte till för att äta.

KAPTENENS INFORMATION

Jorden misstänker att stjärnan är levande, att den försöker kommunicera med mänskligheten. Detta är hemligt och får inte avslöjas innan BOB vet något om detta. Kaptenen måste pusha på att försöka kommunicera med stjärnan så fort detta är möjligt.

SKEPPETS HEMLIGHET

I motorrummet finns en hemlig kammare som är låst. Detta är matförrådet. BOB känner till den, men ingen annan gör det. Allmän information och alla skyltar där säger att det är motorn. "Dörren får aldrig öppnas. Strålningen från motorn är dödlig!". Kammaren innehåller människor i näringstankar. Det är från detta som BOB skapar all mat på skeppet, de små kuberna kallade n-kuber. De smakar som godis. Människorna

odlas på skeppet, de är helt vid medvetande när de sakta också bryts ner till n-kuber, till godis. Avföring osv återanvänds för att bygga upp människor igen. Spelarna är kloner av några av dessa. Ett dussin skepp har skickats ut och besökt ett dussin stjärnor i ett försök att hitta rätt. Alla med samma besättning, alla med samma kloner och AI. Denna information går att få i detta rum.

AKT 1 – EN SEN FRUKOST

Spelarna måste starta alla primära system. Detta görs enkelt men får dem att röra sig lite på skeppet och navigera. De behöver bekräfta att de är på rätt position och starta analysen av EM-vågorna. När allt är i gång kommer data att strömma in. BOB behöver tid för att analysera detta innan navigatör och kapten kan tolka informationen. Undertiden kan spelarna prata med varandra runt matbordet i kanten! De är svultna! Detta är ett ypperligt tillfälle för spelarna att gräva ner sig i sina karaktärer och prata med varandra.

Alla ombord äter enkla kuber av fettliknande konsistens. Dessa kallas 'n-kuber'. De smakar sött, som godis, och det är BOB (skeppets AI) som tillverkar dem. Det finns fem smaker, grön, blå, röd, vit och gul. Vid ett senare tillfälle kommer BOB att göra fel och misstankar om fara dyker upp.

AKT 2 – BOB ÄR REDO

Efter någon timme börjar datorerna pipa och blinka. BOB har data redo för analys. Spelarna kan försöka analysera detta hur många gånger som helst men måste lyckas med slag för detta varje gång. Varje försök tar en timme. Navigatör eller kaptenen får slå T20 mot svårighet på tabellen nedan. Lika med eller högre är lyckat. Informationen ska presenteras i ordning.

DC Data och resultat

- | | |
|---|---|
| 5 | Ljuset är en mix av det synliga och korta våglängder. Gammastrålningen är för hög för att i nuläget öppna fönsterskydd. BOB behöver hjälp av Reparatören för att kalibrera kristallerna i fönstren för att kunna öppna. Detta kommer att ta några timmar. |
| 7 | Ljuset har en god effekt på människor, om gammastrålningen filtreras bort. |
| 8 | EM-pulsarna kan nog tolkas och omvandlas till ett binärt system? BOB kan nu försöka sig på detta. Det tar några timmar att lösa. |

10 Stjärnan är levande. Den försöker sprida ett budskap genom sina pulser. Den har redan kommunicerat med någon på skeppet. BOB vet inte vem.

11 Stjärnan behöver socker. Den behöver omvandla alla människor på skeppet till kristaller av glukos för att skapa en kropp åt sig själv. Den använder sig av matförrådet. BOB vet var förrådet är (SL: den hemliga kammaren). BOB vill inte riktigt berätta.

AKT 3 – INVASIONEN

För varje timme som passerar börjar konstiga saker hända. Skeppet knakar och låter. Folk ser skuggor i korridorerna. När data nog har samlats in och BOB är redo att öppna fönstren, bör alla samlas på bryggan. Ljuset som strålar in är magnifikt! Stjärnan pulserar när den skjuter ut sitt ljus.

Ljuset som släpps in börjar störa BOBs funktion. Spelledaren bör få honom att ge konstiga svar eller inga svar alls. Dörrar kanske är låsta och den låsta dörren i förrådet kan mycket väl ha öppnats. Godiset som spelarna äter kommer att ha delar av ben, hud, hår och sådant i sig.

AKT 4 – SATAN GOLGA

När spelarna väl listat ut att stjärnan faktiskt kommunicerar med dem kommer den att presentera sig som **SATAN GOLGA** till den som pratar med stjärnan. Den söker människor som mat, som sitt godis. Den har färdats i rymden i årtusenden och ätit upp planet efter planet. Det enda sättet att stoppa den är att köra in skeppet i stjärnan och trigga motorns överbelastning. Detta kommer att skapa ett micro-svart hål som suger in Satan Golga i detta.

Satan Golga vill inte dö och har i nuläget lyckats ta kontroll över matförrådet. Människorna därifrån vandrar skeppet i ett ljussken. Dessa varelser är svåra att döda och kan själva skjuta ut strålar av energi mot spelarna! Skeppet har åtta livbåtar, varav endast tre är i fungerande skick. Att fly på detta sätt gör att de svävar i rymden i stasis. Kanske kommer någon att plocka upp deras signal.