



ENS ER DØDEN

Et FASTAVAL 2020 scenarie

Idé og tekst: Nikolaj Gedionsen
Illustrationer og grafik: Martin 'Mook' Knudsen

Stor tak til spiltesterne: Anita Madsen, Anton Brüel, Christina Skov Rasmussen, Lise Rasmussen, Emil Hansen, Flemming Skyum Christiansen, Ronni Christensen, Peter Witus Nielsen og Søren Johansen.

Tak til Rasmus Troelsen, og alle andre der også brugte tid på at give råd og feedback.
Desuden en ekstra tak til Fastaval-arrangørerne.

Ekstra speciel tak til Dufi for den uventede inspiration, som foruden aldrig ville have ført til skabelsen af dette scenarie.

Dette er ikke et officielt Starfinder produkt på nogen måde. Starfinder og Pathfinder er registrerede varemærker for Paizo Publishing. Koncepter og elementer der bliver brugt og/eller refereret er kun for at formidle en begejstring for dette univers, og uden hensigt om at krænke rettighedshaverne.

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Introduktion	4
2. Baggrundshistorie	6
3. Spillet	9
4. Spillerkaraktererne	11
5. Regler	13
6. Scenariet	15
7. Handouts	24

1. INTRODUKTION

Velkommen til *Ens er Døden*, et science-fantasy action-investigation scenarie om kloner, efterforskning, drama og mystiske fællesskaber, der trækker uventede tråde til fortiden.

Kort fortalt

Ens er Døden handler om et hold af ordenshåndhævere, der bliver sendt ud for at opklare en række mord på tre forskellige planeter – hvor alle ofrene er kloner fra et mystisk klonfællesskab. Det vil vise sig at hvert mord er et resultat af to klonsøstres kamp til døden, i et dødsritual dedikeret til ideen om at den stærkeste overlever.

Denne fanatiske tilbedelse af evolution er opstået pga. en af de ledende klonsøstres årtier-lange komplot, i et ulovligt forsøg på at fremavle en overlegen genmodificeret race. Holdet skal optræve dette plot, og til sidst forsøge at stoppe Skurken.

Hovedelementer og oplevelsen

Scenariet foregår i Starfinder-universet og tager elementer direkte derfra, for at fortælle en spændende og drama-fyldt historie. At skrælle lagene af det mystiske plot er et af hovedelementerne, mens action og mødet med fremmedartede kulturer skal være med til at bygge science-fantasy følelsen op.

Spillernes karakterer er inspireret af Detektiv Noir-genren, og det er meningen, at deres interaktion skal være ligeså meget en del af oplevelsen af narrativet, som de andre elementer.

Spillerkaraktererne

Der er fem præ-generede karakterer, som spillerne kan vælge imellem:

- Detektiv Kommissær Pierette Niewo – krigsveteran og leder af holdet.
- Detektiv Sergent B'znik Sshutch – Kommissærens nære ven og højre hånd, med en hemmelighed.
- Teknisk Assistent Dak'Stir Zlon'R – den unge og uprøvede kriminaltekniske efterforsker.

- Magus Sergent Onida Celine – retsmediciner og kriminalmagisk efterforsker, med en skjult evne.
- VET Officer Fenrik Kabusa – Efterretningsagent og generel 'Man in Black'.

De er alle ordenshåndhævere fra samme organisation, og der er et officielt hierarki i gruppen, i kraft af deres rang, men spillerne er et hold, der skal samarbejde.

Spilmekanik

Reglerne er en forenklet version af Starfinder-reglerne, så de både kan være letfordøjelige og kunne gøre action-scener mere dynamiske. Dette vil blive uddybet i Regler-afsnittet.

Det er især vigtigt, at kampene ikke føles som om, de bliver trukket i langdrag - de skal føles energiske og dramatiske. Dette giver dig, som spilleleder, et større ansvar i at styre narrativet, men også en mulighed for at få formidlet en fed oplevelse.

Setting

Som nævnt, foregår scenariet i Starfinder-universet. Der er intet krav til, at hverken spiller eller spilleleder kender til settingen i forvejen, da alt vigtigt for scenariet bliver forklaret i Baggrundshistorie-afsnittet. Som spilleleder er der en del baggrundshistorie at hitte rede i, men det er alt sammen for at hjælpe dig, kære spilleleder, med at formidle scenariet og historien bedst muligt.

Tone og Tema

Scenariet handler i bund og grund om hvordan man reagerer på at blive konfronteret med den altoverskyggende rædsel for døden, og hvordan disse valg kan udvikle sig igennem resten af ens liv. Her er døden repræsenteret som Sværmen: En race af meget fremmede monstre, der uden synlig tanke fortærer alt biologisk de støder på, og som kan ændre deres egen DNA til at klare alle forhindringer (se Baggrundshistorie-afsnittet).

Både Skurken og flere af spillerkaraktererne har store ar efter mødet med Sværmen og i bedste Noir-stil kommer dette til udtryk på vidt forskellige måder.

For eksempel, Skurken fik sit sind knækket i sit møde med de frygtelige monstre og hendes reaktion var at desperat klynge sig til ideen om at blive mere udviklet end disse fremmede væsener. Ubevidst har hun ladet sin rædsel for at dø ved hånden af disse monstre overskygge enhver logik og begyndte at genmanipulere den næste generation af sin klonsøstre – i et forsøg på at kontrollere sig ud af sin egen frygt.

2. BAGGRUNDSHISTORIE

Vores historie starter på Absalom Station – en rumstation på størrelse med en lille planet, og som anses at være midtpunktet i Pagt-Systemet (se kortet i Handouts-afsnittet). Pagt-Systemet er et solsystem bestående af en sol, omgivet af 10 planeter, 1 rumstation og 1 rumskib (begge på størrelse med en mindre planet), samt et kæmpe asteroidebælte ved navn Diasporaen - resterne af to planeter der smadrede sammen langt tilbage i fortiden. Livet i solsystemet består af et utal af forskellige livsformer, nationer og kulturer - nogle mere udviklet end andre.

Den Nyere Historie

For ca. 300 standard år siden oplevede hele multiverset at vågne op uden hukommelsen for hvad der var gået forud. Ingen medlemmer af nogen arter husker, hvad der skete i det ukendte tidsrum, og dette kollektive hukommelsestab bliver kaldt Tomrummet.

Meget kort tid efter skænkede Triune (guden for teknologi, computere og kunstig intelligens) alle i multiverset, evnen til at rejse mellem stjernerne via Slipstrømmen. Dette satte pludselig mange solsystemer i kontakt med hinanden – på godt og ondt.

I41-ET (Efter Tomrummet) samlede planeterne sig i fælles front, mod det nyopdagede Vesk Imperie, og dens aggressioner mod systemet (et imperium fra et andet solsystem, hvor de skællede Vesk kommer fra). Planeterne kaldte sig for Pagt-Verdnerne og er til denne dag stadig en alliance af uafhængige planeter og nationer inden for Pagt-Systemet.

Sværmen

I 291-ET dukkede Sværmen op. En insektoid race, hvis eneste behov er at fortære alt biologisk for at absorbere de bedste kvaliteter i sig selv. Sværmen er styret af et kollektivt sind og i stand til at manipulere deres udklækkede droners DNA, så de hurtigt kan udvikle et nyt væsen til ét bestemt formål – bl.a. til at rejse mellem stjernerne i kæmpe biologiske rumskibe. Tilsyneladende er Sværmen ikke interesseret i at kommunikere med nogen, de angriber blot, uden frygt eller morale.

Sværmen løb næsten Pagt-Verdnerne og Vesk Imperiet over ende, men en koalition mellem de to tidligere fjender gjorde at de sammen kunne slå insekt-monstrene tilbage. Dette endte også alle fjendtligheder mellem Pagt-Verdnerne og Vesk Imperiet, og selvom Imperiet ikke officielt er en del af Pagt-Verdnerne, er samarbejdet meget tæt. Dog er Sværmen kun slået tilbage og ikke nedkæmpet helt. Der er mange i Pagt-verdnerne og Vesk Imperiet som frygter at det blot er et spørgsmål om tid, før Sværmen vender tilbage – stærkere og mere sulten end før.

Vogterne

Efter Sværm-krigene oprettede Pagt-Verdnerne et korps, ved navn Vogterne. Vogterne er den eneste myndighed for Pagt-Verdnerne. Hver planet i alliancen har hver deres individuelle love og nationer (og egne ordenshåndhævere), men Vogterne er den eneste instans som har beføjelse til at handle autoritært på tværs af planeter. Selvom deres rolle primært er fredsbevarende, er Vogterne bygget op som et militært hierarki, og bliver i krigstid også brugt som en hær.

Overordnet er Vogterne inddelt i tre enheder: Flåden, Korpset og Efterretningstjenesten. Alle racer fra alle planeter/nationer er velkomne til at blive medlemmer af Vogterne, hvis blot de afsværges alle tidligere loyaliteter og sværges troskab til Vogterne og Pagt-Verdnerne.

Simar Fællesskabet

Et rumskib, i fast kredsløb om Absalom Station, har de sidste hundrede år været hjemsted for et ukendt antal identiske kloner, der spænder over en lang række aldre fra spædbørn til ældre. Normalt er kloning og genmanipulation i Pagt-Verdenen strengt forbudt, men for ca. 100 år siden fik den originale Simar en speciel aftale i hus, der sikrede hun kunne kloner sig selv og starte et klonkollektiv. Simar var overbevist om at hvis man fjernede behovet for evolution af kroppen, ville man kunne koncentrere sig om at udvikle sindet. Det er offentlig viden at Fællesskabet er kloner og at de opfostrer deres klonsøstre fra spæd. Og i dag opfostrer Fællesskabet deres klonsøstre fra "fødsel".

Hvad der ikke er offentlig viden, er at Fællesskabet reproducerer ved at klonе fostre, og "dyrke" dem i kunstige fosterkamre. Hvert 15. år bliver et nyt parti på 500 fostre sat til svanger, og de fleste når til at blive "født", og vokser op på Fællesskabets station.

Genmanipulation er dog helt og aldeles forbudt og tabu, da Fællesskabet mener det ødelægger den naturlige evolution af sindet – og forbryder sig mod den originale Simar.

Hvad der heller ikke er offentlig viden, er Simar Fællesskabets indre struktur. Den originale Simar døde af alderdom for ca. 50 år siden og efterlod lederskabet til et råd af flere Simar klonsøstre. Rådet består af fem ældre klonsøstre, der hver tager sig af et aspekt af Fællesskabets arbejdsområder: Forskning, forsvar, træning, reproduktion og erhverv.

Simar Fællesskabet har formået at holde deres filosofi og indre struktur hemmelig for omverdenen. Det pga. en aftale med lederne af Pagt-Verdnerne; de stiller ikke for mange spørgsmål og accepterer Fællesskabets uafhængighed, mod at Fællesskabet deler deres ekspertise i genetik, fra tid til anden.

Fællesskabet lever officielt af at hyre deres ekspertise ud til diverse forsknings- og træningsopgaver, da alle klonsøstrene er højtuddannede og veltrænede i et bredt felt af videnskaber og fysiske discipliner. De har dog en regel om at de minimum hyrer to klonsøstre ud af gangen, til at samarbejde på samme opgave. Da Fællesskabet mener at det er sikrest for klonsøstrene at passe på hinanden.

Skurken

I 255-ET blev parti fire (eller 4. generation) af Simar klonet, sat til svanger og født på det kollektive rumskib. Deriblandt var foster 4-142, eller som Simar forskrifterne tillader når en klon når sit første standard år, at få tildelt et navn med det begyndende bogstav af den generation: Danna 4-142.

Danna Simar voksede op med sine medsøstre og blev et særdeles velbegavet og fysisk dygtigt individ. Hun excellerede i sine studier i genetik, og i en alder af 19 år blev hun den yngste Simar til at blive sendt ud på en opgave udenfor stationen. Her brillerede hun i sin forskning gang på gang, og blev hurtigt en ekspert på området for Xenogenetik (studiet af fremmede og ukendte væseners gener).

I 283-ET, blev Simar Fællesskabet i al hemmelighed kontaktet af de daværende ledere af Pagt-Verdnerne, om at starte et tophemmeligt studie i Vesks biologi for militæret. Simar Fællesskabet tog imod opgaven, og sendte et hold klonsøstre afsted – ledet af Danna Simar.

De efterfølgende år tilbragte Danna sin tid på en hemmelig forskningsbase på en militærkontrolleret asteroide i Diasporaen, hvor hun lærte alt om Vesks biologi og genetik. Samtidig fik Danna et stort indblik i militært udstyr, operationer og strategier, hvilket fascinerede den unge Simar.

Hendes fokus skiftede dog, da rapporter om opdagelsen af insektoide væsener der kunne ændre deres DNA, dukkede op. Via hendes militære og politiske kontakter, fik Danna sat sig selv i spidsen for forskerholdet der var nogle af de første til at undersøge og dissekere disse fascinerende skabninger.

Sværmen dukkede op i de ydre galakser, og truslen mod Pagt-Verdnerne og Vesks Imperiet blev pludselig meget klar. Det viste sig at de væsener der var blevet fundet og undersøgt, var blot forløbere for den større invasion.

Med ét blev Dannas studier revet fra akademisk forskning til strenge nødvendigheder.

Med førstehåndsviden om Sværmens egenskaber, var der pludselig et enormt pres på at få resultater der kunne sikre Pagt-Verdnernes overlevelse. Danna arbejdede dog hårdt og endnu mere fokuseret, fast besluttet på at finde en svaghed i disse væsener – alt imens et utal af soldater døde i fjerne systemer.

Hendes fascination af monstre blev erstattet af en snigende frygt, og jo mere hun lærte om dem jo mere mistede hun troen på at de kunne bekæmpes. Racerne i Pagt-Verdnerne og Vesks Imperiet var simpelthen ikke udviklet nok til det.

Danna tog disse bekymringer til sine chefer og kort tid efter kom der et dybt fortroligt tiltag fra de øverste ledere af Pagt-Verdnerne og Vesks Imperiet: Danna skulle genmodificere Vesks soldater, så de kunne tage kampen op mod Sværmen.

På trods af hendes dybe viden om Vesks biologi, viste dette sig sværere end som så. Gang på gang mislykkedes hendes tiltag, og flere soldater døde ved forsøgene.

En dag fik hun ideen om at splejse Sværmens

DNA med i hendes serummer og det gav eruptive resultater. Vesk soldaterne fik enorme kræfter og gik i en næsten usårlig blodrus for en kort tid, for derefter at synke sammen i dybe koma, som de fleste aldrig vågnede fra. De øverstbefalende anså det for en succes og sendte Danna og soldaterne til fronten i krigen mod Sværmen. Så kunne hun administrere serummerne ordentligt, så soldaterne kunne få mest ud af den korte tid de havde.

Intet i hendes uddannelse, forskning, eller træning havde forberedt hende på det faktiske møde med Sværmen. Hun fik for første gang set med egne øjne hvad Sværmen var i stand til, og noget knækkede indeni hende.

Synet af den død og ødelæggelse monstrene spredte, blev for meget for hende. Hun fik med nød og næppe gjort sit arbejde, for derefter at sige op fra sin stilling og tog hjem til Fællesskabet.

Det tog hende flere år at komme sig og hun blev mere og mere indelukket. En dag faldt hun over en ældre tekst om en primitiv races dyrkning af Oras, guden for evolution. Det var en afhandling om hvordan disse væseners tilbad evolution, ved at have deres stærkeste kæmpe mod hinanden i en dødskamp, for derefter at lave et helligt ritual på den døde. Dette skulle både fremavle de ypperste væsner, samt opnå en himmelsk gunst.

Via disse dødsritualer skulle væsnerne derved gøre deres race stærkere, på både biologisk og magisk vis. Afhandlingen fortalte at der var målt magiske udslag efter ritualerne, så den kunne ikke afvise dem som overtro.

Noget flammede op i Danna og hun fik en idé. Hun tilhørte jo allerede en race, som havde taget deres egne skridt i evolutionens tegn – hvorfor ikke tage skridtet videre? Hun kunne være den der sikrede fremtiden for sine klonsøstre, ved at gøre at de var de eneste der kunne modstå Sværmen, når den kom igen.

Hun ville være helten der sørgede for at Simar Fællesskabet blev til en race af supermennesker, som kunne matche Sværmen.

Simar ville blive den ledende faktor i systemet!

De næste år brugte hun i al hemmelighed på at forske i mulighederne for at genmodificere sin egen batch af klonsøstre. Samtidig brugte hun hendes anseelse og anciennitet til at sikre sig et sæde på Simar Rådet – for forsvar.

Danna opdagede også at hendes gamle arbejdsplads, den hemmelige base i Diasporaen, var blevet lukket. Ubemærket fik

hun sikret sig basen, og det blev hendes eget hemmelige laboratorie. Der gemte hun også sine mislykkedes eksperimenter, men fordi de var uskyldige klonsøstre, kunne hun ikke nænne at skille sig af med dem.

Hendes fejlslagne kloner gav bål til hendes indre frygt, og hendes sind blev mere og mere ustabil.

Endelig fik hun knækket koden: Sværm DNA igen! Denne gang i en stabil udgave, og i året 300-ET fik hun genmanipuleret en batch af 7. generation af klonsøstre.

I hendes kapacitet som øverste chef for forsvar for Fællesskabet, kunne hun komme og gå hvor hun ville. Så igennem årene sørgede hun for at blive en del af "hendes egne" søstres opvækst. I det skjulte lærte hun dem om deres specielle rolle. Hun hjernevaskede dem til at tro på, at for at blive det ultimative rovdyr, øverst i fødekæden, måtte de en dag bevise deres værd - ved at kæmpe til døden mod en af deres medsøstre. Og for at ære byttedyret; skære indvoldene ud og hovedet af, lægge kviste og blade i munden, som symbol på "den sidste fodring", og til sidst male Oras'es DNA-streng-symbol på øjenlågene.

Hun lærte dem at det var vigtigt at de udførte dette dødsritual samtidig, for så ville de sikre en hellig velsignelse, som ville styrke Simar som en race. Hun fortalte dem at det var det eneste rigtige at gøre, og at de var med til at sikre fremtiden for deres søstre og resten af universet.

For Danna var dette hendes egen personlige gengældelse mod Sværmen. For hende var det eneste forsvar mod den modbydelige død.

Spilstart

Året er nu 318-ET, 26 standard år efter Sværmkrigene, og Pagt-Systemet har fortsat med at yde gensidig beskyttelse mod fjendtlige styrker og lette interplanetær handel.

Vogterne har gjort deres arbejde godt, dog lader det til at en ny fare lurker i de ydre galakser, og har spredt Vogternes styrker tyndt.

Det er også ca. 18 år siden Danna fik succesfuldt genmanipuleret sin batch af kloner.

Og signalet til klonsøstrenes kamp til døden er i al hemmelighed sendt ud.

Få timer efter, på Absalom Station, bliver et hold fra Vogternes Efterforskningsafdeling hasteindkaldt til en briefing hos Kommandør Haroshi Mitumata.

3. SPILLET

Dette afsnit er en gennemgang af hvordan scenariet kommer til at udfolde sig, og hvordan efterforskningen - både for holdet og mordene - skal håndteres.

Ultrakort Resumé

Spilleleder læser introteksten op og spillerne vælger derefter karakterer. Spilleleder tager en fortrolig snak med hver spiller om deres karakterer, og gennemgår derefter reglerne for alle.

Scenariet går i gang med oplæsning af starttekst, hvor spillerne får lov at selv præsentere deres karakterer.

Så ankommer spillerne til første planet, og efterforsker første mord. De vil kun få mistanke om dele af forbrydelsen, og ikke vide specifikt hvad der er håndgribelige beviser. Derefter får spillerne deres eget rumskib, og bliver kontakter af Kommandøren, som omdirigeret dem til en af de andre planeter. Ved den anden efterforskning vil de få håndgribelige beviser på at det er klonsøstre der slår hinanden ihjel, men ikke forstå motivationen. Efter det, får spillerne et holo-møde med Simar Rådet, men lærer intet nyt - de bliver dog (uvidende) præsenteret for Skurken.

På den sidste planet vil spillerne finde de sidste beviser, samt lære motivationen. De bliver dog afbrudt når B'zniks genmanipulation reagerer eksplosivt i mødet med en levende klonsøster - og spillerne indser at deres fortid hænger sammen med Skurken.

Derefter vil spillerne blive dirigeret til Skurkens hemmelige base, og sendt derhen for at stoppe hende. Scenariet slutter af med at holdet får et voldeligt opgør med Skurken og hendes hob af misfoster-kloner.

Efterforskningsfremgangsmåde

Detektiver efterforsker forbrydelsen ved at følge spor fra vidner og/eller fysiske beviser. Detektiverne interviewer selv vidner, hvorefter de får præsenteret mulige beviser ved at konferere med Tekniske Assistenten og Retsmedicinere. På baggrund af de interviews og fund, fastslår Detektiverne hvilke beviser/observationer er vigtigst, og hvor den videre efterforskning skal føres.

Tekniske Assistenten dokumenterer gerningsstedet i detaljer og indsamler alle fysiske beviser. De videregiver deres observationer og ekspertanalyser til Detektiverne, som så ta-

ger stilling til hvilken videre efterforskning er påkrævet.

Retsmedicinere og kriminalmagiske efterforskereskal afgøre foreløbige dødsårsager ved mord. De skal ekspertanalysere i både den fysiske verden, og hvis mulig, i den spirituelle/magiske verden.

Spillerkaraktererne og deres egenskaber er lavet ud fra den ovenstående struktur. Så deres Færdigheder, Evner og Specielle Evner er dem der skal bruges, hvis der bliver behov for ruller terninger.

Spillerne vil få udleveret et Handout, som beskriver denne fremgangsmetode (se Handouts-afsnittet). Det er muligt at spillerne bytter om på hvem der undersøger hvad, det er helt fint, så længe de får alle grundspor og historien giver mening.

Efterforskningsstruktur

Holdet tager til tre forskellige planeter, hvor de efterforsker ét mord ad gangen, på hver planet. Ved hvert mord er der tre grundspor og en komplikation. Komplikationen er enten en form for voldeligt møde, eller en mærkværdig situation, tæt forbundet med den pågældende planet. Spillerkaraktererne er sikret at få alle grundspor, enten ved at rollespille deres efterforskning, eller ved terningerul.

Grundsporene skal lede efterforskningen til en forklaring på, hvad der er hændt, samtidig med, at de fører holdet mod den store Skurk, der indirekte har dirigeret alle hændelserne fra bag kulisserne. Grundsporene tæller også som beviser, og når holdet bliver sat til at konfrontere Skurken, har de også beviser nok til at forstå og retfærdiggøre deres forsøg på anholdelse.

Gerningsstederne

Hvert mord er et resultat af to klonsøstres kamp mod hinanden. Ved alle tre gerningssteder har klonsøstre været ude i et-eller-andet ærinde, hvor de så har modtaget signalet fra Skurken: "Tiden er inde."

Klonsøstre har derefter, så vidt muligt, fundet et sted at kunne slås. Da alle har haft en overlevelseskniv på sig, er det mordvåbnet ved alle gerningssteder.

Den sejrende søster har så sprættet maven op på liget, fjernet indvoldene, skåret hovedet af, fyldt munden med blade og kviste, malet

Oras'es symbol på øjenlågene, og lagt armene i kryds – alt sammen som et led i det primitive ritual, dedikeret til Oras.

Bortset fra nogle detaljer på den første planet, Verces, er dette hvad der er sket ved alle gerningsstederne.

Flere detaljer vil blive beskrevet under hver planets afsnit i Scenarie-afsnittet, samt hvilken komplikation der gør sig gældende.

Grundspor

I alt er der fire grundspor, spillerne vil finde og der vil være ca. tre ved hvert gerningssted. Grundsporene, deres betydning, samt hvor de bliver fundet er:

- **Genmanipulation >>>**
Skurkens kriminelle (og etisk forkerte) handling.
- **Søstre der begår drabene >>>**
Selve den kriminelle handling.
- **Evolutionsfanatisme >>>**
Skurkens/morderens motivation.
- **Signalet fra Skurken >>>**
Hvem Skurken er og hvor hun befinder sig.

Verces:

Genmanipulation, **Signalet fra Skurken**,
(mistanke om **Søstre der begår drabene**).

Marata:

Evolutionsfanatisme, **Signalet fra Skurken**,
Søstre der begår drabene.

Castrovel:

Evolutionsfanatisme, **Signalet fra Skurken**,
Genmanipulation, **Søstre der begår drabene**.

Der vil være et Handout til dig, kære spilleleder, både med efterforskningen + grundspor, samt en oversigt over scenariets kronologiske forløb i Handouts-afsnittet.

4. SPILLERKARAKTERERNE

Dette afsnit præsenterer spillerkaraktererne, samt deres rolle på holdet og i scenariet.

Selve arkene til spillerne er i Handouts-afsnittet. Som nævnt tidligere, er det vigtigt at spillerne vælger deres karakter velvidende om hvad der kan forventes af dem – for eksempel, Pierette er lederen og Dak'Stir er lidt af en nørd.

Det er også vigtigt at efter spillerne har valgt karakter (evt. mens de læser deres baggrundshistorie), at de får en én-til-én samtale med spillederen, da der kan være spørgsmål, eller vigtig viden de skal have.

Der er fem præ-generede karakterer, som spillerne kan vælge imellem:

- Detektiv Kommissær Pierette Niewo
- Detektiv Sergent B'znic Sshutch
- Teknisk Assistent Dak'Stir Zlon'R
- Magus Sergent Onida Celine
- VET Officer Fenrik Kabusa

De er alle Vogterne, altså interplanetære ordenshåndhævere, og deres forskellige rang, angiver deres plads i det officielle hierarki i gruppen. Både spillerne og karaktererne er dog et hold sat sammen til at skulle samarbejde. Som Vogtere har de visse beføjelser, i deres kapacitet som en offentlig myndighed for orden og sikkerhed. I dette tilfælde, som en efterforskende enhed i Vogterne – sammenlignelig med en FBI-enhed, eller den gamle danske politienhed Rejseholdet.

Karaktererne

Hver spillerkarakter har en personlighed, en historie og nogle evner som de skal bruge i efterforskningen.

Nogle få har en indre konflikt og/eller hemmelighed som skal komme i spil, på et tidspunkt i scenariet.

Alle karakterernes Færdigheder, Evner og baggrundshistorie er på Spillerkarakterarkene, som kan findes i Handouts-afsnittet.

Herunder er der en kort gennemgang af karaktererne, deres evner og hvilket betydning de har/får i scenariet:

1. Detektiv Kommissær Pierette Niewo

- Leder af holdet.
- God i kamp.
- Har en Evne, som kan bruges af spilleleder til at give vigtig information om et gerningssted.
- I slutningen af scenariet vil B'zniks hemmelighed blive en del af Noir-dramaet for Pierette.

2. Detektiv Sergent B'znic Sshutch

- Næstkommanderende.
- Hovedsageligt en kriger, har dog en Evne til at følge spor.
- Hans hemmelighed kommer i spil ved sidste gerningssted, når hans 'Urenhed' aktiverer hans blodrus, ved at han møder Simar klonsøsteren på Castrovel.
- Holdet kan finde Skurkens gemmested, hvis Onida bruger sin Specielle Evne på ham.
- Hemmeligheden bruges også som en del af Noir-dramaet i historien – vil Pierette tilgive ham, eller ej?
- Under den fortrolige snak, skal det understreges for spilleren at 'Urenheden' vil komme i spil på et tidspunkt.

3. Teknisk Assistent Dak'Stir Zlon'R

- Kriminalteknisk Specialist.
- Tager sig af at undersøge alle fysiske ting, omkring gerningssteder.
- Har en svævende drone, som kan assistere i både undersøgelser og kamp.
- Er holdets unge fyr, og måske "fornuftens stemme".

4. Magus Sergent Onida Celine

- Retsmediciner og Kriminalmagisk Specialist.
- Tager sig af at udlede dødsårsager, samt forstå de religiøse undertoner der er på gerningsstederne.
- Hendes Specielle Evne vil blive vigtig for at finde Skurkens hemmelige base, enten via B'znic, eller klonsøsteren på Castrovel.
- Hendes "stemmer" kan bidrage til godt rollespil.
- Under den fortrolige snak, skal det understreges for spilleren at hendes Specielle Evne skal komme i spil, senere i scenariet.

5. VET Officer Fenrik Kabusa

- Agent fra Vogternes Efterretningstjeneste.
- Skal generelt virke som en "Man in Black", og alle spillerkaraktererne har mistro til ham.
- Skal vise sig at være flink og hjælpsom, bl.a. via hans Evner til at assistere allierede.

Spillerantal

Scenariet er sat til at være 4-5 spillere.

Dvs. der skal minimum være fire spillere til at spille scenariet. Hvor den femte - VET Officeren - kan tages med eller fra, alt efter hvad der passer bedst med spiller-antallet. Dette giver mere fleksibilitet i spillerantal.

5. REGLER

Dette afsnit er en beskrivelse af selve de regler der skal spilles med, og hvordan de bruges.

Selvom scenariet foregår i Starfinder-settingen, er reglerne forsøgt at blive meget forenklet.

Kendere af Starfinder / Pathfinder-regelsystemerne vil måske kunne genkende elementer, men det er meningen, at alle skal kunne være med.

Det er især vigtigt, at kampene ikke føles som om de bliver trukket i langdrag - de skal føles energiske og dramatiske.

Alt uvæsentligt for efterforskningen er forsøgt fjernet og karakterernes egenskaber reflekterer deres rolle i scenariet og historien.

Tjek-15

Dette scenarie bruger et regelsystemet, som er døbt "Tjek-15". Det går ud på, at hvis en spiller vil have sin karakter til at lave en handling, skal de lave et "tjek".

Et tjek laves ved at rulle en tyve-sidet terning – som er den eneste terning der bliver taget i brug i scenariet - og lægger de bonusser deres karakter får til den handling, til det tal der rulles. For at handlingen lykkes, skal de minimum opnå tallet 15.

Deraf navnet; Tjek-15.

Ligningen for udregningen ser således ud:
Tjek = Terningerul + Bonus

For eksempel:

Bjarne spiller Detektiv Kommissær Pierette Niewo, og han vil gerne angribe med karakterens pistol.

Bjarne ruller derfor sin tyve-sidet terning, og han får +6 til angrebet med pistolen (fordi det står på hans karakterark). Bjarne ruller 11 på terningen, og lægger 6 til, og får derved 17 i alt.

Han lykkes derfor med sit skud fra pistolen, fordi han opnår minimum 15 på sit angrebs-tjek.

Karaktererne kan også vælge at arbejde sammen. Én karakter kan lave et tjek (enten et fysisk, eller mentalt, eller hvad der passer), og hvis de klarer den, kan de give en anden karakter +2 på deres rul.

Karakterarket

Hver spiller får et karakterark, hvor den ene side har deres baggrundshistorie, og den anden side har deres illustration og følgende beskrivelser:

- **Fysiske udøvelser:** Beskriver den bonus de får, hvis deres karakter skal lave en fysisk udfoldelse, som ikke indgår i en af de nedenstående beskrivelser. Det repræsenterer deres fysiske kunnen.
- **Mentale udøvelser:** Beskriver den bonus de får, hvis deres karakter skal lave en mental udfoldelse, som ikke indgår i en af de nedenstående beskrivelser. Det repræsenterer deres mentale kunnen.
- **Livskraft:** Beskriver et tal, som fortæller hvor mange gange de kan blive ramt af et angreb, inden de falder besvimet om. Det repræsenterer deres vitalitet.
- **Rollepoint:** Beskriver et tal, som er en pulje der bruges til mange af karakterernes Evner. Repræsenterer deres personlige ressourcer til at få ting gjort.
- **Hurtighed:** Beskriver den bonus de får, når det skal afgøres hvem der reagerer først i kamp.
- **Angreb:** Beskriver de specifikke angreb og våben en karakter har, samt hvilken bonus de får til deres terningerul. Hvert Angreb der lykkes, trækkes 1 fra den ramtes Livskraft.
- **Færdigheder:** Beskriver den bonus de får, til de færdigheder karakteren har. De repræsenterer de ting karakteren har trænet sig til, og bliver ofte brugt til tjeks under Evner.
- **Evner:** Beskriver de specifikke ting karakteren kan gøre – i og udenfor kamp. De repræsenterer de egenskaber karakteren har, og kræver oftest brug af både Rollepoint og Færdigheds-tjeks.
- **Specielle Evner:** Beskriver de helt unikke evner karakteren har, og som kan være vigtige for scenariet (se Spillerkaraktererne-afsnittet).

Som skrevet, er Rollepoint en pulje af ressourcer, som skal bruges til diverse af karakterernes Evner. De kan bruges én gang i en runde af Kamp-fasen (se næste afsnit), eller hvor det passer ind i rollespillet, uden for kamp.

For eksempel, Bjarne vil gerne bruge Kommissærens "Snigangreb" Evne, som koster 1 Rollepoint. Så skal han lave et "Opfattelse-tjek" for at få +1 ekstra skade til hans angreb. Uanset om han lykkes med tjekket, så har Bjarne brugt 1 Rollepoint, så nu har Kommissæren kun 5 Rollepoint tilbage. Man kan få et Rollepoint igen, hvis spilleleder mener man har spillet godt rollespil, eller generelt at ens karakter har gjort noget sejt. Ellers får alle spillerkaraktererne alle deres point igen når de rejser fra Marata til Castrovel – pga. distancen er der nemlig tid til et lille hvil for alle karaktererne.

Kamp-fasen

Når det bliver tid til at kæmpe mod en fjende, går man ind i kamp-fasen. En kamp-fase består af 3 runder.

I hver runde har hver karakter én handling og én bevægelse, i den rækkefølge de selv vælger.

En runde foregår ved at alle der er med i kampen (spillerkarakterer og fjender), ruller en tyve-sidet terning og lægger deres Hurtighed til. Den med det højeste tal, får lov til først at beskrive hvad deres karakter gør, derefter den med næsthøjst, osv. Hver karakter kan kun aktivere én Evne hver, i en runde.

Når alle har beskrevet hvad de vil gøre, tages samme rækkefølge og slår for om deres forskellige Evner og handlinger lykkes. Når alle har fået afklaret deres terningerul, afsluttes runden med en fortællende beskrivelse af hvad der skete – lad gerne spillerne selv beskrive det. Dette er for at opnå en fed filmisk action-oplevelse.

Derefter er første runde færdig og man går videre til næste runde, osv. Efter tredje runde, afslutter spillelederen kamp-fasen også ved at beskrive handlingerne i én samlet narrativ fortælling – og lad gerne spillerne komme med stikord til hvordan kampen ender.

Så Kamp-fasen er:

1. Slå Hurtighed – bestem rækkefølge
2. Beskriv hver en handling i rækkefølgen
3. Slå terning for om handling lykkes
4. Beskriv fortællende, hvad der sker i runden
5. Gentag i alt 3 gange

Hvis en karakter kommer ned på 0 Livskraft (eller derunder), falder de bevidstløs og er Døende. En Døende karakter skal klare et Fysisk Udøvelses-tjek, hver runde de er Døende. Hvis de fejler tredje tjek i streg, er deres karakter helt død. Dette gælder ikke spillerledet karakterer (monstre, fjender, osv.) – de er døde når de når Livskraft 0 (eller hvis de taber kampen).

Det skal dog understreges at spillerkaraktererne ikke kan dø helt, før i den sidste kamp i Konfrontation-afsnittet – denne information skal ikke deles med spillerne, da spændingen skal bibeholdes.

Efterforskningen

Hver karakter har noget de kan bidrage med i selve efterforskningen af mordene (se evt. Spillet- og Handout-afsnittet). Rollespillet skal komme i første række for efterforskningen, forstået på den måde, at hvis karaktererne selv finder på de "rigtige" ting at gøre ved et gerningssted, via deres rollespil, får de automatisk det grundspor der passer til deres undersøgelse.

Hvis karaktererne ikke formår at finde de vigtige spor, så kan du som spilleleder begynde at kræve de slår deres Færdigheder og Evner.

Generelt, så er disse regler blot løse retningslinjer, og du, kære spilleleder, skal være fri til at lade ting ske uden terningerul. F.eks. skal godt rollespil ikke komme i vejen for om de slår højt nok, eller ej. Det vigtigste er at spillerne føler de gør det godt, og at scenariet kører fremad.

At udfolde og udforske scenariet historie, skal være fedt for alle.

6. SCENARIET

Dette afsnit præsenterer hele historien spillerne skal igennem, i kronologisk rækkefølge. Alt hvad spilleren skal læse højt, er markeret for sig, efterfulgt af detaljerne for enten den pågældende scene, eller den pågældende planet.

En oversigt over scener og planeter ligger i Handouts-afsnittet.

Intro

I er Vogtere. Ordenshåndhævere fra et solsystem med mange planeter, fyldt med mange forskellige væsener, der i tæt samarbejde kalder sig for 'Pagt-Verdnerne'. Det var dog ikke altid sådan. I århundreder var der kamp mellem væsenerne og deres nationer, ja, selv mellem planeterne. Indtil Triune, guden for teknologi, skænkede hele multiverset den tekniske viden til at rejse mellem fjerne galakser.

Dér kom de forskellige planeter i kontakt med det Glorværdige Vesk Imperium, hvor de store humanoide reptil-væsener, kaldet Vesk, regerede over deres eget solsystem. Imperiet øjnede chancen for at udvide og angreb solsystemet. Planeterne måtte slå sig sammen, indgå en pagt, for at holde Vesk Imperiet tilbage. Og sådan blev Pagt-Verdnerne til.

Pludselig en dag dukkede Sværmen op. Som et enormt græshoppetæppe, ankom Sværmen i de ydre galakser. Disse insektoide monstre drives kun af behovet for at fortære alt biologisk, og absorbere de bedste kvaliteter i sig selv. Ved at pilotere levende stjerneske, og med evnen til at ændre deres egen biologi til formidable våben, tvang truslen fra Sværmen Pagt-Verdnerne og Vesk Imperiet til at alliere sig - for at afværge gensidig ødelæggelse. Selvom den blev slået tilbage, eksisterer Sværmen endnu, et sted derude, og mange mener den stadig er en trussel. De frygter at det blot er et spørgsmål om tid, før Sværmen vender tilbage - stærkere og mere sulten end før.

Derfor oprettede Pagt-Verdnerne Vogterne. Et korps af ordenshåndhævere og den eneste instans med interplanetær autoritet. Vogterne er bygget op som et militært hierarki, og bliver i krigstid brugt som en hær. Deres rolle idag er primært fredsbevarende, og består af tre dele: Flåden, Korpsen og Efterretningstjenesten. Alle racer fra alle planeter og nationer er velkomne til at blive medlemmer af Vogterne,

hvis blot de afsværges alle tidligere loyaliteter og sværges troskab til Vogterne og Pagt-Verdnerne.

Det er jer. I er Vogternes Efterforskningshold. En specialenhed, som skal efterforske kriminalitet foregået over flere planeter, grænser og retsområder. Indtil videre har det drejet sig mest om smugleri og økonomisk kriminalitet. Der meget få mord der har krævet jeres ekspertise.

Det kommer dog meget snart til at ændre sig...

Lad herefter spillerne vælge karakterer, gerne efter en snak, så de kan tage en informeret beslutning. Derefter, når spillerne sidder og læser deres baggrundshistorie, tag dem ud, én for én og tag en snak med hver spiller omkring deres karakter.

Efter snakken på enehånd, så gennemgå reglerne, hvordan scenariet og efterforskningen kommer til at foregå. Læg Regel-handout'et frem, så alle har et referencepunkt.

Når alle er klar, så gå videre med Start.

Start

I befinder jer siddende i Bastionen, Vogternes hovedkvarter på Absalom Station.

Alle Slipstrømme fører til Absalom Station, som man siger. Det er jo ikke en kliché, når det er sandt.

Det er tidlig formiddag, selvom tid er et relativt begreb for personer, der ustandseligt rejser mellem mange forskellige planeter, igennem rummets uendelige strækninger. Og siddende i Bastionen kan man stirre op, igennem stationens enorme kuppel. Ud på det uendelige kosmos. Endnu en dag med det vante mørke. Flimmet fra stationens syntetiske lyskilder, støder sammen med det skarpe varme lys fra solen, der titter igennem den gennemsigtige hvælving. Trods al lyset, er stjernerne tydelige i deres kontrast med det altomsluttende dyb. Som ensomme perler på et dunkelt tæppe.

Med ét, skærer en lyd igennem jeres dagdrømmeri. En assistent kommer ud fra kontoret, og i kommer i tanke om hvor i er. I er i forkontoret hos Kommandør Haroshi Mitumata, et mandligt menneske, og lederen af Vogterne på Absalom Station. Jeres chef. I venter på at høre om hvorfor i er blevet hasteindkaldt til hans kontor.

Men hvem er i?

Lad spillerne selv beskrive deres karakterer her. Opildn gerne til at de beskriver deres udseende og træk. Gå derefter videre til næste oplæsningstekst.

Assistenten genner jer ind i kontoret. Det er stort og rummeligt, med en udsigt over den grønne park der dominerer midten af stationen. Kommandør Haroshi vender sig mod jer, hans knivskarpe blå uniform i stærk kontrast til jeres egne beklædninger. Karseklippet sort hår, og et bredt venligt ansigt møder jer.

"Vær venlig at tage plads." siger han med en klar stemme, og gør tegn mod de polstrede stole der vender sig mod hans massive skrivebord.

"For ca. tre timer siden modtog vi nogle rapporter om mistænkelige dødsfald, fra tre forskellige steder i Pagt-Verdnerne." Haroshi kører en hånd over skrivebordet, og et hologkort over solsystemet skyder op.

"Det er der som sådan, ikke noget mærkværdigt ved, og normalt ville ansvaret for opklaringerne falde til det lokale politi. Men vores informationshold opdagede heldigvis alle tre rapporters fællestræk."

Lyset fra hologrammet giver Kommandør Haroshis ansigt en æterisk grimasse, og hans fingre udpeger hurtigt tre forskellige steder på kortet – hvorefter de valgte planeter forstørres sig selv og resten af hologrammet dæmper lyset.

"På Castrovel, Verces og Brethedas måne, Marata, kom der indenfor relativt samme korte tid, rapporter om fund af ligene af tre unge menneskevinder. Alle tydeligvis medlemmer af Simar Fællesskabet."

Kommandøren kigger intensivt på jer alle, og kører hånden igennem hologrammet så tre forskellige billeder springer op fra hvert deres himmellegeme.

Billederne viser hvert, ansigtet på en ung menneskevinder, og alle tre ligner hinanden på en prik. Dog er der tydelige forskelle, anderledes hårstile og udtryk, som om de alle tre var trillinger der fik taget et billede på hvert deres tidspunkt. To af billederne har kvinderne lukkede øjne, mens det ene har dem åbne.

Alle tre er tydeligvis døde.

"For jer der ikke ved det, så er Simar Fællesskabet et unikt samfund af kloner." Haroshi laver en halvcirkel med hånden, op mod kuplen. "De holder til på et stort rumskib, i permanent kredsløb om stationen. Vi ved ikke så meget om dem, andet end

deres oprindelse. Ifølge beretningerne var den originale Simar en genial forsker, og for ca. 100 år siden fik hun en enestående aftale i hus, med de daværende ledere af Pagt-Verdnerne. Hun fik tilladelse til at kloner sig selv, med henblik på at starte et klonkollektiv." Haroshis bryn rynker sammen og han fortsætter.

"Som i ved, er kloning og genmanipulation strengt forbudt. Men dét kom Simar Fællesskabet tilsyneladende rundt om, ved at frembringe klonerne fra spæd. Derfor er de nu et kollektiv af klonsøstre i mange forskellige aldre. En anden del af aftalen var, at de havde fuld autonomi over Fællesskabets interne administration. Hvilket vil sige at vi ved meget lidt om dem, og at komme i kontakt med dem har vist sig at være vanskeligt." Haroshis hånd skyder endnu engang igennem hologrammet og det slukker. Kommandøren sætter to knoer i bordfladen og læner sig forover.

"Men disse kloner er stadig medlemmer af Pagt-Verdnerne og derfor må vi finde ud af hvad der er sket!" Han stirrer intenst på jer alle et kort sekund. Så læner han sig tilbage og samler et Personlig Kommunikationsapparat (PKA) op.

"Her er den begrænsede information vi har indtil videre." Haroshi stryger hånden over PKA'en og jeres egne apparater blipper med lyden af modtaget information.

"Jeg sender jer først til Verces. Derefter til Castrovel også til månen Marata." Kommandør Haroshi gør tegn til sin assistent, som tager sin egen PKA op og taster løs. Haroshi fortsætter. "Efter i har efterforsket dødsfaldet på Verces vil Vogter-skibet, 'Thermos Percutios', være til rådighed for jer. Der skulle være alt i har brug for af forskellige laboratorier, osv. Har i nogen spørgsmål?"

Mulige spørgsmål til Haroshi:

Hvordan ser Simar-klonerne ud?

- Vi har samlet en mappe med al info vi har om Fællesskabet, sammen med de få detaljer vi ved om hvert gerningssted. I kan læse den i den fil jeg lige har sendt til jer.

Hvad er der sket ved hvert gerningssted?

- Hvad vi ved, står i filerne. Resten er jeres job at finde ud af. Rapporter til mig efter hver undersøgelse.

Hvad har vi til rådighed?

- Alt hvad i plejer at skulle bruge, er til rådighed på Thermos Percutios, som i kan overtage efter jeres første undersøgelse på Verces.

Hvad skal vi gøre hvis vi finder morderen?

- Jeres arbejde naturligvis! Arrestér morderen, så de kan komme for en domstol. Jeg behøver vel ikke forklare at i også skal kunne bevise deres skyld, vel?

Hvis/når de spørger om hvordan de kommer til Verces, fortsæt med næste oplæsningstekst,

Haroshi smiler og det er første gang i ser hans tænder så klart.

"Ah, ja. På grund af den stramme tidsramme er der blevet givet grønt lys til, at i kan benytte jer af en af Vogternes dybeste hemmeligheder." Haroshi rækker hånden ud mod assistenten.

"Min assistent vil føre jer ned i de lavere etager, hvor i vil kunne komme direkte til Verces." Haroshis smil forsvinder.

"Kontakt mig efter jeres første undersøgelse. Så arbejder jeg videre med at komme i kontakt med Simar Fællesskabet imens. Held og lykke Vogtere, det er en ordre."

Assistenten går foran og åbner døren for jer. I bliver ført ned i nogle gange og trapper i aldrig har været i før, og inden længe står i foran et stort sæt dobbeltdøre.

Assistenten slår dørene op og en kæmpe ring af ukendt sten, danner en oprejst cirkel midt i hallen. Diverse tech-dele er fastgjort til ringen, og folk i hvide kitler render rundt som myrer og taster på deres egne virtuelle skærme.

"Folk siger det er meget desorienterende, så vær beredt på det." Siger assistenten med et smil og genner jer imod stencirklen. "De er klar til jer på den anden side." Assistenten gør honnør, og nikker til en af kitlerne.

En stigende rungen lyder, og pludselig er det som om der bliver lavet riller i luften i midten af cirklen. Luften bliver uigennemsigtig, som om en væg af væske fylder ringen. I tager et hurtigt kig omkring jer og går igennem.

Læg Gerningsteds- og Planet-handout'et frem, og opildn gerne spillerne til at læse det højt for hinanden.

Første Planet – Verces

Som at have et reb om brystet og blive hevet igennem en bølge af vand, plopper i igennem portalen. Da den første desorientation har lagt sig, ser i at i er et stort rum, men med betydeligt færre hvide kitler. Der står et gråhudet væsen med lange lemmer, en Vercit i en Vogter-uniform, og venter på jer. Hun gør tegn til at i skal følge hende, og byder jer velkommen til Fredsvagt, slottet i Vimal, hvor ideen til Vogterne, som organisation, startede.

Mens i går forklarer hun at der er en hovercopter klar til at flyve jer til gerningsstedet.

Hun slår en stor dør op, og i misser med øjnene da solens skarpe lys og et køligt vindpust skærer ind i øjnene på jer. I blive ledt hen af en løbegang, af hvad der ligner en gammel brystværn af slidte sten. Fra en meget højt positioneret sted, kan i se over et stort landskab, med en høj bjergkæde til højre. Det ligner at solen er ved at gå ned, men som i gå længere op mod landingsdækket, kan i se at der er helt mørkt bag bjergene – det er tydeligvis Mørkeside.

Hovercopteren letter med jer, og det virker som om i styrer direkte mod de sneklædte tinder, og det sorte dyb bag dem.

I flyver en times tid, og da i svæver over et stort anlæg markeret med "Ulkothra Robotics", lægger hovercopteren an til landing. Med lette snefnug fygende omkring jer, hopper i ud og en Vercit i en grå uniform, gør tegn til at følge med ham. Der står "Ulkothra Robotics Security" på hans bryst, og han leder jer hen i et slags bæltekøretøj. Han forklarer, at på grund af de stærke vinde der kommer fra Mørkeside, bliver i nød til at blive transporteret herfra til gerningsstedet. Med et ryk, glider i afsted, opad en skråning der bliver stejlere. Langs en sti, belagt med groft udhuggede sten, kan i se hvordan i nærmer jer den kraftig vind fra Mørkeside, og den står nærmest som en mur af tiltagende fygende sne. I kommer op på et plateau og kan se til siden af stien, står der to andre sikkerhedsvagter og skutter sig. Ved siden af dem, står et spinkelt telt og rusker i den tiltagende vind, og der er begyndt at samle sig en lille bunke af let sne på den ene side. Indeni teltet venter jeres første offer.

Beskriv og sæt første gerningssted op:

Gerningsstedet: Liget i teltet er Ghina Simar. Hun er sprættet op, og har tegn på forsvarssår efter en knivkamp. Hendes PKA ligger i hendes rygsæk lidt væk,

en smule ødelagt, men kan fixes med et passende tjek.

Ved siden af hende ligger en overlevelseskniv, med blod på.

Længere oppe ad stien, er der to sæt fodspor i sneen – Gretha og Arvit – som er i sprint direkte mod Mørkeside. Grethas direkte jagt af vidnet, gør det svært at se hvem der jagtede hvem.

Sporene fører ind i Mørkeside, og der ligger liget af en halvopløst Gretha ved siden af en død Blodsslof (se Planet-Handouts), samt Grethas rygsæk og overlevelseskniv. Både Grethas og Arvits PKA'er er helt ødelagt og kan ikke reddes.

Den levende Blodsslof (som angriber spillerne senere), har liget af Arvit i sin brystkasse.

Grundspor:

- **Søstre der begår drabene:**
Overlevelsesknive - med Simar DNA på og matcher knivså (nok kun mistanke på daværende tidspunkt).
- **Signalet fra Skurken:**
PKA'en – sidste besked siger blot "Tiden er inde". Et tjek kan fortælle at hvis man har to andre af beskeder fra samme kilde, ville man kunne triangulere hvor beskeden blev sendt fra (bliver vigtigt senere).
- **Genmanipulation:**
Faktum at Blodsslofen udskilte Grethas lig, og blev forgiftet af det. Forgiftningen kan bekræftes via laboratoriet på Thermos Percutios, men af et ukendt element (det Sværm-DNA'en, men det finder spillerne ikke ud af, før til sidst).

Evt. Evner i brug:

- Detektiv Kommissærens "Skære Igennem Vrøvlet", kan bruges til at fortælle spillerne hvilke spor der er de vigtigste (Grundsporene), men ikke nødvendigvis hvorfor de er det.
- Teknisk Assistentens "Computer" kan bruges til at fixe PKA'en og få informationen.
- Magus Sergentens "Retsmedicin" kan udlede dødsårsagerne, samt fortælle om Blodsslofens forgiftning.

Hvad der præcist er sket:

- To Simar-søstre, Ghina og Gretha, arbejder i Ulkothra Robotics, men er tit ude og vandre i bjergene.
- Da signalet kommer, er de ude og vandre, og tager kampen op med det samme. Gretha vinder, men da hun går i gang med at sprætte liget op, bliver hun overrasket af et vidne.
- Vidnet er en anden ansat, en ung Shirren mand, ved navn Arvit Deflor.
- Søsteren sætter efter vidnet og jagter ham ind i Blodsslof territorie, hvor de begge bliver overrasket, og slået ihjel af to Blodsslofer. Blodsslofterne tager deres lig ind i deres brystkasse, og begynder at nærme sig af det.
- Den ene Blodsslof bliver forgiftet af Grethas genmanipulerede blod, udskiller hendes lig, men dør kort tid efter.

Den anden Blodsslof, holder sig skjult i nærheden og angriber spillerne lidt efter de finder Gretha og Blodsslofens lig.

Beskriv hvordan Blodsslofen kommer ud af mørket og gå i så i Kamp-fase.

Blodsslof
stort ormelignende monster

Hurtighed: +4

Angreb: To Kæmpe Klør +8 (to angreb i samme runde)

Livskraft: 5

Efter kampen med Blodsslofen, lad spillerne finde liget af Arvit. Få derefter afsluttet gerningsstedet og læs op:

Efter mødet med Mørkesides modbydelige skabninger, bliver i fragtet tilbage til Fredsvagt. Måske med flere spørgsmål end svar.

Ved slottets fod, får i overdraget kontrollen over et splinternyt model VH-9000 rumskib, ved navn 'Thermos Percutios'. Her er alt hvad i får brug for til at lave dybere undersøgelser af alt hvad i har indsamlet, som også bliver

fragtet ind i lastrummet.

Efter en kort flykontrol, svæver i op og sætter afsted, ud af Verces atmosfære, ud i rummet. Knap er i nået derud, før kommunikationsknappen blipper. Det er fra Kommandør Harushis kontor.

Harushi beder om en statusrapport inden han fortsætter med hans nye ordrer.

“Der er sket en udvikling Vogtere. Der er civil uro på månen Marata, og det lokale politi informerer mig om at en stor demonstration er undervejs i Ha Quoia. Umiddelbart kan de godt holde folk fra gerningsstedet, men ruten for protesterne er planlagt til at køre direkte igennem kvarteret, hvor liget befinder sig. Og hvis demonstrationerne udvikler sig, bliver politiet nød til at afsætte al mandskab til at sikre byen. For at undgå unødigt forurening af åstedet, omdirigerer jeg jer nu direkte til Ha Quoia. I har tilladelse til at bruge Slipstrømmen igennem systemet, så sparer i nogle timer. Angående Simar Fællesskabet, har vi kun fået bekræftet at de har modtaget vores henvendelser. Ellers er der intet nyt endnu. Vi arbejder på sagen. Skynd jer Vogtere, tiden er begyndt være imod jer.”

Gennemgå de prøver de kan lave på rumskibet og fortæl om de fund de gør.

Opildn til at læse Planet-handout'et om Marata op.

Fortsæt derefter til Anden Planet.

Anden Planet – Marata

At flyve igennem Slipstrømmen er altid en mærkværdig oplevelse. Alt er gullig-gråt, og det er som om tid og sted ophører. Det går dog betydeligt stærkere end normal fusion-drevet hastighed, og inden længe popper Thermos Percutios tilbage i realrummet. Foran jer, tårner en stor lilla planet op, men det er dens lille grønne måne, Marata, i stiler efter. Månen er næsten helt dækket med tæt skov, men storbyen Ha Quoia blinker i horisonten. Det er en skarp kontrast at flyve over så meget vild skov, for derefter at se en sprudlende storby skyde op. I lander i en travl rumhavn lige opad Ha Quoia, og jeres ankomst er tydeligvis forventet. En lille eskorte af uniformerede Maraquoi står klar ved køretøjer med violette blink på. Da i træder ud, bliver i mødt af et pelset væsen, med en hale og hvad der ligner insektøjne, en af de uniformerede Maraquoi. Den præsenterer sig som en ledende officer og

mens i bliver gennet ind i en af køretøjerne, forklarer den at demonstrationerne snart vil være undervejs. Under køreturen ser i at kontrasten mellem civilisation og det primitive er taget med ind i den kultur der er i byen. Store træer med hytter, skyder op midt imellem glasbedækkede kontorbygninger, og hængekøjer hænger på lygtepæle.

Officeren fortæller at demonstrationerne er organiseret af traditionalisterne, og omhandler 'zysha', deres syvende køn og som psykisk overfører vitale DNA-koder til det ufødte barn. Traditionalisterne vil have at disse 'zysha' skal tilbageholde deres andel, i protest mod al den industrialisering der foregår på Marata. Maraquoi-officeren ryster på hovedet og siger at det er en gammeldags måde at se universet på. Fremtiden er her og det handler om at få det bedste ud af den. Nærmest som om den kommer i tanke om hvem i er og hvorfor i er her, drejer køretøjet ind i en gyde mellem to store bygninger og stopper. I stiger ud og ser et afspærret område, langt bag en af bygningerne. En baggyde, med flere skraldecontainere, og hvad der ligner en pøl af tørret blod. I kan høre den summende lyd af en større samling af væsener i det fjerne. Demonstrationen går snart i gang.

Beskriv og sæt andet gerningssted op:

Gerningsstedet: Liget er Ganita Simar (som spillerne først finder ud efter fundet af PKA'en), og det ligger nøgen, i fuld Ritualstilling – fjernede indvolde, afhugget hoved med blade og kviste i munden, armene i kors og Oras'es symbol på de lukkede øjenlåg. Indvoldene, tøj, oppakning, samt hendes PKA ligger i en af skraldecontainerne. Liget har også forsvarssår efter en knivkamp.

Grundspor:

- **Søstre der begår drabene:**

Sikkerhedskameraer har opfanget to søstres gang igennem byen, og øjeblikket de begge modtager en besked. De sniger sig derefter ind i gyden, og ca. 30 min. senere kommer Guri Simar ud og skynder sig at rejse væk fra planeten (hun kan ikke spores, men hendes navn forekommer på en af rejse-manifesterne).

- **Signalet fra Skurken:**
PKA'en – sidste besked siger blot "Tiden er inde". Et tjek kan fortælle at hvis man har endnu en af beskederne, ville man kunne triangulere hvor beskeden blev sendt fra (bliver vigtigt senere).
- **Evolutionsfanatisme:**
Symbolerne på øjenlågene viser en direkte forbindelse til Oras.

Evt. Evner i brug:

- Detektiv Sergentens "Følge Spor" kan bruges til at spore søstrenes gang, indtil de ser der er et sikkerhedskamera der har optagelser af dem.
- Magus Sergentens "Mysticisme" kan fortælle at det drejer sig om et ældgammelt ritual, dedikeret til tanken om evolution.
- Teknisk Assistent "Hacking" kan hurtigt få optagelserne fra sikkerhedskameraet.

Hvad der præcist er sket:

- To Simar-søstre, Ganita og Guri, har taget på en fritidsferie til Marata, pga. interessen for Maraquois syv køn.
- Da signalet kommer, er de ude og udforske byen, og sniger sig ind i en gyde for at tage kampen op. Guri Simar vinder, og får lavet et fuldt Ritual.
- Guri skynder sig at flygte og er over alle bjerge, når holdet ankommer.

Efter fund af spor og videooptagelserne, afslut så gerningsstedet, og læs op:

Som om det var timet og tilrettelagt, får i samlet jeres ting og bliver eskorteret tilbage til rumhavnen, ligesom i drøner forbi en hob af demonstrerende Maraquois. Uvidende om jeres efterforskning og arten af jeres last, går de pelsede væsener i samlet flok, med skilte og tilråb, tæt forbi glasruden i jeres køretøj. Inden længe er i tilbage i en betydeligt mindre travl hangar, og tilbage i Thermos Percutios. Efter endnu en hurtig flyvekontrol og igen ud igennem atmosfæren, lægger i Ha Quoia bag jer og fortsætter i til jeres sidste destination. Endnu engang som om det var timet, blipper jeres kommunikationsudstyr. Kommandør

Haroshi vil nok endnu engang have en statusrapport.

Haroshi har fået kontakt med Simar Rådet og de er gået med til at tre af dem holder et holo-møde med spillerne, og sætter dem i kontakt med det samme.

De tre Simar består af:

- Covora (78 år) – en 3. generationsklon, og leder af forskning.
- Danna (63 år) – en 4. generationsklon, og leder af forsvar (Skurken).
- Dryma (63 år) – en 4. generationsklon, og leder af erhverv.

Hint: Når man spiller tre "forskellige" personer, kan man med fordel sørge for at sætte sig på en specifik måde, hver gang man taler som en af dem. For eksempel, Covora sidder på højre side af stolen og vender sig mod sin venstre side. Danna sidder i midten og ser lige ud, mens Dryma sidder til venstre og vender sig mod højre.

De kan også have forskellige stemmelejer. For eksempel kan Danna tale lidt højere, mens Dryma taler sagte.

Danna har overbevist de to andre om at få så meget information ud af spillerne, og give intet igen. Covora og Dryma ved jo intet om hvad der i virkeligheden foregår, men stoler på Danna.

Danna er meget aggressiv overfor holdet, mens Covora er mere diplomatisk. Dryma er stille under hele mødet og prøver at læse spillerne.

De tre vil kun bekræfte hvilke søstre der er på Verces og Castrovel (information spillerne allerede har), og angående søstrene på Marata siger de blot at de ikke kan kontrollere alle søstre der vælger at tage på ferier.

Spillerne får ikke så meget ud af mødet, andet end ubevidst at have mødt Skurken.

Afslut gerne mødet med at Danna afbryder det vredt, hvis spillerne ikke vil dele deres fund i efterforskningen.

Kommandøren vil gerne have en opdatering efterfølgende. Fortsæt derefter til Tredje Planet. Husk at give alle spillere deres Rollepoint igen, pga. den lange rejse

Tredje Planet – Castrovel

I lægger den mystiske Slipstrøm bag jer, og en frodig grøn planet fylder jeres synsfelt. I nærmer jer et kæmpe kontinent, propfyldt med jungle. Ukulam kontinentet, på Castrovel, er specielt, da der er yderst forbudt at lave overflyvninger. I et forsøg på at værne om både natur og ældgamle ruiner, mod megakoncerner og gravrøvere, har Lashuntaerne, Elverne og de store myre-lignende Formians, gået sammen og fredet Ukulam totalt. Det har resulteret i en lukrativ virksomhed for Waklohars Ekspeditioner, som er en af de få der må lave rejser ind i junglen.

I lander på den designede landingsplads, i udkanten af en kæmpe flod der snoer sig ind i landet. Jeres parkede rumskib ligger få hundrede meter fra den største træbygning i nogensinde har set. Junglen lurer over horisonten og i ser to skikkelser på vej hen mod jer – den ene på størrelse med en hest. En mandlig Lashunta og en Formian, byder jer velkommen. Lashuntaen præsenterer sig som Waklohar og peger på den store myre-væsen som Xcibiz. Waklohar forklarer at på grund af overflyvningsforbuddet vil Xcibiz sejle jer op ad floden, til ekspeditionen der nu har ventet i lang tid på udredning af situationen.

Den seksbenede Formian fører jer hen til en skinnende rød speedbåd, og inden længe blæser i opad floden i høj fart. Junglen danner en mur omkring jer, mens floden bugter sig som en ensopret labyrint.

Efter tre dødkedelige timer, med vinden konstant susende, hører i pludselig en stemme i jeres hoveder; "Dér", og Xcibiz holder en arm op. Længere fremme kommer en teltlejr til syne på flodbredden.

I møder Sikkerhedschefen ved bredden, en Lashunta i en brun uniform, som fortæller at lejren består af ca. ti sikkerhedsvagter, der har ledt ca. seks forskere igennem junglen, hvoraf to var af dem var Gistil og Gemma Simar. Hvor Gemma er den der er fundet død. Han forklarer at situationen i lejren er spændt, da de alle har ventet i lang tid på at blive udredt. Sikkerhedschefen forklarer også at liget af Gemma Simar blev fundet af en af vagterne ved et tilfælde, en sen nat for snart en dag siden.

Sikkerhedschefen isolerede straks alle, og ingen manglede. Han forklarer at han sikrede gerningsstedet, med en kuppel af Masta-gas. Waklohars Ekspeditioner er vant til at have trofæ-jagere, og derfor har udstyret til at sørge for at kunne bevare kadavere.

Lashuntaen står nu og kigger forventningsfuldt på jer.

Her skal du, kære spilleleder, være opmærksom på hvor spillerne tager hen først. For hvis/ når B'znik kommer i tæt kontakt med Gistil Simar, går de begge i en blodrus og angriber hinanden – gå da direkte til Urenheden-afsnittet længere nede.

Gerningsstedet: Liget af Gemma Simar ligger længere inde i junglen, og er bevogtet af to vagter, dag og nat. Der er en kuppel af den grå-blå ildelugtende Masta-gas, som omkranser liget via et kraftfelt.

Når kraftfeltet slukkes, og gassen viftes væk, viser det sig at huden på liget er helt blå! Ellers er liget i fuldt Ritual og indvoldene er begravet nogle meter derfra.

Gemmas tøj, kniv og PKA er smidt i floden og er ikke til at finde.

Grundspor:

- **Evolutionsfanatisme:** Symbolerne på øjenlågene viser en direkte forbindelse til Oras. Og resten af Ritual kan udledes af endnu et Mysticisme-tjek (hvis det ikke allerede er gjort).
- **Genmanipulation:** Det er en kemisk reaktion mellem Masta-gassen og ligets Sværm-DNA, der gør at huden bliver blå.
- **Signalet fra Skurken:** Der er intet på selve gerningsstedet der kan fortælle dette, men den overlevende søster (Gistil) har en PKA de kan triangulere med. Desuden kan Magus Sergenten måske lave et dyk i sindet på Gistil for at få al information (se Urenheden-afsnittet, nedenunder).

Evt. Evner i brug:

- Teknisk Assistentens "Videnskab", kan udlede grunden til ligets blå farve.
- Magus Sergenten "Specielle Evne" kan bruges både på B'znik og Gistil Simar, for at få meget mere information.

Hvad der præcist er sket:

- To Simar-søstre, Gemma og Gistil, arbejder for Qabarat Universitet for Xenarkæologi og Xenantropologi, som er sent ud for at lave research af nogle gamle Elver-ruiner. Universitetet har hyret Waklohar til at lede ekspeditionen.
- Da de får Signalet, er det sent aften, da ekspeditionen har slået lejre på vej tilbage. Dødskampene skete om natten, hvor søstrene sneg sig væk fra lejren og kæmpede til døden.
- Efter at have lavet Ritualet, formåede Gistil at snige sig tilbage til lejren, inden nogen opdagede noget.
- Liget af Gemma blev dog fundet ved et tilfælde, af en nattevagt, og lejren blev lukket ned.
- Sikkerhedsvagterne rapporterede mordet og satte sig til at vente på ordensmagten.

Urenheden

Når B'znik og Gistil kommer i nærheden af hinanden, aktiveres deres genmanipulationer og de føler et træk mod at destruere hinanden. De går i en ukontrollabel blodrus og angriber hinanden. Gør det klart for spilleren der spiller ham at der ikke er noget valg. Spilleren får selv lov til at styre ham, men skal angribe Gistil (og omvendt). B'znik ignorerer alle andre. Når dette sker, gå i Kamp-fasen – og giv B'znik +2 til alle Angreb (pga. hans blodrus).

Gistil Simar

Hurtighed: +5

Angreb: Overlevelseskniv +6

Livskraft: 4

Efter kampen, falder B'znik bevidstløs (hvis han ikke er blevet neutraliseret før), og vågner kun efter medicinsk hjælp – enten et Medicin-tjek eller Hele Sår fra Onida. Når han vågner, husker han ikke hvad der er sket, men kan pludselig huske nogle detaljer fra hans tid på den hemmelige base.

Den følgende information skal gives kun til de involverede spillere (B'znik og måske Onida): Han husker at det var en Simar klonsøster der var den ledende forsker på projektet (han kan ikke huske det præcis var Danna Simar). Hvis Onida laver et dyk ind i hans sind vil de begge indse at det var Danna, samt lokationen på den hemmelige base i Diasporaen. Alternativt kan Onida (også) lave dykket på Gistil (hvis hun har overlevet), og få det af Baggund-historien som giver mening.

Lad holdet derefter komme sig og rollespille noget drama.

Når det passer, så hav Kommandør Haroshi kontakte holdet og forklare dem at Simar rumskibet er gået i lock-down og de kan ikke få fat på nogen derinde. Et enkelt rumskib er dog registreret at have forladt Simar Fællesskabet og er forsvundet i Diasporaen. Holdet kan så rapportere deres fund, og Haroshi giver dem straks en dispensation til at deres rumskib kan blive fløjet over junglen til dem.

Kommandøren beordrer dem til at finde Skurken i Diasporaen, og få hende arresteret. Imellemtiden vil han prøve at finde information på Danna Simar.

Når holdet kommer afsted, gå da til Konfrontationen.

Konfrontationen

Slipstrømmens farver er i vild tumult, som om den reflekterer jeres indre uro. Oplevelsen på Castrovel har givet en tyngde, til den ellers tyngdeløse dimension. Det er næsten en lettelse da i materialiserer tilbage i det mørke univers, midt i Diasporaen. Foran jer svæver et utal af asteroider, i uendelige former og størrelser. Man ville kunne skjule en hel civilisation på en af de sejlede himmellegemer, hvis man ikke vidste hvor man skulle lede. Men i ved hvor i skal få svar. På én af disse kæmpe sten, skjuler hjernen bag alle de døde sig. På én af disse sten, vil i finde Danna Simar.

På dette tidspunkt skulle spillerne have enten B'zniks indsigt, eller triangulationen (eller begge dele) til at finde den rette asteroide og dens skjulte indgang.

En fil fra Kommandør Haroshi bipper ind; det er militærets information om Danna – udlever Danna's Militærpapirer-handout'et. Beskriv holdets landing på en stor asteroide, der har en skjult hangarindgang.

Holdet går så igennem første dør i den eneste luftsluse der er. Hvis stemningen er til det, så hav gerne Dak'Stir til at Hacke slusen, eller måske endda have andre karakterer til at bryde den op.

Læs derefter op:

Døren går op med en hvislen og I træder ud af luftslusen. Foran jer fører en lang gang direkte mod en stor metallisk port. På de ellers blanke vægge har nogen skriblet og tegnet et virvar af tekster og planer. Som hieroglyffer fra en gal person.

Danna har over årene tegnet og skrevet om sine planer og handlinger. Det er tydeligt at det er en meget ustabil person, som har lavet disse tegninger.

Spil gerne uhyggen op, og brug gerne disse skriblerier til at udfylde evt. huller i spillernes efterforskning.

Når det passer, går til sidste scene i klonkammeret:

Den store metalliske port går rungende op, en lyd i føler mere end i hører.

Et kæmpe kammer kommer til syne. Tre store slusedøre fylder på hver side, seks i alt, og store runde beholdere fylder væggen længst væk. Alt har et lille lag limfrost på sig, og kulden skærer ind i jeres sjæl. Stiger går op til løbegange højt oppe over jer, og dér, i midten under loftet, står et en kvinde med et ansigt i efterhånden har set for mange gange. Danna Simar står i en tyk dragt, med et stort gevær i hænderne.

"Velkommen Vogtere! Velkommen til løsningen på vores alles største frygt!" Råber hun til jer.

Kammeret er lavet betydeligt om, siden B'znik var her sidst. Danna har indrettet kammeret til at kunne holde hendes kloner i stase, derfor rimfrosen. Danna kender også til B'zniks hemmelighed, så gør endelig opmærksom på det, hvis Pierette ikke ved det endnu.

Hendes nuværende plan er at overbevise holdet om at hendes handlinger var det eneste rigtige.

Spil gerne hendes vanvid op og gør hende selvretfærdig. Ligeså snart nogen gør det mindste tegn til at ville hende noget ondt, reagerer hun med at åbne sluserne, og hendes misfoster-kloner angriber straks spillerne. Gå derefter i Kamp-fasen – og giv alle -2 til Angreb pga. kulden – dog ikke Pierette da hun kan modstå det.

Danna Simar

Hurtighed: +6

Angreb:

Corona Lasergevær +8

Udfoldelig Taktisk Sværd +6

Livskraft: 6

Speciel Evne:

Hopperaketter = Kan flyve korte afstande (væk fra fjender)

Misfoster-kloner (6 styk)

Hurtighed: +2

Angreb: Kløer +5

Livskraft: 2

Beskriv misfoster-klonernes forfærdelige udseende i detaljer, samt deres totale mangel på nogen former for tydelig menneskelighed. De er trods alt propfyldt med Sværm-DNA. Og hvis det passer, så hav gerne B'znik til at gå i blodrus på dem igen.

Hvis tiden er til det, kør også gerne Kamp-fasen længere, evt. 5 runder.

Ellers er det vigtigt at få sluttet af med ordentlig dramatisk flair.

Kør kampen til et punkt, hvor spillerne er pressede (eller hvis det trækker for meget i langdrag) til et punkt hvor Danna bliver angrebet (evt. i luften) og falder ned mellem misfoster-klonerne – de kan evt. være dem der dræber hende til sidst.

Efter Kamp-fasen slutter, læs op:

Stilheden sænker sig, og kun lyden af en fjern generator brummer. Frosten glimter, og resterne af et åndedrag forsvinder i luften – som spøgelse der endelig finder fred.

Udenfor venter det vante mørke.

Udenfor blinker stjernerne i takt med frosten.

Som perler på et dunkelt tæppe.

Få spillerne til at fortælle hvad der så sker herfra og afslut så scenariet.

7. HANDOUTS

De følgende sider indeholder alle Handouts, som spillederen skal bruge til at uddele til spillerne, inklusive Spillerkarakterark, men også visse oversigter til spillederens eget brug.

Nogle af Handouts'ene er printervenlige (dvs. sort og hvid, uden scenariet typiske farvelayout).

Handouts er inddelt således:

- A. Spillerkarakterark
- B. Pagt-Verdnerne Kort
- C. Efterforskningsfremgangsmåde
- D. Regler
- E. Gerningssteder Info
- F. Planeter Info
- G. Danna Simars Militærpapirer
- H. Efterforskning og Grundspor Oversigt
(KUN TIL SPILLEDER)
- I. Scener og Planeter Oversigt
(KUN TIL SPILLEDER)

DETEKTIV KOMMISSAR PIERETTE NIEMO

LEDENDE EFTERFORSKER

Fysiske udøvelser: + 4

Mentale udøvelser: + 4

Hurtighed: + 6

Livskraft: 5

Rollepoint: 6

Angreb:

Gottfried Kugleslynger Mk. III + 6

Hæfteslag + 4

Færdigheder:

Opfattelse: + 8

Indsigt: + 8

List: + 8

Evner (1 rollepoint):

Snigangreb: Opfattelse-tjek = + 1 ekstra skade

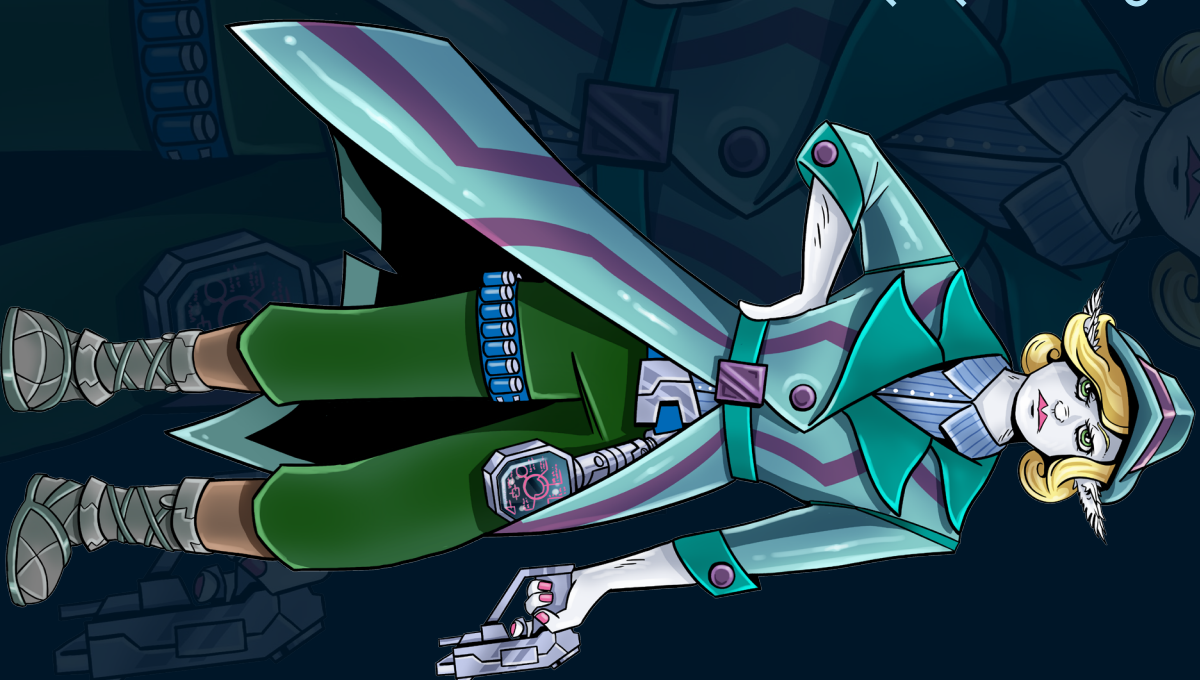
Ekstraordinært Adræt: List-tjek = + 4 ekstra Hurtighed

Kun Næsten: Hurtighed-tjek = Angreb mod dig skal rulles om

Specielle Evner:

Skaere Igennem Vrøvlet: Indsigt-tjek = Indse hvad der er vigtigt i en efterforskning

Vinterfødt: Modstå kulde



ENS ER DØDEN



Detektiv Kommissær Pierette Niewo (Pi-rette Ni-vu)

Det var et godt liv. Det var nok ikke hvad de fleste ville synes, men for jer to var det næstens kald. I var skabninger af kompromisløse handlinger. I var to, der sammen, blev en tornado af kontrolleret kaos – dansende på knivsæggen af døden – og du har aldrig følt dig så meget i live som dengang. Dengang han var i live og I var sammen.

Pierette Niewo er en kvindelig Ryphorian, født og opvokset på planeten Triaxus – sjette planet fra Pagt-solen. Hvor Ryphorianere danner stærke partner-bånd (en gensidig psykisk og følelsesmæssig tilknytning af hinanden) med de Dragebyrdige – humanoide som hende, men med træk som de store drage-konger, der hersker Triaxus.

I en ung alder meldte Pierette sig ind i det famøse (nogle vil sige berygtede) 'Regiment Himmelbrand', Pagt-Verdneres største korps af lejesoldater. Der excellerede hun i spejdesreskadronen, med speciale i sporing og informationsindsamling.

I regimentet mødte hun Aither, en ung mandlig Dragebyrdig, og som et lyn fra en klar himmel dannede de det ubrydelige partner-bånd. Meget succesfulde i deres samarbejde, steg de to i graderne og kunne snart selv vælge deres egne opgaver.

Da Sværmen dukkede op ændrede alt sig. De to partner-bundne valgte at melde sig til at forsvare de angrebne planeter i solsystemerne udenfor Pagt-Verdnerne. Sammen med et sammensurium af enheder, der normalt ikke ville arbejde sammen, fik de førstehåndsoplevelsen af den død og ødelæggelse, de følelsesløse monstre spredte.

I 'Slaget om Gordon Secundus' stod Pierette

og Aithers side om side med udøde Eox soldater og Vesk specialenheder, som det eneste værn mod den tsunami af død, som Sværmen kom med. I hobetal slagtede monstrene soldaterne – inklusiv Aither.

Pierette blev aldrig den samme, på trods af medaljer og lovprisninger af deres alles mod. Efter Aithers død, virkede hun halveret.

Da Pagt-Verdnerne officielt dannede Vogterne sprang hun til. Hun kastede sig ind i arbejdet med at bygge korpset op, alt for ikke at tænke over sit tab.

Pierettes evner blev hurtigt tydelige og efter den første opstartstid, blev Vogternes Efterforskningsafdeling oprettet. På trods af hendes direkte fæcon og bryske holdning, blev Pierette sat i spidsen for sit eget efterforskningshold.

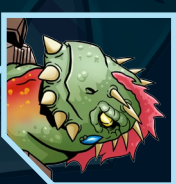
Pierette Niewo er nu 51 standard år gammel, og i sine officielle kapacitet som Detektiv Kommissær har hun gjort sit arbejde godt. Hun har dog afslået alle tilbud om videre fremmelse og rygterne går på, at hun har stagneret.

Den forbandede Sværm tog ham. Han var altid idealisten, altid skulle han rette en uret. Det var hans idé at hjælpe de flygtende. Savnet knuger hver dag. Du prøver, du prøver virkelig. Universet er bare gråt uden ham. Det bedste du kan monstre, er at gøre som han gjorde. Rette uret. Straffe de skyldige. Der er nok af dem og de er skyld at andre føler som du føler. Det fortjener ingen.

De Andre Karakterer:

Detektiv Sergeant B'znik Sshutch

Han er din eneste ven og fælles veteran fra Gordon Secundus. Altid til at stole på og han ved hvad det går ud på. Han samlede dig op efter Aithers død og hvis det ikke var for ham, ville du nok ikke være her – hverken hos Vogterne eller i livet.



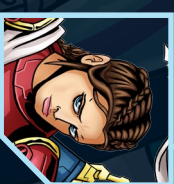
Teknisk Assistent DakStir Zion'R

Ham den nye, teknikker-fyren. God til sit arbejde, men han virker nervøs og det er irriterende. Det hjælper heller ikke at hans insektoide udseende er en evig påmindelse om Sværmen.



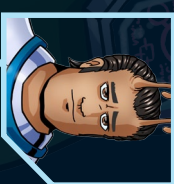
Magus Sergeant Onida Celine

En magiker-type. De har deres anvendelighed, men hvorfor lige den religiøse type? Hendes evindelige snak om hendes gud var i starten ved at drive dig til vanvid - nu synes du at ane nogle revner i den der stenhårde tro.



VET Officer Fenrik Kabusa

En udefrakommende, er her kun efter strenge ordrer fra oven. Ingen ved, hvad de der efterretningstyper er ude på. Du har erfaring nok fra militæret til at vide, at de har en anden agenda. Og ham her er lidt for venlig...



DETEKTIV SERGENT B'ZNIK SSHUTCH

NÆSTKOMMANDERENDE EFTERFORSKER

Fysiske udøvelser: + 7

Mentale udøvelser: + 2

Hurtighed: + 3

Livskraft: 6

Rollepoint: 5

Færdigheder:

Atletik: + 7

Afskrække: + 7

Overlevelse: + 6

Angreb:

Stjerne-Erobrer Plasma Riffel + 7

Taktisk kniv + 5

Evner (1 rollepoint):

Livvagtt: Atletik-tjek = Tage en allieredes Skade

Holdkammerat: Angreb-tjek = +1 ekstra til allieredes Angreb

Grine af Døden: Afskrække-tjek = +1 ekstra Skade

Specielle Evner:

Følg Spor: Overlevelse-tjek = Læse væseners fodspor

Urenheden: UKENDT EVNE





Detektiv Sergeant B'znik Schutch (Bes-nek Shuts)

Erobring, pligt og krig. Det er Damoritoshs tre grundætringer, som alle Vesk må følge. Men som mange uoplyste ikke forstår, så handler det ikke om tankeløs blodsudgydelse. Det handler om erobring af din frygt, pligt for dine handlinger, og krig mod alt hvad der truer dit og dine.

B'znik Schutch er en midaldrende mandlig Vesk fra planeten Vesk Prima – hovedsædet i det Glorværdige Vesk Imperie. Han var en første-udklækkede i det højt respekterede Hus Schutch, og B'znik voksede op med at agtelse, pligt og tjeneste i imperiet var de højeste idealer. Da han kom i den rette alder, viste han sig hurtigt at være et pragteksemplar og efter grundtræningen, blev han skænket medlemskab i Torden Eskadronen, hærens eliteenhed. Her kæmpede han med mod, og høstede hæder i alle sine slag mod de mange oprør han nedkæmpede. For ikke at nævne opgørene med Pagt-Verdenernes fejde slyngler. Det var hvad han fik at vide, men B'znik følte sig ikke specielt modig, og da slæt ikke udfordret i sine angiveligt store kriger-ævner.

Alt ændrede sig dog, da Sværmen ankom. Her var en klar fjende, som måske endda var en Vesk værdig. B'znik så med sine egne øjne hvordan det glorværdige Vesk Imperie blev fejlet til side af disse tankeløse monstre. Det blev klart, at imperiet måtte slå sig sammen med Pagt-Verdenerne, og B'znik opdagede alt det de havde tilfælles. Han mødte Pierette og Aither (en Ryphorianer og en Dragebyrdig, fra planeten Triaxus i Pagt-Systemet), og så den kærlighed de havde for hinanden, på trods af at være to forskellige racer. Hvordan de også kæmpede for deres egne. For første gang i sit liv opdagede han hvad det ville sige at være en kriger. Hvad et ægte offer krævede.

Da imperiet i al hemmelighed skulle bruge frivillige til et eksperiment, der kunne redde alle fra Sværmen, meldte B'znik sig med stålset vilje. Hans enhed blev sendt til et hemmeligt sted i Pagt-Systemet. Han husker ikke så meget andet end, at mange forskere sprøjtede alt muligt i hans enhed og flere døde af det. De sagde det var til krigsindsatsen, så B'znik holdt det ud.

En dag sagde forskerne, at de var klar og dem, der var tilbage, blev sendt til fronten på planeten Gordon Secundus.

Inden kampen fik B'znik en sidste indsprøjtning, og så var det som noget åbnede sig inden. Hans sanser forstærkedes, en kæmpe kraft vågnede, og han kunne pludselig "førenemme" Sværmen. Uden at kunne kontrollere det, styrtede han og hans enhed mod fjenden i en rus.

B'znik vågnede op blandt et hav af lig, både monstre og allieredes. Aither var blandt de faldne, og han så hvordan Pierette var kommet ødelagt.

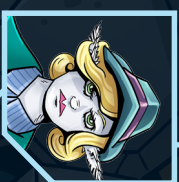
De sagde senere, at de vandt Slaget om Gordon Secundus. Sværmen var i hvert fald slået tilbage. B'znik så dog kun ligene fra sine allierede, sine nye venner.

Da Vogterne blev oprettet, og hans ven, Pierette, tilbød ham at komme med, skar han sine bånd til imperiet (dog ikke til Damoritosh) og meldte sig til.

B'znik Schutch er nu 49 standard år gammel. Han er Detektiv Kommissær Pierette Niewos højre hånd, i Vogternes Efterforskningsenhed. En stilling han tager meget seriøst, og han har afslået flere forfremmelser for at blive i den. Rygter siger det er fordi han elsker at være Kommissærens skødehund.

Siden den dag har der været noget galt. En urenhed indeni. Hvorfor kan du ikke huske? Flygtige ansigter og smerte. Og et brændende bånd, der trak en mod at ødelægge. En ting husker du klart; Aither, Kommissærens elskede partner. Du dræbte ham. Du dræbte Aither. Kommissæren må aldrig få det at vide.

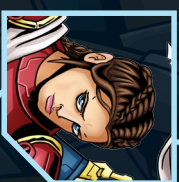
De Andre Karakterer:



Detektiv Kommissær Pierette Niewo
Hun er din ældste medsoldat. Du så hvad Aithers død gjorde ved hende. Når du ser hendes hårde ydre, ved du at det bløder indeni hende. Du skylder hende at støtte hende i alt. Det er jo din skyld.



Teknisk Assistent Dak'Stir Zlon'R
Ham den nye, tekniker-fyr. God til sit arbejde, men ung. Hans insektoide race minder dig og specielt Kommissæren om Sværmen. Men det er jo ikke hans skyld.



Magus Sergeant Onida Celine
De der magiker-typer er nyttige og har deres plads i et hierarki. Og hende her kan svinge et sværd! Hendes gud minder endda om Damoritosh, måske bare en lidt-udgave. Hun er ok.



VET Officer Fenrik Kabusa
En udefrakommende, er her kun efter strenge ordrer fra oven. Ingen ved hvad de der efterretningstyper er ude på. Og du ved lidt om hemmeligheder. Du ville ønske, du ikke forstod behovet for sådan nogle som ham.

TEKNISK ASSISTENT DAK'STIR ZLON'R

KRIMINALTEKNISK SPECIALIST

Fysiske udøvelser: + 2

Livskraft: 4

Mentale udøvelser: + 7

Rollepoint: 6

Hurtighed: + 2

Færdigheder:

Angreb:

Azimuth Laserpistol + 2

Chok-Granat + 7 (se Specielle Evner)

Droneskud + 7 (se Evner)

Computer: + 7

Videnskab: + 7

Opfattelse: + 8

Evner (1 rollepoint):

Droneskud: Brugte din drones indbyggede skyder i stedet for dit eget angreb

Hacking: Computer-tjek = Hacke et stykke tech-udstyr du kan røre

Aktivere Kraftfelt: Videnskab-tjek = Modstå en omgang Skade

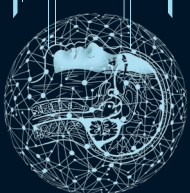
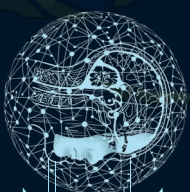
Specielle Evner:

Du har en flyvende drone ved navn Paxton:

- Angreb med dronen (se Evner)
 - Angribe med en enkelt Chok-Granat, og målet skal lave et Fysisk udøvelser-tjek for ikke at falde bevidstløs om
 - Opfattelse-tjek: Flyve omkring et gerningssted og opfange spor via dronen
 - Computer-tjek: Brugte dronen til at fjernstyre Hacking (se Evner)
- Telepati: Kommunikere via telepati



ENS ER DØDEN



Teknisk Assistent Dak'Stir Zlon'R (Dak-Stir Sloner)

Viden. Viden er vigtig. Robotter og droner er nemme. Væsener er kompliceret. Der skal være regler, regler er til at forstå. Viden om regler er rigtigt godt! Jo mere man forstår, jo nemmere er det for alle. Hvad er det nu der står i regelma-UHI den nye AS-15 er kom-met! Subscribe!

Dak'Stir Zlon'R er en ung mandlig Shirren, metamorfet på planeten Verces i Pagt-Systemet. At være den yngste larve i en stor flok, gjorde at Dak'Stir skulle indordne sig, og da han blev ældre, blev han ofte overladt til sig selv. Det gjorde dog ikke noget, da han hurtigt opdagede en stor passion for teknologi og robotter. Det var som om elektriske processer gav mere mening for ham, end interaktionen med andre væsener.

Han blev den yngste Shirren til at blive optaget på Cuvacara Teknisk Universitet, hvor han studerede robot-teknologi.

En dag blev universitetets computere angrebet af en ondsindet virus, og der var chance for at det ville sprede sig til hele byen. Dak'Stir opdagede dog at det drejede sig om en Tech-Dæmon, et ondsindet væsen fra en anden dimension, som kun kan besejres ved hjælp af magi.

Universitetet kontaktede Vogterne, og de sendte en Magus Sergeant ved navn Onida Celine, til at forjage dæmonen.

Dak'Stir var fuldstændig fascineret af det arbejde Onida gjorde. At se den indre styrke og tro dette menneske udstrålte, og samtidig se og mærke de enorme kræfter hun besejrede Tech-Dæmonen med. Det vækkede noget i den unge Shirren.

At have en håndgribelig fjende, at have et mål at arbejde imod, gav mening for Dak'Stir.

Han søgte mere information hos Onida og hun introducerede ham for Iomedae, gudinden for godhed, ære og beskyttelse af de svage.

På trods af at hun så universet så modsat hans egen måde, følte den unge Shirren for første gang nogen forståelse for ham.

De blev hurtigt venner og det gav Dak'Stir en følelse af at være en del af noget større, og Onida lod til at sætte pris på hans store viden om den naturlige verden.

Hun delte endda hendes hemmelighed med ham; Onida besidder evnen til at lave et slags psykisk dyk, ned i folks hukommelse. En evne hun mente blev misbrugt da hun var ung, af lederne af den del af Iomedaes kirke hun var vokset op med. Så hun forlod kirken og søgte ind hos Vogterne.

Magus Sergenten opfordrede ham til at søge ind hos Vogterne, når han var færdig med hans studier og lovede at lægge et godt ord ind for ham.

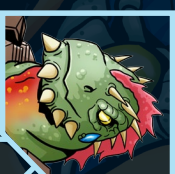
Dak'Stir Zlon'R er nu 22 standard år, og er netop blevet optaget i Vogternes Tekniske Afdeling. Han har endnu ikke haft nogle større opgaver, men rygterne svirrer at der er nogle højere oppe af rangstigen der har et godt øje til ham.

Okay, okay, hvad nu? Hvad vil de have? Hvorfor er der ingen der fortæller en, hvad man skal gøre med sine arme, når chefen taler til en? Der ikke engang et reglement for inter-kollega opførsel! Heldigvis siger Vogter Kondekset at man skal adlyde ordre. Det nemt. Der er også noget med efterforskningsprocedurer og kriminelles rettigheder. Okay, okay, du har styr på det!

De Andre Karakterer:



Detektiv Kommissær Pierette Niewo
Hun er din tætteste chef. Hun er mega seriøs og smiler aldrig! De siger hun er hardcore, men du har aldrig set hende i aktion. Hvis bare hun ville holde op med bjæffe ordrenerne så hårdt!



Detektiv Sergeant B'znik Sshutch
Han er en kæmpe Vesk, og Kommissærens højre hånd. Han er dog meget venligere, men stadig bestemt. Du kan ikke lade være med at stirre på hans massive overarme.



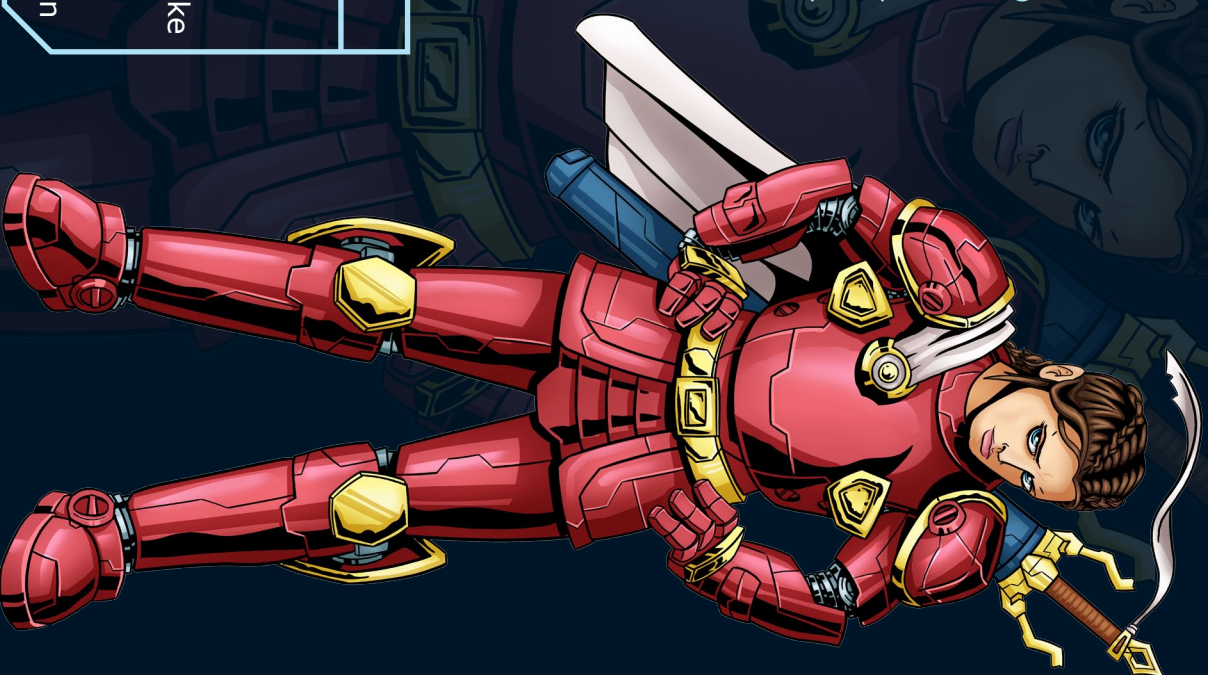
Magus Sergeant Onida Celine
Hun er fascinerende! Så anderledes end droner og robotter. Hun har lært dig alt om ære og retfærdighed. Det er dog foruroligende at se den told hendes evne er begyndt at tage på hende.



VET Officer Fenrik Kabusa
Ifølge reglementet har VET-agenter retten til at afvise ordre fra officerer fra andre dele af Vogterne. Højest besynderligt! Men der er vel nogen der ved hvad de laver.

MAGUS SERGENT ONIDA CELINE

RETSMEDICINER OG KRIMINALMAGISK SPECIALIST



Fysiske udøvelser: + 4

Mentale udøvelser: + 4

Hurtighed: + 3

Angreb:

Kampsværd + 7

Mentalt Angreb + 6 (se Evne)

Livskraft: 5

Rollepoint: 6

Færdigheder:

Medicin: +7

Mysticisme: +7

Evner (1 rollepoint):

Magi: Du har forskellige formularer:

- Hele sår: Giv 1 Livskraft tilbage
 - Gudindens Gunst: Give +2 til dit eget, eller allieredes tjek
 - Ord fra Graven: Mysticisme-tjek = Et lig snakker volapyk, der måske giver brugbar info
 - Mentalt Angreb: Du kan skade med et Mentalt angreb
- Retsmedicin: Medicin-tjek = Udlede dødsårsager, samt mulige mordvåben

Specielle Evner:

Gå Ind i Sindet (2 Rollepoint): Du kan lave et dybt dyk, ned i levende væseners sind, og lære om deres dybeste hemmeligheder. Er ubehageligt for både væsenet og for dig.

Magus Sergeant

Onida Celine (O-nida Seline)

Iomedae, lysende gudinde for kampen for retfærdighed og tapperhed, velsign min dag. Lad min arm beskytte de svage, lad mit sind fyldes med din visdom. Iomedae tilgiv min svaghed, for selv i dette sligende mørke har jeg set lyset af din tilstedeværelse i de velisjnelser, du har skænket, og følt din hånd på skæbnen ved at lede mig til hvor jeg er.

Onida Celine er et voksent kvindeligt menneske, af ukendt ophav. Onida er et af de utallige forældreløse der ender i Iomedae-templerenes børnehjem. Hun voksede op på tempel-skibet 'Heltemodets Sværd', der ligger i semi-permanent kredsløb om Absalom Station. Som de fleste af hendes med-forældreløse, blev hun skolet i Iomedaes læring og fysiske træning. Bl.a. trænet i de ældgamle øvelser i brugen af et sværd – gudindens hellige symbol.

Under en nærkampstræning, hvor Onida og en anden forældreløs trænedes bryder-tekniker, jog der pludselig et jag igennem hendes kranie og de begge faldt op med et skrig. Da hun kom til sig selv, oplevede hun at have en dyb indsigt i den anden forældreløses sind. Hendes modstander var dog længere om at komme sig, og fra den dag af blev resten af de forældreløse nervøse omkring hende. Børnehjems-præsterne virkede dog meget begejstrede og anbefalede hende kraftigt at søge officielt ind i Iomedae kirken, som præst. Og da Onida blev gammel nok, meldte hun sig ind i Iomedae kirken.

Under hendes træning i brugen af magi, blev det hurtigt klart at Onida også havde et talent for det. Hun fik også special træning i hendes unikke evne til at gå ind i folks sind, på trods af at hun følte et ubehag hver gang. Da hun var færdig, blev hun ordineret som præst for Iomedae, og straks sendt ud i den militære

arm af kirken. Hun høstede hæder ved at slå vildfarne dæmmoner tilbage til helvede, ved brug af både fysisk og magisk kunnen. Som tiden gik, begyndte de hellige Kardinaler dog at sende Onida på opgaver der krævede brug af hendes specielle evne.

Der blev det klart for hende at hun blev brugt mere som et redskab til afhøring af politiske fanger, end et våben mod de store onde kræfter i universet.

Onida besluttede sig for at hun kunne gøre mere gavn for Iomedae i felten. Så hun opgav sin stilling, som ordineret præst i kirkens eget hierarki og meldte sig til Vogterne.

Igennem en af hendes missioner, kom hun i kontakt med en ung mandlig Shirren, ved navn Dak'Stir. Han hjalp med at identificere og nedkæmpe en ondskabstfuld Tech-Dæmon. Onida kunne godt lide den unge mand. Han havde et meget snævert syn på den fysiske verden, men var meget fascineret af at høre om Iomedae og Ondidas spirituelle liv. Dak'Stir og Onida blev venner, og hun betroede sig hendes hemmelige evner overfor ham.

Hun opfordrede ham til at søge ind hos Vogterne, da hans viden om teknologi og robotter ville være et stort aktiv. Den unge Shirren var med på ideen, og Onida fik lagt et godt ord ind for ham.

Onida Celine er nu 36 standard år gammel. Hun er udstationeret på Absalom Station, hvor hun arbejder oftest med hendes viden om magi, men også i et forfaldent behov som retsmediciner. Rygterne svirrer dog om, at hun snakker med sig selv, og at hun hellere vil lade sit sværd tale for sig.

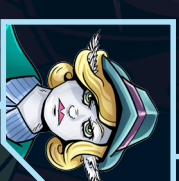


ENS ER DØDEN

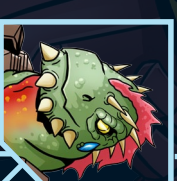


Oh tapre moder. Led mine handlinger til at gøre det rette. Er det et tegn? Skal jeg tilbage? Kirken er vel en afspejling af dine ønsker. Hvorfor føltes det så forkert? Jeg ber dig, skænk mig ro i mine tanker. Lad ikke stemmerne [HJÆLP MIG] STOP! Ikke mere! Jeg kan snart ikke mere. Ah store gudinde, hvor er du?! Hvorfor har du forbandet mig med denne evne?! Hvor er du Iomedae?!

De Andre Karakterer:



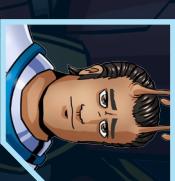
Detektiv Kommissær Pierrette Niewo
Lederen af efterforskningsholdet. Brysk type, men effektiv. Hun virker som om hun aldrig er glad, og du fornemmer en stor bedrøvelse begravet i hende. Stemmerne er dog stille omkring hende.



Detektiv Sergeant B'znik Sshutch
En atypisk Vesk, og Kommissærens højre hånd. Han forstår krigerens ord om retfærdighed og ære. Ærgeligt at han er optaget af guden Damortosh. Han kunne være blevet en god hellig ridder.



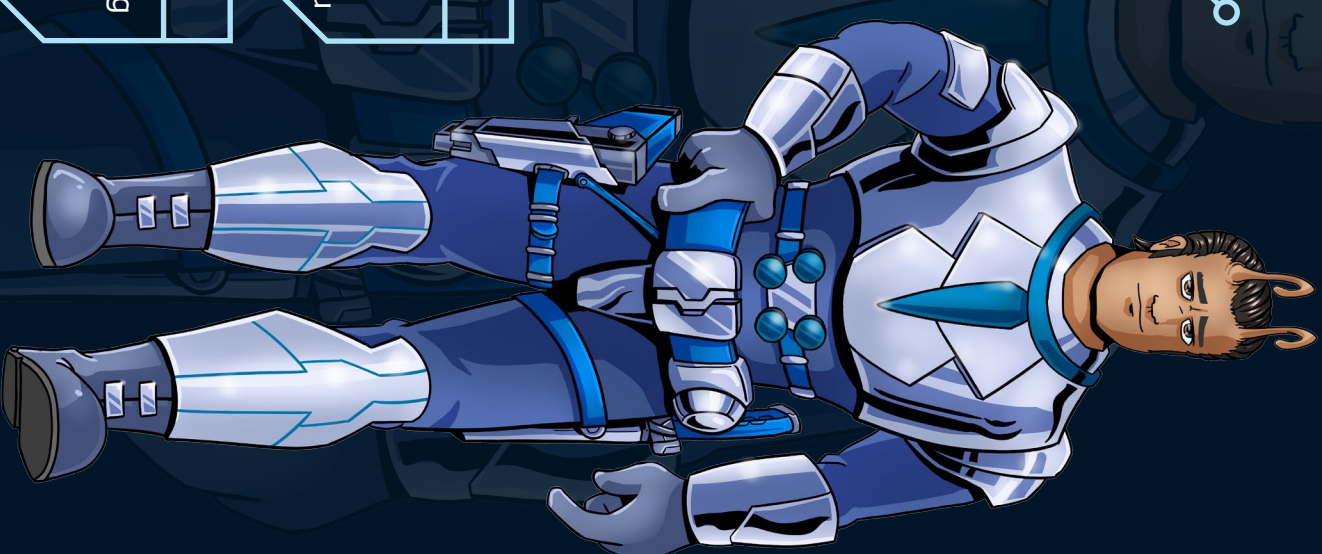
Teknisk Assistent Dak'Stir Zion'R
En spøjs tech-fyr, men han er blevet en nær ven. Han har aldrig ville bruge dig, kun lytte og lære af dig. Han er ung og uprøvet, men du er sikker på at han har en stor fremtid foran sig.



VET Officer Fenrik Kabusa
Du ved ikke så meget om ham her, men efterretningstjenesten lugter af for meget hvad du meldte dig ud fra.

VET OFFICER FENRIK KABUSA

AGENT FRA VOGTERNES EFTERRETNINGSTJENESTE (VET)



Fysiske udøvelser: + 4

Livskraft: 5

Mentale udøvelser: + 5

Rollepoint: 8

Hurtighed: + 3

Færdigheder:

Angreb:

Diplomati: + 7

Azimuth Laserpistol + 4

Opfattelse: + 7

Taktisk kniv + 4

Indsigt: + 7

Evner (1 rollepoint):

Inspirerende Ord: Indsigt-tjek = Giv en allerede +3 til et tjek

Ny Indfaldsvinkel: Opfattelse-tjek = Lad en allerede slå et tjek om

Læse Overfladetanker: Diplomati-tjek = Få at vide hvad et væsen tænker lige nu

Specielle Evner:

Kraftig Tilstedeværelse: Diplomati-tjek = Lad op til to væsener skifte fokus til dig

Pas På!: Opfattelse-tjek = Lad et angreb mod en allerede slå om

Telepati: Kan kommunikere via telepati

ENS ER DØDEN



VET Officer

Fenrik Kabusa (Fenrik Kabusa-a)

Hmm. Den mini-trækning ved øjet, han kan virkelig ikke lide når hun snakker. Interessant. Den postur, trænet i nækkamp? Det mønster i hendes hårspænde, hun kommer fra Akton. Aah! Han er slave-gladiator fra Afl og hun er hans ejer. Hvad laver sådanne for-dækte typer ved dette bal? Det skal nok blive sjovt at finde ud af.

Fenrik Kabusa er en voksen mandlig Lashunta, født og opvokset i militær-byen Komena, på planeten Castrovel.

Fenrik voksede op som den ældste af to søskende, og begge forældre var officere i kon-tinentets forvar. På grund af en lang fami-lie-tradition for militærservice, lå det meget tidligt i kortene for Fenrik at gå samme vej. Han scorede høje markeringer i hans un-gdomsuddannelser, både på det mentale og det fysiske plan. Vejen var banet til Komenas militærakademi, for den unge Lashunta. Men Fenrik vidste bedre allerede.

Universet var derrude og det var uendeligt. Så han tog det første og bedste job på det næste fragt-rumskib.

I årene flyvende igennem alle Pagt-Verdner-ne, de ydre galakser, ja, selv Vesk Imperiet, lærte han mere end han turde drømme om. Han så hvordan væsener han aldrig have hørt om levede, og hvordan alle i universet bare prøvede at komme igennem livet bedst muligt. Han opdagede han havde en naturlig evne til at indlede venskaber, ved at kunne læse væsener og deres intentioner. Han su-gede alt til sig med begejstring.

En dag blev han og hans medbesætning ta-get til fange af pirater. Da alt håb var ude, fik han sat en plan i værks, som resulterede i

at de fik mirakuløst overmandet piraterne. Da Vogterne kom for at befri dem, kunne de blot se måbende til da Fenriks team marcherede piraterne direkte i kachotten.

En officer hørte historien og tilbød straks Fen-rik at komme ind hos Vogterne.

Den unge Lashunta opdagede at han faktisk længtes efter at kunne gøre mere for alle væ-seners sikkerhed, og takkede ja. Der gik ikke længe før det blev klart at Fenrik besad unik-ke egenskaber, og han blev tilbudt at blive agent i Vogterne Efterretningstjeneste (VET).

Først var han lidt betænkelig ved situationen, men opdagede snart at det blot drejede sig om at gøre det han gjorde hele vejen igen-nem. Lære folk at kende, og få dem til at ar-bejde sammen.

Fenrik Kabusa er nu 35 standard år. Officielt er der få der kender til det utal af missioner han har været på, og endnu færre om hans mange medaljer. Rygterne omkring VET er at de er for-dækte, så Fenrik mødes oftest med skepsis, men han er klar over at der nogle gange må gøres nogle ting i det skjulte, for alles bedste.

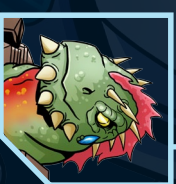
Hvis de bare vidste hvor lidt der skal til. En kommentar hér, et venligt klap på skulderen dér. Jeg ved hvad de vil sige, inden de selv ved det. Men nuvel, det er deres liv. Det er det store paradoks. Jeg vil dø for deres frihed til at vælge selv. Selv når de vælger at bruge den frihed til at lide. Kan de ikke se at hvis de bare vil, så kan vi alle have paradys? Nogen må hjælpe dem på vej

De Andre Karakterer:

Detektiv Kommissær Plerette Niewo
Hun er lederen af holdet. Hendes filer fortæller at hun har mistet sin partner til Sværmen og den psykologiske profil fortæller hun aldrig er kommet sig. Hun har et klassisk seperationsangst omkring hans minde – ved at gøre som han ville have gjort, bærer hun ham altid med sig. Hun gemmer det bag en hård skal.



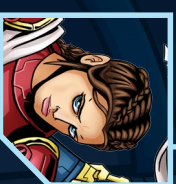
Detektiv Sergeant B'znik Sshutch
Han er Kommissærens højre hånd. Hans filer siger han lærte hende at kende un-der Sværm-krigene. De fortrolige noter fortæller at han været med i et tophem-meligt genmanipulationsprogram, i et for-søg på at bekæmpe Sværmen. Med ekspo-sive resultater. Interessant.



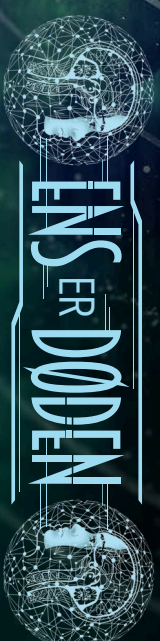
Teknisk Assistent Dak'Stir Slon'R
Han er ung og oprøvet. Filerne siger han ligger lidt uden for standard spektrum, men det er jo som oftest en god ting. Han er meget tæt knyttet til Magus Sergenten, og det var hende der trak i trådene så han kunne komme ind hos Vogterne.



Magus Sergeant Onida Celine
Hun er forældreløs, opvokset på et Iome-dæ børnehjem. Standhaftig, og har selv valgt at gå fra kirken til Vogterne. De hem-melige notater fortæller om en evne til at psykisk dykke ned i folks hukommelse. Og det lader til at denne evne er begyndt at tage sin told på hendes sind. Det er dog en meget brugbar evne.



THE SOLAR SYSTEM



C. Efterforskningsfremgangsmåde

1. Detektiver >>>

Efterforsker forbrydelsen ved at følge spor fra vidner og/eller fysiske beviser.

De får præsenteret mulige beviser fra Tekniske Assistenten og Retsmedicinere.

På baggrund af dette, fastslår Detektiverne hvilke beviser/observationer er vigtigst, og hvor den videre efterforskning skal føres.

2. Tekniske Assistenten >>>

Dokumenterer gerningsstedet i detaljer og indsamler alle fysiske beviser.

De videregiver deres observationer og ekspertanalyser til Detektiverne.

3. Retsmedicinere og Kriminalmagiske Efterforskere >>>

Skal afgøre foreløbige dødsårsager ved mord.

De skal ekspertanalysere i både den fysiske verden, og hvis mulig, i den spirituelle/magiske verden.

Spilteknisk:

- Ved et gerningssted tager hver Spillerkarakter en tur, hvor de forklarer hvad de vil gøre/undersøge. Gerne forklaret i detaljer.
- Diverse Færdigheder, Evner og Specielle Evner kan/skal bruges til at finde spor ved et gerningssted – Spilleleder vil bede om et tjek, hvis det er nødvendigt.
- Det er en vis mængde Grundspor, ved hvert gerningssted, som skal findes. Grundspor er også med til at forklare hvad der er sket.
- Hvert Grundspor tæller også som et Bevis, som understøtter en mulig anholdelse.

D. Regler

Tjek-15

Tjek = Tyve-sidet terningerul + Bonus = **15+** = Succes

Samarbejde = Én karakter laver tjek (Fysisk/Mental udøvelse) = Succes >>> +2 til andens rul

Kamp-fasen:

1. Slå Hurtighed – bestem rækkefølge
2. Beskriv hver en handling i rækkefølgen
3. Slå terning for om handling er en succes
4. Beskriv fortællende, hvad der sker i runden
5. Gentag i alt 3 gange

0 Livskraft (eller derunder) = bevidstløs + Døende >>> Fysisk udøvelses-tjek, hver runde de er Døende.
Fejler tredje tjek i streg = helt død

Karakterarket

- **Fysiske udøvelser:** Bonus til en fysisk udfoldelse (som ikke står under andre Færdigheder/Evner). Repræsenterer fysiske kunnen.
- **Mentale udøvelser:** Bonus til en mental udfoldelse (som ikke står under andre Færdigheder/Evner). Repræsenterer mental kunnen.
- **Hurtighed:** Bonus til rul om hvem der reagerer først i kamp.
- **Livskraft:** Tal som fortæller hvor mange gange man kan blive ramt af et angreb, inden man falder bevidstløs. Repræsenterer vitalitet.
- **Rollepoint:** Tal, som skal bruges til Evner. Repræsenterer personlige ressourcer.
- **Angreb:** Specifikke angreb/våben man har og bonus til terningerul. Hvert Angreb der lykkes, trækkes 1 fra den ramtes Livskraft.
- **Færdigheder** Bonus til de Færdigheder karakteren har. Repræsenterer træning, bruges ofte til tjeks under Evner.
- **Evner:** Specifikke ting man kan gøre – i og udenfor kamp. Repræsenterer egenskaber man har. Kræver ofte brug af både Rollepoint og Færdigheds-tjeks.
- **Specielle Evner:** Helt unikke evner man har. Kan være vigtige for scenariet.

E. Gerningssteder Info



Sidst-registrerede billede af Simar
(ca. 210-ET)

Verces:

- To Simar søstre registreret som forskere hos Ulkothra Robotics – Ghina og Gretha Simar.
- Cirka 3 timer siden mistede Ulkothra Robotics fobindelsen til søstrenes PKA.
- Cirka samtidig, mistede firmaet også forbindelsen til en anden medarbejders PKA – Arvit Deflor, en mandlig Shirren.
- Ved undersøgelse af sidst-registrerede lokation af PKA'erne, opdager Ulkothra Security liget af Ghina Simar.
- Ulkothra Security rapporterer det til Politiet, som beder dem sikre gerningsstedet bedst muligt.
- Vogterne registrerer informationen og overtager efterforskningen.

Castrovel:

- To Simar søstre registreret som forskere på Qabarat Universitets afdeling for Xenoarkæologi og Xenoantropologi – Gemma og Gistil Simar.
- Begge medlem af en forskningsekspedition på vej tilbage fra Ukulams jungle.
- Cirka 2 timer siden kom en rapport fra ekspeditionen i Ukulam, om fundet af Gemma Simars lemlæstede lig.
- Ekspeditionens sikkerhedschef lukkede lejren ned, og fandt ingen andre der manglede. Holder pt. de resterende 5 forskere i isolation i lejren – inklusiv Gistil Simar.
- Vogterne registrerer informationen og overtager efterforskningen.

Marata:

- Cirka 3 timer siden får Maratas Politi en rapport om fund af et lig i en gyde.
- Politiet sikrer gerningsstedet og liget bliver identificeret som en Simar søster, men ingen yderligere identifikation er gjort endnu.
- Vogterne registrerer informationen og overtager efterforskningen.



FJERDE PLANET FRA SOLEN

Indbyggere: 81% Vercit, 9% Shirren, 5% Mennesker, 5% Andet

Specifikationer: Planeten er låst i sit kredsløb. Dvs. en side vender altid mod solen, kaldet 'Lysside', og den anden er altid i mørke, kaldet 'Mørkeside'. 'Nationernes Ring' er de frodige lande der ligger imellem, og har været hjemsted for de lokale Vercitter i årtusinder. Intet lever på Lysside, men langt ude i Mørkesides frosne tinder, lever 'Blodsslofer' – store ormlignende monstre, som overlever ved at indsætte væsener i deres bryst og suge deres væsker.



MARATA: MÅNE TIL BRETHEDA

Indbyggere: 99% Maraquoi, 1% Andet

Specifikationer: Bretheda er en enorm gas kæmpe, med et masse måner. Blandt dem er Marata, en måne overdækket med vegetation. Hjemsted for de behårede abelignende Maraquoi, som er kendt for at have syv forskellige køn. Marata har en storby, Ha Quoia, som har sprunget op på kort tid og blevet industrialiseret. Det har ført til politisk urolighed, mellem traditionalister og modernister.



ANDEN PLANET FRA SOLEN

Indbyggere: 32% Formians, 31% Lashuntaer, 28% Elivere, 9% Andet

Specifikationer: En meget frodig planet, overdækket med vild jungle. Der er fire store kontinenter, hvor tre af dem er beboet af henholdsvis Formians (store seks-benede insektoide væsener), Lashuntaer og Elivere. Det sidste kontinent, Ukulam, består af vild natur, da det er blevet totalfredet, og ikke engang overflyvninger er tilladt. Det er dog destinationen for mange akademikere, da der er et utal af ruiner, der menes at kunne svare på spørgsmål omkring Tomrummet.

TOPHEMMELIGT

Navn:

>>> Danna Simar

Stilling:

>>> Ledende forsker

Afdeling:

>>> Projekt Brændt Jord, Projekt Kamelæon

Personalehistorik:

- 284-ET – Ledende forsker af Projekt Brændt Jord på [FJERNET].
- 290-ET – Ledende forsker af de indledende undersøgelser af første fundne Sværm-væsener.
- 291-ET – Ledende forsker da Projekt Brændt Jord overgår til at fokusere på Sværm-forskning.
- 292-ET – Ledende forsker af Projekt Kamelæon, sideløbende med Projekt Brændt Jord.
- 293-ET – Ansvarlig for at Projekt Kamelæon anses som succes.
- 293-ET – Sendes til Gordon Secundus for at administrere doserne for forsøgspersonerne af Projekt Kamelæon. Anses som stor succes.
- 293-ET – Angiver sin opsigelse før tid.

TOPHEMMELIGT

H. Efterforskning og Grundspor Oversigt (KUN TIL SPILLEDER)

Efterforskning:

1. Oplæs markerede tekst.
2. Sæt derefter Gerningssted op.
3. Lad spillerne fortælle hvad de gør.
4. Bedøm om deres rollespil sikrer Grundspor, eller om det kræver tjeks at får dem på rette vej. Lav evt. tjeks.
5. Kør scenens/planetens komplikation og afslut derefter.
6. Gå til næste scene/planet.

Grundspor:

- **Genmanipulation >>>** Skurkens kriminelle (og etisk forkerte) handling.
- **Søstre der begår drabene >>>** Selve den kriminelle handling.
- **Evolutionsfanatisme >>>** Skurkens/morderens motivation.
- **Signalet fra Skurken >>>** Hvem Skurken er og hvor hun befinder sig.

Planet - Verces:

- **Søstre der begår drabene:** Overlevelsesknive - med Simar DNA på og matcher knivsar.
- **Signalet fra Skurken:** PKA'en – sidste besked siger blot "Tiden er inde". Et tjek kan fortælle at hvis man har to andre af beskeder fra samme kilde, ville man kunne triangulere hvor beskeden blev sendt fra.
- **Genmanipulation:** Faktum at Blodsslofen udskilte Grethas lig, og blev forgiftet af det. Forgiftningen kan bekræftes via laboratoriet på Thermos Percutios, men af et ukendt element (Sværme-DNA).

Planet - Marata:

- **Søstre der begår drabene:** Sikkerhedskameraer opfanget to søstres gang igennem byen, de modtager en besked. Sniger sig ind i gyden, ca. 30 min. senere kommer Guri Simar ud og rejser væk (kan ikke spores, hendes navn forekommer på rejse-manifest).
- **Signalet fra Skurken:** PKA'en – sidste besked siger blot "Tiden er inde". Pt. mangler en enkelt PKA til at kunne triangulere.
- **Evolutionsfanatisme:** Symbolerne på øjenlågene viser en direkte forbindelse til Oras.

Planet - Castrovel:

- **Evolutionsfanatisme:** Symbolerne på øjenlågene viser en direkte forbindelse til Oras.
- **Genmanipulation:** Kemisk reaktion på Masta-gassen gør huden bliver blå.
- **Søstre der begår drabene:** Gistil Simars Kniv matcher drab + Hendes reaktion.
- **Signalet fra Skurken:** Gistil Simars PKA (også med "Tiden er inde") kan trianguleres med.

I. Scener og Planeter Oversigt (KUN TIL SPILLEDER)

Kronologisk:

1. Intro:

Oplæsningstekst + Valg af Karakterer + Handouts

Handouts: A. Spillerkarakterark + B. Pagt-Verdnerne Kort +
C. Efterforskningsfremgangsmåde + D. Regel

2. Start:

Oplæsningstekst + Spillerbeskrivelse af karakterer >>> slut med rejse til Første Planet.

Handouts: E. Gerningssteder Info + F. Planeter Info

3. Første Planet – Verces:

Oplæsningstekst + Gerningssted + Kamp m. Blodsslof >>> slut med udlevering af rumskib, rapport til Haroshi og analyse af fund.

4. Anden Planet – Marata:

Oplæsningstekst + Gerningssted >>> slut med Holo-møde med Simar Rådet og opdatering til Haroshi.

5. Tredje Planet – Castrovel:

Oplæsningstekst + Gerningssted + URENHEDEN/B'znik vs. Gistil Simar >>> slut med drama, rapport om Simar lock-down og Danna flugt og ordrer om at hendes arrestation.

Handouts: G. Danna Simars Militærpapirer (til allersidst)

6. Konfrontationen:

Oplæsningstekst + Dannas Skriblerier + Kamp m. Danna Simar og Misfosterkloner