

Hej !

Lite ytterligare information angående MegaTraveller-turneringen på GothCon XIV.

Travellerturneringen är lördag den 14 april. GothCon är i år på samma ställe som förra året dvs Lundby Gymnasium i Göteborg. (I närheten av Wieselgrensplatsen på Hisingen.) Du kommer att leda mellan 15:00 och ca 20:00

Starttid för genomgång och frågestund innan äventyret är 13:00; sal #14. Se även första sidorna i äventyret.

Du som kommer till GothCon bara för att leda i turneringar behöver bara berätta i inläppet (om nödvändigt) att du är spelledare i Traveller.

Bifogat detta brev är det brev som gått ut till de anmälda och antagna lagen. I brevet beskrivs de 5 spelarkaraktärerna och deras bakgrund samt vad som hänt precis innan äventyret börjar.

Bifogat är också ett kort regelsammandrag för MegaTraveller, väl värt en genomläsning. Om ni hittar konstigheter så hör gärna av er så tidigt som möjligt så att jag hinner fixa rättelser.

Bifogat är också den sista versionen av äventyret.

Bifogat:

A - Utskick till lagen.

B - Regelsamafattning. (Ny version)

C - Äventyret. (Ny version med bilder)

Hör gärna av dig om det är något du undrar om!

Vänliga hälsningar,



Anders Ripa  
Forellgatan 44  
421 58 Västra Frölunda  
031-299 899 Kvällstid  
031-500 700 Dagtid

## Välkommen:

Välkommen till MegaTravellerturneringen på 1990 års GothCon. Nytt decennium och nya regler. I år kommer den traditionella Travellerturneringen att använda MegaTravellerreglerna.

Antalet lag som kommer att kunna delta i MegaTravellerturneringen är beroende på det antal domare som ställer upp. Alltså om du eller någon kan tänka sig att ställa upp som spelledare så vore jag tacksam om dom kontaktade mig så fort som möjligt.

## Äventyret:

Ni lär inte kunna undgå att lägga märke till att två av dom fem spelarna i årets turnering är *Aliens* vilket ställer speciella krav på dem som skall spela dom. De som väljer att spela *Vargr* och *Aslan* förväntas kunna uppträda som dom raser dom tillhör. Naturligtvis uppskattas rollspelandet av övriga figurer också högt.

Äventyret utspelar sig i *Spinward Marches* och det har börjat lugna ner sig efter det att Imperiets kejsare Strephon mördats. Olika fraktioner slåss nu för sina mer eller mindre lokala mål. Ärkehertigen Norris är den som beskyddar *Spinward Marches*.

## Bakgrund:

Spelarna befinner sig ombord på *tradern* Hkeisarli "Det stora landet" som tillhör Aktyfas klan. Detta med god komfort inredda skepp handhas av piloten Roland Justice och hans besättning. Stewarden heter Rene Quist. Med ombord finns också en läkare vid namn Rebecca Tsaosing och en säkerhetsansvarig vid namn Juan Ålsen.

Sällskapet är på väg hem från ett ekonomiskt/diplomatiskt förhandlingsuppdrag. Med sig i bagaget har dom ett undertecknat och med sigill försett handelsavtal som kommer att leda till en uppblomstring av deras hemplanets ekonomi.

Budskapet om den lyckade förhandlingen har naturligtvis sänts hem med *X-boat* meddelande. Dock kan inte produktionen av varorna starta förrän den kompletta specifikationen som förs hem med skeppet har studerats. (Man vågar av konkurrensskäl ej sända över all information, alla chiffer och krypton går att bryta!) Det som skall tillverkas är ett nytt avancerat biologiskt vapensystem.

## Kort beskrivning av ert sällskap:

Sällskapet kommer att bestå av adelsmannen Aktyfas III av Regina (*Aslan*, Man), diplomaten Stanislawa Urbanitska (Människa, Kvinna), vetenskapsmannen Gvuurdon Rangoukfighksuedh (*Vargr*, Man), säkerhetsansvarige Juan Ålsen (Människa, Man) och Städaren Carlos Giergos (Människa, Man).

De tre förstnämnda personerna har deltagit i förhandlingar. De två andra jobbade på skeppet. De kastas nu in i ett äventyr där de måste samarbeta för att överleva.

Alla personerna är av olika orsaker starka förkämpar för Ärkehertig Norris som de ser som upprätthållare av Imperiets traditioner och värderingar.

## Karaktärer:

Ni får välja bland de fem spelarkaraktärerna: (Observera dock att livet aldrig är stillastående, de rollkaraktärer som ni får ut vid turneringsstart kan skilja sig i detaljer!) Värdena för varje karaktär (UPP:) står uppräknade i den vanliga ordningen: Str,Dex,End,Int,Edu,Soc.

Om det efter ordet Pansar står siffran 0 så innebär det att spelaren inte har något speciellt skydd. Siffror större än 0 innebär att man bär något som skyddar en.

Hur mycket skada man tål står angivet efter *Hits*: första siffran anger hur mycket som krävs för att man skall bli medvetslös och den andra siffran (efter / tecknet) anger hur mycket som därefter krävs för att man skall dö.

### Aktyfas III

Adelsman, *UPP:A67BDC*, *Aslan*, Man

*Skills*:

Laser Weapons-0, Artisan-1, Helicopter-2, Computer-1, (Food Preparation-3) Dewclaw-0. Tolerance-1

Pansar: 1, *Hits*: 3/5 (Efter 3 träffar inträffar medvetslöshet och 5 ytterligare träffar innebär att man är död.)

Aktyfas är klädd i ett kiltliknande plagg i grönt tyg. Bär en skjorta i finaste sammet. Bär en prydnad som täcker axlarna och går ner i en triangel på bröstet och ryggen. Triangeln är gjord i en gyllene metall (Det är 50% guld och 50% platina).

Har ingen uppfattning om pengars värde (som alla normala Aslan män) och vardagsbekymmer. Låter sin ekonomi skötas av Stanislava eftersom hans fru var förhindrad från att följa med på denna resa.

Han går naturligtvis barfota och i sin penningpung, som sitter fäst vid guldbältet bär han sitt ID kort och ca 100.000 CR i blandade valörer (dock ingen mindre än 1000 CR) som han gärna använder som dricks om ingen stoppar honom.

Han bär även på en holografisk minneskassett (handelsavtalet inkluderande de hemliga delarna).

Han håller sin stiliga svans välputsad i alla lägen och är påtagligt bekymrad om han hindras från att hålla sig ren.

- Han var med vid förhandlingarna mest för att det skulle vara med en adelsman så att det hela skulle bli seriöst behandlat.
- Han har emottagit sin titel från den mördade kejsaren och har svurit att hämnas hans död.
- Hans hemliga hobby är matlagning tyvärr så betraktas det som en kvinnlig sysselsättning vilket gör att han inte någonsin har berättat för någon att han kan laga mat.

### Stanislava Urbanitska

Diplomat, *UPP:6BFACA*, Människa, Kvinna

*Skills*:

Computer-1, Recruiting-3, Liason-3, Admin-2, Interview-1, History-2, Economics-3

Pansar: 0, *Hits*: 4/7

Stanislava Urbanitska är stiligt klädd i medellång blågrå kjol, vit blus, kavaj och bekväma svarta promenadskor. En fantastisk diplomat som kan göra underverk i samspelet mellan olika individer. Allmänbildad. Dock har aldrig modern teknik intresserat Stanislava. Hon är en typisk Imperiemedborgare som tar det mesta av livets bekvämligheter för givet. Dock klagar hon inte sedan hon insett att omständigheterna har förändrats.

Hon har en handväska innehållande plånbok med 5000 CR, kreditkort och ID-kort.

- Hon var den som bidrog mest till den lyckliga utgången av förhandlingen; dock var det skönt att ha Gvuurdon kemisten att rådfråga. Hittills har han (ta i trä) skött sig bra trots att han är en Vargr!
- Hon stödjer Norris då han verkar vara ärlig och rättfram och har medborgarnas bästa framför sig.
- Hon har sinne för pengar men är inte snål. Somliga skyller henne för att alltid räkna fram en vinstmarginal på allt som hon kommer i kontakt med.
- Imperiets historia är hennes stora fascination, dock har hon alldeles för lite tid att utveckla denna hobby då hennes politiska/diplomatiska uppdrag tar en stor del av hennes tid i anspråk.

### Gvuurdon Rangoukfighksuedh

Vetenskapsman, UPP:69CED7, Vargr, Man

*Skills:*

Chemistry-5, Biochemistry-3, History-2, Liasion-2, Electronics-0, Computer-1, Infighting-0

Pansar: 0, Hits: 4/6

Gvuurdon Rangoukfighksuedh är klädd i vit skjorta och mörka byxor, svarta läderskor samt slängkappa. Han har en handterminal/klocka/kalkylator fäst vid vänster arm. Plånboken innehåller ID kort, 1000 CR, ett kreditkort samt ett foto på den mest förtjusande Vargrflicka man kan tänka sig. (hans sambo). Det känns långsamt att vara borta från flickvännen så länge och han längtar bara efter att få komma hem till den sköna lyan.

- Han var ansvarig för de tekniska detaljerna vid förhandlingarna och hans kunskaper inom kemi och det faktum att Stanislavas effektiva övertygande är svårt att motstå var anledningen till att han lämnade hemmet och följde med på uppdraget.
- Han önskar att leva ett liv i trygghet vilket inte innebär att ett äventyr då och då förkastas.
- Hans familj har alltid varit trogen mot Rhylanor och eftersom Norris är den starke mannen så stödjer han honom.
- Teknik och speciellt bioteknik har alltid fascinerat Gvuurdon. Han tar varje tillfälle i akt för att förkovra sig och lära sig mer om livets olika fasetteringar.

### Juan Ålsen

Soldat i armén, UPP:CD5575, Människa, Man

*Skills:*

Vacc Suit-1, Mechanical-2, Laser Weapons-3, Pistol-5, Sword-2, Recon-3

Pansar: 0, Hits: 4/7

Juan Ålsen är klädd i kavaj, mörka byxor och har ett hölster för sin *snubpistol* under vänster arm (normalt ej synligt). Han är den ende som bär ett vapen.

Han har 15 CR i småpengar i fickan och en näsduk. Plånboken innehåller ett ID-kort och hans kreditkort.

Betraktar sig som sektorns bästa skytt även om han sällan orkar bry sig om att ställa upp i tävlingar.

- Säkerhetsansvarig på Hkeisarli
- Livet är aldrig tillräckligt spännande. Han har alltid längtat efter att få bli hjälte om än postumt.
- Han har fått sin utbildning på Rhylanor och traditionen är djupt rotad i Juan. Norris är den oomtvistade ledaren för regionen.
- Äventyret lockar, han vill alltid se allting själv. Han förespråkar ibland en onödigt våldsam lösning på ett givet problem; Stanislavas raka motsats.
- Han kan inte betecknas som dumdristig utan bara som en orolig själ sökandes det slutgiltiga äventyret.

### Carlos Giergos

Sjöman, UPP:787874, Människa, Man

*Skills:*

Cleaning-2, Mechanical-1, Brawling-1, Gambling-2

Pansar: 0, Hits: 3/5

Carlos Giergos är klädd i blå overall; på bröstet står det CREW och på ryggen Hkeisarli; i fickorna har han 72 CR, två skruvmejslar, en Schweizisk armékniv, en avbitartång, en tejprulle, en skiftnyckel, en chokladkaka, en putsduk, en insexnyckel, en rulle fisklina, en sprayflaska med putsmedel samt en miniatyrdammsugare.

En mycket sympatisk person även om han kan ha svårt att överse med Aktyfas later.

Har sedan han såg Stanislava för första gången i hemlighet trånat efter henne. Tyvärr gör hans jobb att han skall vara så osynlig som möjligt. (Dom flesta vet inte ens om att jobbet existerar)

- Han jobbar som städare ombord på skeppet.
- Han blev avskedad från sitt arbete när hans arbetsgivare gick över till *grav* fordon istället för båtar. Har sedan dess hankat sig fram på olika småjobb.

### **Inledning:**

Sällskapet sitter i sällskapsrummet och spelar 3 personers ratasta (taktiskt kortspel där datorn ingår som en passiv aktör; påminner om en korsning av bridge och poker).

Besättningen håller till i sin del av skeppet. Juan Ålsen sitter i säkerhetskonsolen på bryggan och småpratar med kapten Roland Justice.

Roland har just slutfört en tankning av skeppet efter ett hopp från Rhylanor/Natoko:2620 vid en gasjätte i solsystemet Rhylanor/Gerome:2818 och förbereder nästa hopp till Rhylanor/Rhylanor:2716. Det fanns ingen möjlighet att utöka förnödenheterna ty systemets planet är en röd zon där det är förbjudet att landa.

**Nödsignal:**

Plötsligt hörs från radio/datorterminalen:

*"Mayday-SOS-GK-SOS-Fartrader-Gagarin-Mayday-SOS-GK-SOS-vi-har-brand-ombord-Mayday-SOS-GK-SOS"*

Meddelandet verkar komma från det skepp som alldeles nyss uppenbarade sig bara en kort sträcka från Hkeisarli. Kaptenen bestämmer sig efter att kollat skeppets ID-transponder för att hjälpa till. Juan är negativ till försöket men har i praktiken ingenting att säga till om.

Under tiden pågår spelet för fullt i den snyggt dekorerade salongen. Efter ett tag hörs ett metallisk klang från utsidan av skeppet. Stanislava anmärker på ljudet men det verkar som om hon var den ende som hört något.

**Bordningen:**

Plötsligt öppnas dörren till rummet och fem varelser störtar in. Det man hinner uppfatta är att de tycks vara klädda i någon sorts pansar och att dom har något som ser ut som snablar som går ut från ansiktet.

Dom ser inte så mänskliga ut. Väsande ljud kommer från deras snablar.

Juan störtar in i rummet från dörren på motsatta sidan med dragen pistol !

Juan skall just skjuta ett skott när han istället blir skjuten av ett av monstren och hans blod fläckar den kungsblå mattan.

Juan faller ihop och ni ser att någon typ av rök strömmar ut från ventilationssystemet.

Rummet blir suddigare och suddigare på grund av röken och ni drabbas av illamående och huvudvärk. . . . .

Den spännande fortsättningen följer på GothCon.

**Bedömning av ert spelande:**

Det dom flesta söker sig till när det gäller GothCon är nog en möjlighet att få rollspela och ha det roligt tillsammans.

När ett vinnarlag skall utses så kommer vi att ta hänsyn både till hur väl ni lyckats med äventyret och på vilket sätt detta skett.

Rollspelandet är naturligtvis en viktig ingrediens där hänsyn inte bara tas till hur ni uppför er en och en utan även hur väl gruppen fungerar tillsammans och hur roligt ni haft det.

Uppfinningsrikedom och överlevnad spelar också stor roll precis som i "verkliga" livet".

Väl mött! Hälsningar,

Anders Ripa  
Forellgatan 44  
421 58 Västra Frölunda  
031-299899, 031-500700 (Dagtid)