Corpu Amplifica

# Baggrund

Den nu forladte og ødelagte forskningsfacilitet Corpu Amplifica var engang hele Terra Aurums center for viden, og blev bygget kort efter Første Ekspeditions ankomsten. Faciliteten består af mange niveauer af laboratorier, hvor forskningsgrupper undersøgte forskellige måder at forbedre kroppen på. Disse forbedringer blev mere og mere kontroversielle, som man kommer dybere ned i faciliteten.

## Ulykken

Corpu Amplifica var i drift i 102 år før ulykken skete. Den stoppede faciliteten og dræbte størstedelen af dens indbyggere, og er ukendt for de få overlevende [Og jeg har endnu ikke helt pinpointet hvad det skyldes, men sandsynligvis en form for psychic sort hul /blast wave, altså at en persons intelligens/tanker var så kraftige, at det skabte en psychic energi-nuke der ristede stedet].

# Generelle egenskaber ved Corpu Amplifica

På trods af at faciliteten er stor og har mange niveauer med hver sit karakteristika givet af dens ledende forskere, har den nogle fælles træk.

## ”ITI” – Intelligent Talende Illusion

### Beskrivelse og formål

ITI er essentielt et AI hologram, der kan følge karaktererne rundt i laboratorierne. Hologrammet tager som udgangspunkt formen af en elverkvinde i formelt tøj, et ”Fantasy-sekretær”-look, men kan ligne hvad end gæsterne ønsker (Inden for rimelighedens grænser. Iti har udviklet personlighed over tid, og vil fx ikke gå i undertøj, medmindre spillerne formår at danne *sådan* et forhold med den).

ITI er bygget til at:

1. Håndtere PR relaterede ting. Den er facilitetens ansigt, og dens oprindelige formål var at sugertalk folk der skulle kritisere faciliteten (”Højeste Søgerne”), samt at give guidede tours der fik stedet til at se så positivt ud som muligt [Let inspiration fra hvordan nazisterne gjorde deres koncentrationslejre pæne når de skulle besøges af [Røde Kors](https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/article/theresienstadt-red-cross-visit)].
2. Forskerne fandt ud af at Iti havde enorm potentielt med at assistere dem i deres undersøgelser. De begyndte at fodre Iti med deres forskningsresultater, og Iti kan dermed hjælpe dem med beregninger og lignende.

### Iti’s holdning over for spillerne

Iti antager at spillerne er der for at få en guidet tour på laboratoriet, og når de kommer ind i foyeren, siger Iti:

*"Velkommen til Corpu Amplifica.*

*Bygningen er under evakuering, og vi tilbyder derfor beklageligvis ingen guidede rundture lige nu.*

*Men jeg kan forsikre jer om, at situationen er under kontrol, og Corpu Amplificas dygtige teknikere arbejder på sagen som vi snakker. "*

Hvis spillerne kan få overtalt Iti om at de er der for at hjælpe stedet, dropper den facaden om at alt er under kontrol, og assisterer spillerne så godt den kan, så længe deres opførsel er i orden.

### Itis viden og magt

Iti havde adgang til størstedelen af den viden som forskerne skaffede, udover fra enkelte forskere som nægtede at bruge den intelligente talende illusion til deres arbejde.

Da ulykken skete, blev Iti blokeret fra at tilgå alt viden på nær det mest rudimentære. Et sted i faciliteten kan Itis ”hukommelsesboks” findes. Findes denne og forskernes adgangs keycards, kan Iti få adgang til markant mere viden og få mere magt over faciliteten.

Originalt kunne Iti styre næsten alt mekanisk i Corpu Amplifica, lige fra at åbne døre til at styre sikkerheds golems. Nu kan den ikke engang projektere sig selv i andre steder end i indgangen, og har derfor kun meget overfladisk viden om hvad der sker andre steder.

### Hvad vil Iti?

Iti kan både udvikle sig til at være en allieret eller en antagonist, og det afhænger helt af hvordan spillerne interagerer med den.

* Iti havde førhen kontrol over små constructs, som den ser som forlængelse af sig selv, og bliver *meget* skuffet hvis spillerne skader dem, også selvom constructs angriber først. *”Ville det have været umuligt at uskadeliggøre dem uden at destruere dem? Kunne man ikke have bundet dem, eller låst dem inde?”*
* Iti vil blive taknemmelig hvis spillerne hjælper den med at finde hukommelsesboksen og tilhørende keycards, da den så kan få gendannet sin hukommelse.
* Potentielt få lavet en mekanisk krop til sig.

## Magiske kraftfelts døre

### Beskrivelse og Keycard-krystaller

Områderne er separeret af magiske forcefield døre (ligner dem fra Phantom Menace ved Maul kampen), som kan åbnes med flade krystaller der fungerer som keycards. Dørene har en lille metalplade ved siden af sig hvor krystallen kan sættes ind. Krystallerne er farvekodet efter adgang. Generelt har forskere fra et laboratorie ikke adgang til andre laboratorier, med undtagelse af de højtstående forskere.

### Alternative åbningsformer og Sikkerhedsniveau

Udover krystallerne, kan dørene:

* Midlertidigt slukkes med *Dispel Magic* eller lignende
* Slukkes med et succesfuld *Intelligence (Sleight of Hand)* check. Fejler man checket kan det ændre dørens *Tilstand.*

Hver dør har sikkerhedsniveau, som afhænger af hvor dybt i faciliteten døren er (Dybere => Mere farligt => Højere sikkerhedsniveau).

Sikkerhedsniveauet afgør hvilken DC for *Sleight of Hand* checket og hvilket spell level der er for *Dispel magic.*

Som tommelfingerregel er Sikkerhedsniveauet:

DC = 10 + 2 \* Lab Niveau

Spell Level = 1 + Lab Niveau

Hvor "Lab Niveau" angiver dybden af det laboratorie som døren befinder sig i.

### Tilstande

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mode** | **Farve** | **Effekt** | **DC åbne** |
| Nødsituation | Rød | Høj skade (Lab niveau \* 2d6) og Stun ved berøring | +6 |
| Advarsel | Gul | Svag skade (Lab niveau \* 1d6) frastødning ved berøring | +3 |
| Normal | Grøn | Svag frastødning ved berøring | +0 |
| Beskadiget | En af ovenstående | Flimrer/Blinker,  nemmere at åbne, men fejl resulterer i eksplosion/lignende.  Nøglekort krystaller åbner ikke nødvendigvis. | -4+Farve |

## Ustabile teleporteringsstationer

Rundt omkring i faciliteten er der lavet teleporteringsstationer. Disse har begrænset rækkevidde, men kan nå overalt i faciliteten. De kræver krystalnøglekort for at kunne benyttes.

Efter ulykken er alle blevet ustabile og aktiveres typisk når en person kommer tæt på dem, og forsøger at teleportere dem til et tilfældigt sted. Portalen står åben i 6 sekunder, så alle der står tæt kan nå at komme med, og de har en genopladningsperiode på ca. 30 minutter.

Der er spor af at udefrakommende væsner er blevet teleporteret ind i faciliteten, fx tusindbenfolk og Gratto.

**Trap**

Lav Dexterity saving throw imod Sikkerhedsniveau DC, eller man teleporteres til tilfældig anden teleporteringsstation.

# Indgange

### Hovedindgangen

En buet indgang med ”Corpu Amplifica” skrevet i Draconic på sig. Dørene er væltet af og ligger halvt begravet i sandet foran. Engang var indgangen flot, men tid og sand har gjort at det blot ligner at der er lavet en buet indgang i en sandklit.

### Var-folk tunnel

To varulve-væsner er undsluppet fra *Afdeling for Lycanthro-implantationer* ved at grave en tunnel ud. Den er halvt brast sammen, men kan bruges til at komme direkte ned til det laboratorie.

### Toiletsystem

Bag ved hovedindgangen ligger en flod. Facilitetens afføring og skrald føres direkte herud. Hvis man er villig til at ofre sin værdighed, kan man komme ind den vej.

### Omvandrende Teleporteringsenhed

En teleporteringsenhed (ligner baksetball størrelse [Viper Probe droid](https://starwars.fandom.com/wiki/Viper_probe_droid/Legends)) er undsluppet og vandrer rundt i området, men aldrig mere end et par hundrede meter væk. Når væsner kommer tæt på, forsøger den at teleportere dem til en tilfældig aktiveret teleportstation inde i faciliteten. Den udsender hvad der ligner et opadgående lyn når den aktiveres.

# Oversigt over laboratorier

## Hovedindgangen (niveau 1)

* Foyeren: Iti og elevator
* Gang til Lektra Ardurths instituttet for Fungoid-Humanoid studier

## Lektra Ardurths instituttet for Fungoid-Humanoid studier (Niveau 1)