Äventyrets struktur

Äventyret som du skall leda är en liten detetektivhistoria i Travellermiljö. Som med alla detektivhistorier finns det flera sätt att lösa problemen på. I det här fallet kan man tom säga att det finns flera mål som spelarna kan ha. De kan nå dessa mål på flera sätt, varför jag helt enkelt arrangerat det hela så här:

Jag ser två möjliga vägar spelarna kan gå för att försöka lösa prblemen. Dessa två mål de vill nå har jag därför kallat **M1** och **M2**. De sätt som de kan lösa problemen och nå sina mål på bildar ett händelseträd som så att säga grenar ut sig "neråt" utgående från huvudmålen. Rubrikerna till de olika händelseförloppen kommer därför att kallas **M1.1, M1.2... , M2.1** etc.

Äventyret kommer till större delen av tiden att utspela sig i huvudstaden Bunel. Till äventyret hör därför ett antal stadskartor och ritningar över byggnader. Dessa är märkta med kodsiffor; **Gxx**, där **xx** är sidnumret. Spelarna kommer också att få några kartor och ritningar utdelade, men de är inte så detaljerade som dina. Spelarnas papper är märkta **Sxx**, enligt ovan. Obs! Spelarnas papper skall delas ut först då så anges i texten!

När spelarna utför något så tar det tid. På flera ställen i texten har jag angivit tidsangivelser i MD, MH och MM, där MD = ManDygn, MH = ManTimmar och MM = ManMinuter.

Med det menas att t.ex 5 MH motsvarar totalt fem timmars arbete av en man, eller 2.5 timmars arbete av två man eller 1 timmes arbete av fem man. Analogt för MD och MM.

Ibland står det bara en tidsangivelse, t.ex 10H(2). Det betyder att det tar 10 timmar oavsett hur många som ägnar sig åt uppgiften, men att minst två personer måste göra det, annars går det inte alls. Om de är för få som ägnar sig åt uppgiften kan du tala om det för dem med en gång, då det är naturligt att de upptäcker det.

Skador

Lätt Skada = LS, Medelsvår Skada = MS, Svår skada = SS.

LS + LS = MS, MS + LS : Effekt som MS
MS + MS = SS, SS + MS eller SS + LS eller SS + MS + LS : Effekt som SS
SS + SS = Död.

Effekt av skada

Lätt : Ingen alls. Kan utföra vilket arbete som helst efter de att skadan blivit behandlad. Innan dess är han begränsad till lätt arbete. Denna skada självläker efter tre dygn.

Medelsvår : Kan inte utföra något arbete som helst innan skadan behandlats och enbart lätt arbete efter detta. Denna skada självläker ett steg till lätt skada efter fem dygn.

Svår : Blir medvetslös i ca tio minuter. Kan inte göra något för att rädda sig själv till dess att skadan är behandlad. Efter detta är han begränsad till att enbart se på vad de andra gör, han kan inte utföra något som helst typ av arbete. Denna skada självläker till medelsvår skada efter åtta dygn.

Har någon fått flera typer av skador, t.ex en medelsvår och en lätt skada läks den lättare skadan först. I övrigt finns ingen begränsning för spelaren p g a flera skador. En spelare som har en lätt, en medelsvår och en svår skada borde ju ta det lugnt förstås, men man tycker väl att han borde förstå det själv.

Läkning av skada på sjukhus

Om någon av spelarna blir skadad och förd till sjukhus ökar ju chanserna för överlevnad dramatiskt, i och med att han snabbt blir läkt. Normalt är all sjukhusvård kostnadsfri för medborgare, men om spelarna inte vill stå ut med en massa frågor gör de bäst i att försöka muta en läkare att förfalska undersökningsprotokollet. Läkarna är inte svåra att muta om inte spelarna beter sig dumt åt. Säger de bara att de använder sin skill (Bribery) så är det bara att (**Slå!**) och tala om för dem att läkaren räcker fram sin uppåtvända handflata. Kostnaden står angiven bakom den tid det tar för skadan att läkas. Du kan lämpligtvis tipsa spelarna på följande sätt: När de börjar fundera på att ta in den skadade på sjukhus upplyser du dem om att man alltid får gå igenom ett rutinmässigt förhör, i synnerhet om skadan är ovanlig eller har uppstått till följd av fysiskt våld. Om spelarna nu undrar om huruvida läkarna går att muta så kan du svara att det inte har varit några problem förut. Annars kanske spelarna undrar hur de gjorde förut för att klara sig då de blivit skadade under sitt "arbete". Då kan du tala om för dem rakt ut att de brukade muta läkarna.

Lätt:	Fem timmar, Cr 100.
Medelsvår:	Ett dygn, Cr 500.
Svår:	Två dygn, Cr 2000.

Skuggning

I staden där äventyret utspelas är det inte allt för svårt att förfölja någon utan att det märks. De enda fordon som är tillåtna i staden är automatiska, men har en primitiv styrmekanism som tillåter spelarna att förfölja andra fordon. Prejning och påkörning är dock naturligtvis omöjlig. Gatorna är nästan alltid (dygnet om i centrum och halva dygnet i periferin) fulla med folk, något som gör det lätt att skugga någon utan att bli upptäckt. Kom dock ihåg att slå tärningar för risken att bli stoppad av en polispatrull när man är ute och spankulerar. (Se längre fram i texten för en utförligare förklaring av staden.)

Utrustning

Spelarna har fått ut en liten lista med utrustning. Naturligtvis är det inget som hindrar dem att ge sig ut på stan och leta efter andra prylar de kan tycka är nödvändiga. I princip finns det bara en typ av utrustning de inte kan finna i staden: utrustning som direkt kan påverka äventyret så att blir för lätt. Mao **inga** vapen går att finna, som inte är tillåtna enligt den Law-Level som gäller (= endast knivar). Om de gör desperata försök att finna andra vapen än de tillåtna på svarta marknaden så får du spela ut det så att de hela tiden antingen råkar ut för folk som tar deras pengar och sticker eller blir avbrutna under förhandlingarna av polisbesök.

Det kan gott tänkas att de tar flyget tillbaka till sin egen stad för att där dels gå till sina bostäder för att se om det finns något kvar där, eller för att ta kontakt med sina underhuggare.De kommer då att upptäcka att dörren är reparerad men att det inte finns något av värde kvar. Dessutom verkar det som om ett rykte spridits ut att de skall vara imperiespioner för ingen vill ha med dem att göra. Alla undviker dem, grannar, bekanta och underhuggare. Klagar de hos den lokala polisen (för vilken en av dem är chef) finner de att de är persona non grata även där. De två som är anställda hos polisen finner att de är suspenderade i väntan på resultatet från en intern utredning (vad för typ av utredning nämns ej) och alla deras befogenheter liksom tjänstevapen är indragna.

Så låt dem för all del skaffa mängder av utrustning i form av kommunikationsapparater, IR-goggles, Geigermätare mm mm. Tänk bara på att utrustningen de skaffar sig inte får påverka spelets utgång i den meningen att det var tack vare utrustningen de löste problemet.

Vad gäller priser och utrustningslistor så går det bra att använda de listor och priser som finns i bok 2. har du inte den med dig får du väl hitta på bra priser och vikter när spelarna frågar.

Kom bara ihåg att skriva upp det ordentligt så att inga missförstånd uppstår. Vad gäller påhittade priser så kan du räkna så att en Credit motsvarar ca 3 Kr. Utifrån det kan du snabbt räkna om priser för utrustning som existerar.

Rollspel

Traveller är ett rollspel. Det är därför viktigt att spelarna verkligen rollspelar sina figurer ordentligt, något som framgår mycket tydligt av poängbladet. För att de skall få så goda chanser som möjligt att lyckas med detta är det viktigt att du verkligen rollspelar dina NPC:s bra och ger spelarna en chans att leva sig in i miljön. När du bedömer spelarna (betyg 1 till 5 precis som i skolan) skall du framförallt tänka på dessa punkter:

- Spelaren identifierar sig med rollfigurens sätt att vara och tänka.
- Spelaren kallar de andra spelarna med deras rollfigurnamn.
- Spelaren kommer inte med kommentarer och yttranden under ett "samtal" med en NPC som inte skall vara med i samtalet. T.ex "Hördudu din skitstövel! Nej jag skojade bara, jag sa inte det."
- Spelaren pratar inte högljutt i flera minuter i en situation som i speltid tar några sekunder och skall ske tyst.
- Spelaren ger inte råd och uppmaningar till en annan spelare när han inte är i stånd att göra detta. Han drar inte heller högljutt slutsatser av någon annans observationer som han inte kunnat ta del av i spelet.

Börja nu med att läsa igenom spelarnas inledning och sammanfattningen av rollfigurerna. Läs sedan resten av äventyret och lägg upp de olika delarna så att det passar dig bäst. Jag har redan arrangerat dem i en ordning som jag tror är bra, men det är ju **du** som skall leda!

Bakgrund till äventyret

Äventyret utspelas i sektorn Hinterworlds som ligger i skarven mellan Imperiet, De Tvåtusen Världarna (K'kree) och Hiverfederationen. K'kree är väldigt expansiva av sig och håller på med ett slags korståg mot alla köttätande livsformer i hela galaxen. De tolererar dock Imperiet eftersom Imperiet på det hela taget tycks bestå av intelligenta varelser som man kan komma överens med. Imperiet är dessutom för starkt för att man skall kunna invadera det sådär utan vidare.

Hivers är i och för sig starka, men man har krigat med varandra alltför lång tid för att kunna glömma. Hivers å sin sida vill inte ha något annat än lugn och ro. Tyvärr verkar det vara svårt med en så krigisk granne som K'kree.

I detta gränskikt har Imperiet inte någon riktig etablerad gräns utan det mesta tycks flyta ihop. Flera människokoloniserade världar är inte anslutna till Imperiet över huvud taget, utan är helt oberoende. Andra har diverse olika avtal med Imperiet som i princip gör dem till lydstater vad utomplanetär politik beträffar.

Det Femte Gränskriget har just slutat och Kejsaren håller som bäst på med att ordna upp de gränstvister som utbrutit runt om i imperiet under den tid av oro som rådit.

Av flera anledningar har han funnit det för gott att göra en resa till gränsen mot K'kree och Hivers för att där genom sin närvaro markera sin vilja att få fred. Under resan dit kommer han naturligtvis att passera flera av de stater som skrivit på fördrag med imperiet, men föredrar att inte ha gemensamt styre. På så sätt kan han stärka sin position i den trakten för ytterligare ett femtital år eller så.

Resan som beräknas ta tre år innefattar därför flera statsbesök till de system som ligger på vägen. Han kommer även att göra besök till de stater och planetsystem som inte skrivit på några fördrag, utan är helt neutrala, för att markera att han inte är nöjd med detta utan helst ser att ett fördrag kommer till stånd.

Med sig har han en imponerande flotta vars syfte delvis är att skydda kejsaren, men mest för att demonstrera den kraft som imperiet kan utöva om kejsaren så finner lämpligt. På vägen räknar de med flera mindre piratband som de kan förinta som en liten demonstration på flottans effektivitet.

Efter ett år har man kommit tre fjärdedelar av sträckan genom Hinterworlds. Här drabbas kejsarens flaggskepp av mindre motorstörningar och det beslutas pga det pressade tidsschemat att resan skall fortsätta, samt att flaggskeppet skall komma ikapp så snart reparationerna är avslutade. Pga ett förbiseende vid flyttningen av kejsarens tillhörigheter töms aldrig hans privata kassaskåp på dess innehåll, utan allt glöms kvar. Bland de kvarlämnade effekterna fanns Kejsarens Sigill.

(Spelledare: Detta utdrag u EG får läsas upp för spelarna om de undrar vad sigillet är för något.)

Encyclopedia Galactica (Band 1292, Sif - Sik)

Sigill, Kejsarens

Under Cleon III :s första regeringsår (244, det enda) Lät han tillverka ett sigill att användas vid undertecknande av kejserliga dokument. Cleon III själv fick inte tid att använda sigillet vid särskilt många tillfällen då han mördades år 255 av hans privata rådgivare, ledare i den konspirerande grupp som bla inkluderade hela regeringen.

Sigillet har sedan dess 'gått i arv' och används alltid vid undertecknande av kejserliga dokument. Vid tillverkningen av sigillet användes det förnämsta av miniatyriseringsteknik som fanns tillgängligt. I sigillet finns en liten DNA-analysator som bestämmer bärarens identitet och som vid upphettning ativerar en liten mekanism som genererar ett komplext mönster i sigillvaxets struktur på molekylär nivå. Senare tekniska landvinningar har naturligtvis gjort det möjligt att förfalska denna 'signatur' om och om igen, men av traditionella skäl har seden att besegla dokument med kejsarens sigillavtryck i vax bibehållits.

Se även Cleon III, Cleon den galne etc

När Kejsaren väl upptäcker detta har man redan hunnit färdas 15 parsec och eftersom det är omöjligt att vända om skickas bud efter sigillet. En kurir sänds omedelbart iväg för att hämta sigillet med minsta möjliga tidsförlust.

På vägen tillbaka kommer de därför att passera ett av de otaliga oberoende planetsystem som finns i den delen av sektorn. Där råkar de ut för ett piratöverfall. Kurirskeppet förstörs, hela besättningen dödas och sigillet stjäls.

En snabb inledande undersökning av den lokala polisstyrkan ger inga ledtrådar. Däremot identifieras kurirskeppet och regeringen ställs inför en av de svåraste kriser som systemet någonsin råkat ut för.

De inser med en gång att de inte kan hålla tyst om saken för imperiet, eftersom en undersökning skulle visa att skeppet försvunnit i deras system. Alltså skickas ett telegram omedelbart till det grannsystem två parsec bort där Kejsaren för tillfället befinner sig. Vad de nu kan vänta sig är att om exakt fjorton dagar kommer hela kejsarens flotta att uppenbara sig inom systemets gränser, för att antingen finna sigillet och dra sig därifrån sedan en militärregering installerats eller för att först avrätta den nuvarande regeringen och sedan installera en militärregering och åka vidare. Man har redan använt fyra dagar till en undersökning som inte gett någonting.

Med andra ord måste sigillet återfinnas innan flottan hinner anlända om tio dagar. De styrande tillsätter omedelbart en krisgrupp med obegränsade befogenheter. Dessa i sin tur utser sex personer att utföra undersökningen. Krisgruppen skall stå för den administrativa hanteringen medan de sex utgör en fältgrupp som skall göra själva detektivarbetet. Av olika skäl vill inte de styrande att vad som har hänt skall komma till allmänhetens kännedom. Fältgruppen får därför stora befogenheter,men inte obegränsade.

De sex består av ett par ökända förbrytare, ett par yrkesmilitärer samt två före detta poliser ur den lokala poliskåren. Alla har de det gemensamt att de kanske inte alltid befinner sig på rätt sida om lagen. Med hjälp av bevismaterial som letats fram + deras familjer som gisslan övertalas de nu att ställa upp i jakten på sigillet. Naturligtvis talar man inte om mer än man absolut måste för dem. Däremot betonar man vikten av diskretion och snabba lösningar. Man förser dem med en del utrustning som man tror kan vara till nytta för dem, samt en smula kontanter.

Problemet är bara att sanningen bakom piratöverfallet är nämligen något mer komplex än vad det verkar från början.

Detta har hänt

Jund H'ei Hesch, befälhavaren för kejsarens flotta, har under lång tid ältat problemet med maktövertagande. Kruxet är nämligen att han inte är särskilt populär och inte född adlig. Strephon däremot är mycket populär och har inte blivit mindre populär efter krigetsslutet. Med andra ord skulle ett regelrätt lönnmord nog inte accepteras av vare sig Moot (den grupp adelsmän som godkänner och proklamerar nya kejsare) eller för den delen de planetsystem som utgör Imperiet. Om kejsaren skulle dö i en olycka, samtidigt som de övriga kandidaterna sätts ur spel, ja då skulle det nog gå bra.

Hesch har under de senaste fem åren ägnat sig åt att fylla regeringstoppen med egna anhängare. Nästan ingen är dock medveten om hans planer,utan de flesta tror att han är nöjd med den position han nu har. Hesch har två kumpaner som är införstådda med vad Hesch vill åstadkomma. Dessa är två av de tre männen i den trojka som styr Imperiet i kejsarens frånvaro; Hertigarna Hennu Nerui och Del-Er Obeir.

När kejsaren så beslöt sig för att göra en inspektionstur på ca fem år kunde ingen bli lyckligare än Hesch. På Capital är nämligen kejsaren på tok för välbevakad för att en 'olycka' skulle kunna vara möjlig, ute i provinserna däremot borde det sprudla av tillfällen. Hesch blev naturligtvis utsedd till befälhavare för den flotta som skulle eskortera Kejsaren och det kom därför an på honom att vid lämpligt tillfälle arrangera olyckan.

Vad konpiratörerna nu kommit överens om är att efter exakt ett år skall Ärkehertig Dulinor råka ut för något som tvingar honom att lämna Capital. Man skall därför fixa ett antal telegram som antyder att vissa enheter i flottan vid Zhodani visar tecken på att vilja desertera. Någon måste alltså skickas iväg för att reda ut den allvarliga situationen och tanken var alltså att denne någon skulle bli Dulinor. Med honom väl ur vägen kan man starta en kampanj för att förtala Strephon och på så sätt ge Hesch ett så varmt välkomnande som möjligt. Att förbereda detta och avsluta förtalskampanjen beräknades ta ca ett år.

Hesch å sin sida skall då, efter ett år alltså, se till att Strephon råkar ut för en fatal olycka. Han skall sedan återvända så snart han kan, varpå ett enigt hov ger honom kejsartiteln för den tid det tar för hovet att utse en permanent kejsare. När så Dulinor återvänder är det redan för sent för honom att göra något åt saken. Sedan är det bara en tidsfråga innan alla eventuella konkurenter blivit eliminerade eller dragit sig ur, varpå kejsartiteln är hans för evig tid.

Hesch har redan tidigare bekantat sig med Rexol. Han känner till att Kejsaren mer än gärna skulle se att det bångstyriga systemet införlivades med imperiet och har beordrat en infiltration av Rexols regeringsparti. Genom sina kontakter i underrättelsetjänsten har Hesch därför tagit reda på exakt vem denna spion är. När han närmade sig Rexol skickade han därför iväg ett eget kurirskepp med sex handlingskraftiga män. Dessa tog genast kontakt med spionen och hotade med att avslöja honom offentligt om han inte samarbetade. Hesh å sin sida lät nu en enhet i kraftsektionen bli överbelastad och började förbereda för reparationer i något lämpligt system. Sedan började han att fästa Kejsarens uppmärksamhet på den brist på takt och fason med vilken han blev behandlad i de oberoende systemen. Kejsaren lät i och för sig inte påverka sig alltför mycket, men tydligt var i alla fall att det fanns en gräns för hans tålamod. När så flaggskeppet mycket riktigt drabbades av motorstörningar var det ett mindre problem att se till att Kejsarens personliga tillhörigheter "glömdes bort" vid bytet av skepp.

Under tiden hade Heschs män arrangerat allt på Rexol och inväntade nu det kurirskepp som borde dyka upp inom en månad. När kurirskeppet så dök upp blev de naturligtvis insläppta av de omisstänksamma besättningsmännen. När besättningsmännen väl var mördade demolerades skeppet så att det skulle se ut som det utsatts för kapning av det piratskepp som härjar i systemet.

Efter meddelandet från Rexol om "kapningen" var det bara för Hesch att låta undslippa sig en eller annan kommentar vid rätt tillfälle för att Kejsaren, nu mycket irriterad, skulle beordra hela flottan till Rexol. Väl framme i Rexol "råkar" så kejsaren omkomma i den olycka med landningsskytteln som orsakas av den felaktiga huvuddatorn på Rexols A-rymdhamn, allt ordnat av Heschs handgångna män med hjälp av den olycklige spionen.

På Rexol har Heschs män upptäckt att det lämpligaste sättet att ordna olyckan är att låta huvuddatorn avfyra sina anti-aircraft missiler mot skytteln just då den går in för landning. På det korta avståndet är det ingen som hinner ingripa och förhindra katastrofen och mordet kommer garanterat att skyllas på Rexols regering. Själva skjutandet kommer att utlösas av Hesch själv när han sänder en signal för att meddela sina utsända att det är dags att börja. De har nämligen ordnat så att huvuddatorn avlyssnar det frekvensbandet och börjar skjuta då den överenskomna signalen sänds.

Så långt har Hesch planerat händelseförloppet, vad som sedan skall hända är upp till spelarna.

Allmän information (skall läsas upp för spelarna)

Ingen av spelarna är särskilt hemmastadd i huvudstaden, de kommer alla från de mindre industristäder som ligger som en beskyddande cirkel runt huvudstaden. Huvudstaden är byggd som en gammaldags medeltida stad: i koncentriska cirklar med officiella byggnader i mitten, affärsbyggnader därnäst och boningskvarter ytterst. Staden är dessutom byggd på höjden och på djupet. Hela detta ofantliga komplex av byggnader är dessutom inneslutet så att det kan sägas vara en enda byggnad.

För att förflytta sig i denna gigantiska byggnad använder man sig lämpligtvis av den AutoTaxi-linje som binder ihop alla byggnader. Själva fordonen är små skyttlar som färdas längs en taxi-väg i staden.Vill man åka från en punkt till en annan går man till en hållplats och beställer en vagn om ingen finns där. Den förarlösa vagnen som rymmer två personer garanteras anlända inom fem minuter. Man anger sedan vart man vill och betalar för resan i förväg, antingen kontant eller med det kontokort (medborgarkort) som praktiskt taget alla människor har. Man kan även styra RailTaxin manuellt med enkla kommandon, t.ex "Höger i nästa korsning", "Stanna vid nästa hållplats", "Backa två hållplatser" osv, men särskillt intelligent är den inte. I huvudstaden är annars alla fordon utom utrycknings- och polisfordon förbjudna. Vill man inte åka AutoTaxi kan man naturligtvis promenera. Du kan med en gång ge spelarna översiktskartan över staden, karta S01, och studera karta G01 själv.

Vad gäller pengar används normalt ett kreditkortssystem. Att använda kontanter anses en smula töntigt, eller helt enkelt gammaldags. Kontanter går dock att använda överallt. Det är dessutom samma valuta här som i resten av imperiet, det har helt enkelt visat sig för svårt att ha separat valuta under handel med grannländerna. När det gäller att muta sig fram i världen är det naturligt-vis fortfarande bara kontanter som fungerar; det skulle se lite löjligt ut att gå till en överförings-automat för att i smyg smussla över Cr 300 till någon annans konto.

Spelledarens information

Spelarna har fått ut en massa illegal utrustning. Om de åker fast med den på sig kan de räkna med trubbel. All den icke-offensiva utrustningen leder till beslagtagning och böter (1000 Cr), vapnen däremot leder till fängelse och (värst av allt) utfrågning med truth-drug. Du bör därför påpeka för dem att man faktiskt inte kan ha t.ex en Laser-pistol på sig utan att det syns, och att en neuropiska i innerfickan putar ut på ett mycket misstänkt sätt. Sannolikheten för att stöta på en polis i staden är inte hög: 10+ (2D6) per timme. Sannolikheten att polisen stoppar spelarna beror på hur de uppför sig. Du slår 2D6, ett resultat 12+ så stoppas de för utfrågning och visitation.

DM: Uppförande och utseende

0	Normalt klädda, normalt beteende.
1	Sjaskigt klädda (Sjaskiga eller sönderrivna kläder), normalt beteende.
1	Normalt klädda, nervöst beteende (de springer eller smyger längs väggarna).
2	Sjaskigt klädda, nervöst beteende.
1	Mystiska utputande detaljer i fickorna.
1	Spår av fysiskt våld (Blåtiror, fläskläppar, blodiga bandage mm).
1	Högljutt beteende (Skrål och skrän).
10	Synligt bärande vapen (Av vilken sort som helst, även knivar).

Alla applicerbara DM skall adderas till varandra för att få total DM.

En polispatrull består av två tjänstemän beväpnade med batonger och bedövningspistoler. De har skill Pistol - 1 och Brawling - 1 om det skulle komma till handgemäng. De har alla samma stats: AAA555 om du skulle behöva dem av någon anledning. Skulle det bli fråga om bråk så kommer poliserna att kalla på förstärkning om de inte blir nedgjorda eller väldigt upptagna med en gång. I så fall dröjer det bara 20 rounds innan ett större bepansrat fordon dyker upp. Det innehåller då 10 meshbepansrade poliser beväpnade med lasergevär och bedövningsgas.

Skulle spelarna motsätta sig utfrågning eller visitation blir de garanterat upplockade och förda till polishuset för utfrågning med truth-drug.

Om så skulle ske kommer naturligtvis polischefen att få reda på allt vad de vet. Han kommer då att kontakta säkerhetspolisen för att kolla uppgifterna och i och med det så är spelet slut. Chefen för säkerhetspolisen (SP) är i nämligen den man som Nezlei talade om som en läcka inom SP: mao den imperielle spionen. I och med att han får reda på vad som hänt kommer han omedelbart att larma Heschs män samt beordra polisen att spärra in spelarna. Det spelar ingen som helst roll om någon av de andra spelarna inte blivit arresterad, eftersom Nezlei ändå kommer att elimineras. Faller Nezlei så faller hela hans organisation och med den allt motstånd.

Som det är när äventyret börjar är spionen/SP-chefen medveten om att Nezlei håller på med något eget jobb, men eftersom han inte har normalt inte personligen övervakar vad hans underordnade har för sig skulle det se misstänksamt ut om han visade sitt intresse öppet. Istället har han sett till att få ett foto på spelarna och håller sina ögon öppna för ovanlig aktivitet i staden.

Vad gäller Nezlei kommer han inte att göra ett dugg förutsatt att spelarna rapporterar regelbundet en gång om dagen till honom. Skulle de inte göra detta kommer han att undersöka varför så icke skett. Han kan dock inte göra något om spelarna hamnar i någon form av knipa mer än att förse dem med utrustning och pengar. Vad gäller utrustning som inte står nämnd i texten kan de få i princip vad de vill med en dags varsel förutsatt att du, spelledaren, tycker att det är motiverat och det inte förstör äventyret. Samma regler som för utrustning de kan köpa mao. De kan dessutom klämma fram maximalt Cr 5000 om dagen i kontanter, men då måste de uttryckligen be om dem.

Mao behandla Nezlei som om han vore svagsint och handlingsförlamad och låt spelarna sköta allt tänkande själva. Om spelarna undrar varför kan du, genom Nezlei, påminna dem om att han hela tiden är bevakad och att han knappt vågar tänka på dem av rädsla att bli förrådd.

M1 (Spelarna beslutar sig för att lösa problemet.)

Spelarna börja sina spaningar på två sätt:

1: Ett besök på det kapade kurirskeppet.

2: En "tête á tête" med systemets verkliga pirater.

3: Rykten i staden, genom bekanta, undre världen mm.

M1.1

Spelarna har ju fått en inte alltför fin vink om hur de skall kunna ta sig till vraket av det kapade kurirskeppet. Är de dumma nog att inte vänta till den dag som angivits som den dag som SDB:n skulle vara ur funktion (103) , så får de skylla sig själva. På kvällen dag 101 kommer nämligen ett meddelande från Nezlei att de får skjuta på resan tre dagar, till dag 105 samma tid pga icke angivna orsaker. Dyker de upp innan dess kommer SDB:ns besättning snabbt att borda dem samt arrestera dem. Därefter följer ett förhör med truth-drug och allt är slut. Skulle det bli fråga om strid så låt den bli snabb och summarisk, spelarna kanske lyckas fälla en eller annan av motståndarna men på det hela taget skall de vara chanslösa.

Om de ringer upp det visicomnummer som stod angivet på skyttelnyckeln kommer en person på andra ändan kunna upplysa dem om att de har hyrt en rymdskyttel på fyra dagar samt att de bara skall kontakta personalen på rymdhamnen för att få mer information.

OBS! Rymdhamnen är välbevakad med detektorer både för inpassage och utpassage. Spelarna har inga problem att se det och borde snabbt inse att de inte kan föra vapen vare sig ut eller in utan att bli upptäckta. För att få göra detta måste de ha ett speciellt tillstånd undertecknat av säkerhetspolischefen. De har dessutom inte själva någon möjlighet att förfalska något sådant tillstånd, och det visar sig att de inte kan finna någon i undre världen som kan göra ett åt dem.

På rymdhamnen blir de snabbt visade till en reparationsskyttel. Skytteln är alltså utrustad med verktyg och material för mindre reparationer av skepp i bana. Någon blir tvungen att visa upp sin legitimation samt förarbevis för skyttel (Pilot- eller Ship's Boat-skill krävs). Därefter är det bara för dem att ta kontakt med flygledningen och ge sig av. Resan till månen tar ca två timmar med skytteln och om de valt rätt tillfälle (dag 105 mellan 0400 och 1400) så kan de se en SDB ligga orörlig i rymden ca 1000 kilometer från vraket av kurirskeppet. Observera att de måste starta sin färd mot månen tidigast kl 0400 och ge sig av senast 1200, annars kan SDB:ns besättning spåra dem med sin kraftiga radaranläggning. Har de tagit fel på den tillgängliga tiden får du väl ge dem en liten vink men envisas de så skyller de sig själva.

På skytteln finns även sex stycken rymddräkter samt en fullständig uppsättning med verktyg av alla de slag. Kort sagt, frågar spelarna efter någon form av mekanskt eller elektriskt verktyg så finns det. Detta är vad de kan finna efter att ha använt den angivna tiden för att leta:

1 MH Karta G02

Tydliga laserkanonträffar har förstört kraftcentralen. Det finns dessutom två penetrerande träffar i höjd med en av luftslussarna. Huvudluftslussen är oskadd, och det finns inga märken på utsidan av skrovet förutom laserkanonträffarna. Säkerhetstjänsten har spärrat av ingången med tejp, men det bör väl inte hindra spelarna nämnvärt. När de kommer in finner de att hela innanmätet är förstört. Skeppdatorn är fullständigt förstörd, bara spillror återstår. Överallt finns spår av handlaservapen samt granatexplosioner. På fem ställen har säkerhetstjänsten markerat med krita konturerna av en människa. De platserna hade spelarna hittat i alla fall då de är tydligt utmärkta av kraftiga rödbruna fläckar med torkat blod. I blodfläckarna finns dessutom bruna klumpar av bortbränt kött och blod som antyder att skadan skett till följd av energivapenträffar. Om spelarna vill ta prover av fläckarna med den metaboliska scannern så går det alldeles utmärkt, då det verkar som om den articifiella gravitationen varit på under själva striden. Mao blodet svävar inte omkring i klumpar utan har hamnat på inredningen och sedan torkat fast där.

4 MH

Under några krossade möbler gör spelarna en upptäckt: På ytterligere en plats finns kraftiga rödbruna stänk, med brännmärken av energivapen som antyder att någon har satt livet till, eller i alla fall gjort sig kvitt en liter blod. Här finns dock inga konturer dragna runt fläckarna.

6 MH

Under några andra krossade möbler ligger ett foto föreställande sex personer framför kurirskeppet på en upplyst landningsplatta. Av de sex är en kapten, en löjtnant och de övriga meniga. Fotot verkar ha suttit upptejpat på en vägg av rivmärkena att döma.

9 MH

Alla de träffmärken av handlaservapen som finns i väggarna ser identiska ut. (**Spelledare**: samma typ av vapen har använts av bägge sidor.) Om Kino eller Kerr frågar (**Slå!**) kan de mha sin Laser Weapons-skill inse att vapnen som använts måste vara standard laserpistoler av den typ som utdelas till High Guard. Om någon frågar (**Slå!**) så kommer han ihåg att den lokala rymdflottan har inte någon form av imperieutrustning, eller ens kopior därav.

15 MH

Om en av spelarna med Elektronics- eller Computer-skill är med och letar så hittar han nu en intakt minnesmodul i spillrorna av skeppdatorn. Det är den sk "svarta lådan" som kontinuerligt registrerar allt vad skeppet tar sig för. Om dess innehåll är läsbart borde den innehålla allt som hänt under de två sista timmarna innan datorn förstördes.

(**Spelledare**: kurirskeppet anropades av ett annat skepp ur sin egen flotta, intet ont anande dockade de, för att sedan bli nerskjutna på fläcken. Dock lyckades de skada en av förrädarna allvarligt. Denne fördes tillbaka till det andra skeppet, varpå kurirskeppet besköts så att det skulle se ut som om det råkat ut för ett piratöverfall. En av kurirskeppets besättningsmän (kaptenen) togs till fånga.)

M1.1.1

Någon har klart och tydligt blivit allvarligt sårad, eller dödad under striden ombord på det förstörda skeppet. Om spelaren med Medic-skill undrar, (**Slå!**) kan du svara att en människa kan helt enkelt inte förlora så mycket blod och sedan repa sig utan sjukhusvård.

Om spelarna undersöker sjukhusen i staden upptäcker de snart följande:

- På planeten finns fem sjukhus av den kompetens som krävs för att klara av skador av den här typen, dvs allvarliga skador av energivapen. (Sjukhusen namnges)
- Om någon kommer in med den typen av skador sekretessbeläggs saken under tiden som säkerhetstjänsten gör en undersökning om hur skadan uppstått.
- Är man fortfarande intresserad av denna typ av information vänder man sig lämpligen direkt till säkerhetstjänsten.

En förfrågan till Nezlei ger som svar att han tyvärr inte kan göra något, då en sådan förfrågan skulle kunna spåras tillbaka till honom, han rekommenderar spelarna att hitta på något själva.

Ett personligt besök på sjukhuset ger samma svar, dvs receptionissan hamrar lite på sin terminal och säger sedan: "Tyvärr kan jag inte hjälpa er, jag **ser** här att **denna** information är sekretessbelagd, och jag kan inte lämna ut den." Denna lilla vink borde få spelarna att börja leta efter plånboken och det visar sig snabbt att det inte alls är så svårt att få receptionissan att titta bort medan spelarna får kasta ett öga på terminalen (**Slå!** 250 < mutans storlek < 750, alternativt en helkväll på en bättre restaurang). Taktiken visar sig i så fall fungera lika bra på alla de fem aktuella sjukhusen, varav tre ligger i huvudstaden och de andra två på de närmast liggande kontinenterna (6H resväg ToR med allmänt tillgängliga transportmedel).

Resultatet av denna undersökning blir att en man mycket riktigt kommit in med kraftiga skador av laservapen. Denne hittades medvetslös i en AutoTaxi som anlänt till akutintaget på morgonen dagen efter piratöverfallet. Till följd av de allvarliga skadorna avled han efter fem timmar utan att ha återfått medvetandet.

Mannen hade inga personliga effekter på sig, utan verkade ha blivit muddrad på allt som möjligtvis skulle kunna identifiera honom innan han skickats till sjukhuset. Pga det tillstånd han befann sig i vid anländandet till sjukhuset kan det helt uteslutas att han tagit sig dit för egen maskin.

Vill spelarna se kroppen (**Spelledare**: spela ut detta) får de tala med en ung underläkare som motivilligt (**Slå!**) låter sig mutas att ta dem till förvaringsrummet (1000 < belopp < 2000), varpå de får smyga genom gångar och gömma sig i skrubbar för att till sist få se liket. Spelarna (**Slå!**) upptäcker nu att förutom det kraftiga såret efter laserträffen i bröstet har mannnen intryck av en ring på vänster hand. Märket är mycket karakteristiskt och spelaren har inga problem att identifiera det som avtrycket av en klassring från High Guards Naval Academy. Har spelarna funnit fotot i kurirskeppet kan de konstatera att han **inte** var en av de som var med på bilden.

M1.1.2

Om spelarna har hittat minnesbanken i kurirskeppet och undrar om de kan läsa innehållet, skall du svara att de i så fall måste få tillgång till en massa elektronisk utrustning innan dess. Någon sådan finns det inte ombord på den skyttel de färdats hit med. De kan få tag på denna utrustning på två sätt: Antingen köper de den, eller också rekvirerar de den från Nezlei. I det förra fallet blir de Cr 22000 fattigare och i det andra levereras ett stort (100 kg) paket av posten dagen efter. De kan nu analysera minnesmodulen om de hjälps åt och kombinerar alla sina kunskaper i Elektronics och Computer.

Utrustningen de behöver är nämligen instrument för analys av elektronisk apparatur. Mha denna kan de efter 30 MH:s detektivarbete lista ut hur de skall koppla in sig och hur informationen skall tydas. Helt klart är i alla fall att Imperiet inte är ett dugg intresserade av att någon annan än dem skall ha någon glädje av information från krascher.

Informationen består alltså av korta meddelanden om vad som hänt ombord i form av manövrar, öppnande av dörrar mm mm samt en tidsangivelse om när det hände. Skall de läsa igenom allt som står där kommer det att ta fem timmar. Är de smarta börjar de bakifrån och kommer då att finna ut allt det intressanta redan efter en halvtimme. Detta är vad som står av intresse:

20 minuter innan datorn förstördes användes radion under en fem-mintersperiod. Därefter utfördes dockningsmanövrar och sedan öppnades yttre luftslussen. Strax därpå börjar det strömma in en strid ström av felmeddelanden i form av rapporter om falerande utrustning, t.ex dörrar, lampor, manöverkonsoler mm. Detta kulminerar med att datorn förstörs i en orgie av felmeddelanden och inget mer registreras. Om spelarna frågar kan de konstatera att kraftcentralen varit i gång hela tiden, samt att skeppslasrarna aldrig avfyrats.

M1.1.3

En förfrågan till Nezlei ger som svar bilder på de fem mördade besättningsmännen. En snabb jämförelse med fotot visar att det är kaptenen som saknas. Trots detta har Nezlei angett en av de meniga såsom kaptenen. Ytterligare förfrågningar ger svaret att denne var klädd i de illa åtgångna kläderna (sönderskjutna) vid upptäckten. ?

M1.2

Att finna piraterna verkar ju vara ett bra projekt. Om spelarna bara går ut på stan för att finna rykten om piraterna finner de mycket litet av värde. Bel Farr, som har viss erfarenhet av piratverksamhet, sitter inne med lite förkunskaper. Använder han inte dem kommer de knappast att finna piraterna.

Bel Farr känner alltså till vem den grossist är som levererar livsmedel och andra konsumtionsvaror till piraterna. Det enda kruxet är att han har vett att ha livvakter. Farr vet att han heter Vier Jeet och att han bor i ett större våningshus i centrum av staden.

Jeet har (naturligtvis) sin verksamhet förlagd till ytterkanterna av staden. Farr vet också precis vart han har sitt huvudlager, även om han aldrig har varit där. (**Spelledare**: Farr hade fått fram denna information vid ett förhör av en smågangster som rörde en helt annan sak).

Om spelarna öppet försöker kontakta Jeet, kommer han naturligtvis helt att förneka all inblandning i historien och vet inget om piraterna. Han kan dessutom visa upp en klanderfri bokföring. Om spelarna däremot ger sig till att skugga honom och i synnerhet bevaka huvudlagret kommer de att få fram ett och annat som kan vara intressant.

Jeet åtföljs alltid av två biffiga typer med kraftigt sluttande pannor. De kan slåss, men inte mycket mer. De är beväpnade med knivar och blydaggar. De har **Knife Combat - 2** och **Brawling - 2** men i övrigt samma stats som alla andra.

M1.2.1

Om spelarna skuggar Jeet får de förutom hans hemadress reda på att han hyr en hel våning i en lyxigare byggnad samt att gorillorna har egna rum i den våningen. För att komma till våningen måste man ha en speciell kod till hissen, eller till kodlåset i nödutgången i trapphuset. Koden känns till av alla i våningen. Att knäcka sig in med våld eller list är ju naturligtvis ett alternativ som står till spelarnas förfoganade. **Spelledare**: det är nu upp till dig att bedöma om spelarna på ett någorlunda realistiskt sätt lyckas ta sig in i våningen utan att tillkalla en patrullbil med poliser, men var snäll i din bedömning: Jeet är känd för sitt utsvävande leverne och lite oväsen kommer inte att ge någon omedelbar reaktion från grannarna. I våningen finns förutom vakterna och Jeet endast en kock samt två av Jeets älskarinnor. Kocken och servitriserna kommer i händelse av våldsamheter att låsa in sig i sina respektive rum och stanna där tills bråket är över. De kommer under inga omständigheter att ställa till besvär för spelarna, inte heller vet de något om Jeets verksamhet. Använd karta G03.

M1.2.2

Bevakning av lagret ger följande information:

Studera karta S02.

10H(2): 0800 dyker sju personer upp, pratar med några vakter (som ger sig av), låser upp byggnaden och går in.
0900 Jeet anländer i ett privat fordon (en air/raft) och går in.
1200 Alla kommer ut och ger sig av.
1300 De kommer tillbaka.
1712 Jeet ger sig av.
1800 De sju ger sig av, två uniformsklädda personer anländer och går in.

14H(2): Under natten: Uniformsklädda, neuropiskbeväpnade personer med kommunikationsradioapparater patrullerar området, kollar lås och dörrar mm.
2300 Vaktavbyte (ser det ut som).
0800 De uniformbeklädda ger sig av.
Ge spelarna karta S02.

24H(2): Jeet tycks leda verksamheten själv och kommer till lagret varje dag prick kl 0900 och åker därifrån vid femtiden. Han verkar ha sju anställda som kommer kl 0800 och går 1800. Kl 1800 anländer fyra par vakter, varav två par går in och två par patrullerar utanför. Spelarna känner igen dem som ett privat vaktbolag med dåligt rykte vad gäller brutalitet och olagliga förhörsmetoder. De är alla beväpnade med neuropiskor och har radiosändare i sina bälten. Patrullerna avlöses kl 2300 av ny personal och avslutar bevakningen kl 0800.

Under nattetid (mellan 2200 och 0500) är det praktiskt taget ingen aktivitet alls i området, så när som på vakterna. Under dagtid däremot är det liv och rörelse. Vill spelarna ta sig in nattetid visar det sig snabbt att det är praktiskt taget omöjligt. Förutom vakterna har nämligen byggnaden en mängd (av spelarna **icke** deaktiverbara) tjuvlarm som högljutt annonserar någons vilja att ta sig in i byggnaden. Dagtid däremot är det inte alltför svårt. Lagerarbetarna är inte beväpnade och ytterdörren som visserligen är bastant, har undermånligt dimensionerade gångjärn. Detta förhållande kan snabbt observeras av vem som helst som kommer närmare dörren än fem meter. Att slå sönder gångjärnen och ta sig in bör inte ta spelarna mer än 5 rounds om de ser till att utrusta sig på lämpligt sätt. **Spelledare** ditt omdöme gäller. Liksom i fallet med Jeets privata våningen kommer de anställda att hålla sig utanför allt vad bråk heter. De vet lite eller inget om Jeets verksamhet och ger ett eländigt intryck under ett eventuellt förhör.

Eventuell avlyssning av lokalerna ger inget ytterligare i form av information utan bekräftar bara vad de kan finna genom visuell observation.

Vad Jeet vet

Jeet däremot vet naturligtvis allt som spelarna kan vara intresserade av att få reda på. Han är inte alls intresserad av att bli utfrågad, men finner sig snabbt i det oundvikliga. Hur spelarna än bär sig åt när de förhör honom kommer han att berätta sanningen med en gång. Han kommer naturligtvis att berätta så lite av sanningen som möjligt, men det är spelarnas problem. Spelarna kan pressa fram följande information:

- Han känner mycket väl till piraterna och är den som tar hand om och distribuerar de "varor" som de kommer med.

- Genom att muta en tjänsteman på starporten har han ordnat så att piraterna har ett bevakningsfritt "fönster" någonstans i öknen där de kan landa en gång i månaden. Detta åstadkomms genom att programmera om den dator som leder övervakningen av planeten samt håller ordning på rymdskeppstrafiken i systemet. Programmeraren som gjort arbetet är dessutom en god vän till piratkaptenen.

- Tid och plats för piraternas landning visar sig vara 300 km nordost om staden i en av de öknar som täcker större delen av planeten, dag 106 kl 0010 - 0412.

- Om spelarna har vett att fråga efter denna information själva är det bra (**Poäng #1**), annars kan någon med Interrogationskill (**Slå!**) tala om att det verkar som om han döljer eller utelämnar något då han talar om hur man skall komma till piraternas landningsställe.

  Han talar om vilket lösenord "retarip" man skall säga på en speciell radiofrekvens för att piraterna inte skall utplåna en med sin laserkanon om man kommer närmare än en kilometer från deras landningsplats.

- Han vet inget om var de befinner sig i rymden, men tror att de håller till i en krater i en av den lokala gasjättens månar. Vilken måne, och vart på månen vet han som sagt inte.

Piraterna

För att ta sig till platsen där piraterna förväntas dyka upp behöver de en air/raft. Den kan antingen fixas av Nezlei eller hyras av spelarna själva (Cr 200 per dag + Cr 10 per mil). Resan tar 7 timmar tur och retur.

Piraterna dyker upp så punktligt så att man skulle kunna ställa klockan efter dem. Skulle spelarna inte sända det överenskomna lösenordet då de närmar sig skeppet kommer det först att avlossa ett varningsskott med sin kanon ovanför deras huvuden, varpå det väntar någon minut för att sedan skjuta dem i bitar.

Sänder de lösenordet blir de däremot bättre bemötta. Kapten Pojbab är från början något misstänksam men om spelarna bara inte kommer med några idiotiska uppmaningar i stil med: "Upp med händerna, ni är omringade!" eller "Lägg ner era vapen, det här är polisen!", så skall det nog gå bra.

När Kapten Pojbab får höra vem de är blir han genast trevligare att ha att göra med. Han känner nämligen till Farr och hans verksamhet och har inget emot att tala med honom. Anledningen till hans ursprungliga misstänksamhet är att han hade väntat sig att möta programmeraren vid landningsplatsen. Om spelarna talar om för Kapten Pojbab vad som hänt blir han lite upprörd då han inser att han knappast kommer att få mer än en mycket summarisk rättegång och en snabb avrättning om han skulle åka fast.

Om spelarna ställer ledande frågor så kan han berätta följande:

- Han har inte sett ett, utan **två** imperiella kurirskepp anlända till systemet. Som gammal kapten inom High-Guard är han nämligen rätt bra på att gissa vart skepp kommer att göra inträde i normalrymden i systemet. Eftersom skeppen är mest sårbara just då är det av stort intresse för honom att veta deras ankomstplats.

  För fjorton dagar sedan, dag 92, dök ett imperiellt kurirskepp upp. Det var lätt att känna igen då det har en mycket karakteristisk form. Han lät det naturligtvis vara ifred, då de sällan har någo tillräckligt värdefullt ombord för att motivera risken att bli jagad av själva imperiets styrkor. Tre dagar senare, dag 92, dök ytterligare ett kurirskepp upp. Liksom i det förra fallet lät han det vara i fred i väntan på bättre byte. Sedan dess har han varken sett eller hört talas om några kurirskepp.

- Programmeraren som han väntade på landningsplatsen är just den kille som gjort de ändringar i huvuddatorprogrammet som tillåter honom att landa och starta obemärkt. Han skulle komma hit för att värdera en det datorutrustning de "kommit över" vid ett tidigare tillfälle. Han kan ge namn och adress till programmeraren om spelarna bara frågar efter den. Vidare kan han berätta att för att utnyttja luckan måste man skicka koden "BAKDÖRR" till huvuddatorn för att den skall öppna fönstret och glömma bort att man varit där.

Allteftersom tiden går blir han mer och mer orolig då programmeraren aldrig dyker upp, till slut vill han inte vänta längre. Han säger till spelarna att han inte vågar stanna längre då han misstänker att programmeraren råkat ut för polisen och kanske skvallrat. Han ber spelarna vidarebefordra lasten (2 ton lådor med medicin och elektronik) till Jeet och sedan lyfter han.

Lasten får lätt plats i Air/raften och om de lämnar över den till Jeet blir han också mycket orolig då han får höra att programmeraren inte dök upp. Även han är rädd för att polisen har pressat fram upplysningar som kan vara till skada för verksamheten. Samtidigt är han inte rikigt säker på att så är fallet då polisen borde ha varit där för länge sedan, de är normalt mycket snabba med att agera.

M1.2.3

Om spelarna bestämmer sig för att besöka programmeraren, Ivy Jhan, finner de att han bor i en lägenhet i ett bostadsdistrikt i utkanten av staden. Huset är sjabbigt och ligger i ett av de fattigare distrikten (inte samma som det spelarna bor i). När de ringer på svarar ingen men om de prövar dörren visar det sig att den är öppen.

På golvet i vardagsrummet ligger programmeraren i en pöl blod framför en datorterminal. Han är mycket död, tydligen har han förblött till följd av de fem - sex knivhuggen i magen och bröstet. Dessutom har han märken efter grov misshandel på hela kroppen. Hela lägenheten är upp- och nervänd, med utdragna lådor och kullvälta möbler. Terminalen är blodig och det ser ut som om han använt den precis innan han dog. Om någon ser efter finner de att terminalen fortfarande är igång, men att den inte är inloggad. Att döma av texten på bildskärmen (**Spelledare:** för detta krävs att någon med computer-skill tittar) har han loggat ut från ett konto med namnet: "JHAN:Extraknäck" för fem timmar sedan. Kontot är tillgängligt från alla terminaler i staden som är anslutna till den lokala stadsdatorn. (Nästan alla hotell och lägenheter har denna tjänst att erbjuda mot en liten extrakostnad, det kan jämföras med kabel-TV idag.) Terminalen är nu obrukbar pga den mängd blod som runnit ner i tangentbordet och uppenbareligen förstört det.

(**Spelledare:** Detta har hänt: SP-Chefen har sedan länge känt till varför piraterna kunnat ta sig fram och tillbaka mellan Rexol och sin vanliga operationsplats utan att upptäckas. Det är bara det att det har passat honom alldeles utmärkt att ha dem där då deras närvaro kan användas som ett motiv till att gå med i Imperiet. När så detta hände insåg han att Ivy Jhan kunde användas för att fixa huvuddatorn så som skulle behövas utan att de skulle behöva vara rädda för att bli förådda. Men där hade de fel. Ivy Jhan skrev och installerade mycket riktigt programmet, men när han insåg vad det var till för och vilka konsekvenser det skulle ge för Rexol vägrade han fortsätta och hotade med att avslöja allt. I det läget återstod inte mycket mer för konspiratörerna att göra än att likvidera honom och hoppas att han inget sagt till någon annan om saken.)

När de lämnar huset märker de ganska omedelbart att de är förföljda av ett gäng (ca 6 personer). Innan de kommer så värst mycket längre möter de ytterligare ett som kommer gående emot dem.

Gänget visar sig nu vara beväpnade med påkar, karatepinnar och knivar som de raskt plockar fram. **Spelledare:** Vad som nu händer kan jag inte förutsäga, men om spelarna inte har med sig några laservapen blir kontentan av det hela är att de blir grundligt uppklådda (1 LS) och blir lämnade med uppmaningen att inte lägga näsan i blöt fler gånger. De blir också rånade på vad de eventuellt kan ha i form av kontanter eller utrustning. Om spelarna är beväpnade med laservapen och drar dessa flyr gänget från platsen. Hela det här händelseförloppet måste naturligtvis spelas ut av dig, och naturligtvis kan det hända att spelarna får mer stryk än en lätt skada, allt beror ju på hur mycket de vill bråka. Skulle någon av ligamedlemmarna bli fasttagen av spelarna är han inte alltför svår att pressa på information. Han vet nämligen ingenting om varför de gav sig på spelarna utom att gängets ledare tydligen hade fått betalt för att göra det. Han vet inte var ledaren bor, men kan efter en smula "övertalning" förmås att berätta att ligan brukar hålla till på Pakani Road.

M1.2.3.1

Om de vill försöka komma in på det datorkonto som Ivy Jhan använde när han dog, behöver de tillgång till stadsdatorn. Det kan de få genom att antingen flytta till ett hotell eller en lägenhet där sådant erbjuds, eller genom att hyra datortid på ett bibliotek. Alla kan i princip använda dessa terminaler, men det måste till någon med Computer-skill för att göra något mer avancerat än läsa platsannonser eller skriva ett brev el dyl.

När de försöker logga på kontot "JAHN:Extraknäck" blir de naturligvis uppmanade att mata in ett password. Ordet är samma som det lösenord som användes för att ta sig fram till piraterna, dvs "BAKDÖRR". De kan försöka tio gånger, sedan kommer det upp ett meddelande att kontot är avstängt tio timmar och att de bör vända sig till systemansvarige om de glömt sitt password.

På kontot finns en mängd textfiler, varav alla utom en är krypterade med något passord. Endast två av de krypterade filerna kan dekrypteras med samma passord som det till kontot.

- Den icke krypterade filen har skapats någon minut innan Jhan loggade av för sista gången. Texten lyder: "Pakni Rd 7, 5 st.".

  Om spelarna konsulterar en karta finner de att det inte finns någon Pakni Rd, men väl två adresser med liknanade namn: Pakniz Road 7 och Pakani Rd 7. Den första adressen leder till ett mindre gods utanför staden och det andra till ett område nära det där Jhan bodde.

- Någon med Computer-skill kan efter 3H tala om att det första programmet uppenbareligen är det som piraterna använder för att ta sig in osedda med. Det andra programmet är väldigt likt det första, bägge fungerar på så sätt att de är avsedda att ge programmet privilegier att utföra saker det normalt inte hade fått göra på den dator det körs på sedan det tagit emot en speciell kod på en speciell frekvens. En annan kod stänger av programmet. I det andra programmet står det inte närmare angivet vad som skall utföras, men man kan gissa att det har något med planetens försvar att göra. Det finns även en kryptisk kommentar i slutet av programmet som lyder: "Implementation;HeadComp:SysOp:Init".

Spelarna vet att HeadComp är det officiella namnet på den dator som sköter Starportens alla funktioner, dvs övervakning, försvar, trafikkontroll, automatlandning av skyttlar, klarering av skepp etc.

Om de meddelar detta till Nezlei ber han dem vänta, sedan återkommer han med följande besked: Ja, ett program har installerats i huvuddatorn som inte borde finnas där. Problemet är bara att det har gjorts på ett sådant sätt att det inte kan tas bort utan att man måste stänga av maskinen och göra en större service av mjukvaran. Tyvärr kommer detta att ta tid, minst två veckor behövs. Nu är det bara så att det inte på några villkor är möjligt att stänga av datorn innan kejsaren varit här och försvunnit igen. Han beordrar därför spelarna att finna avstängningskoden istället.

M1.2.3.2

Efter att ha fått stryk kanske spelarna blir lite sura och allmänt inställda på att ge igen eller i alla fall ta reda på vem som ligger bakom. Att spåra upp förövarna blir inte alltför svårt för dem om de gör det på rätt sätt: De använder sina skills i Streetwise och Liaison för att hos lokalbefolkningen eller hos polisen ta reda på om det finns något gäng småbrottslingar i närheten. Under loppet av en dag bör de därför få minst ett tips om att ett sådant gäng brukar hålla till på ett av ölschappen på Pakani Road.

Pakani Road Karta G04.

Visar sig vara en mer nöjesbetonad stadsgata i ett av de mer slitna kvarteren i staden, ganska nära Ivy Jhans bostad. På gatan finns förutom ett ölschapp en sliten porrbiograf och en biljardhall. Om spelarna undrar så är det porrbiografen som visar sig vara Pakani Road nr 7. Den innehåller dock inget man inte kan vänta sig ens efter en grundlig inspektion.

I biljardhallen däremot kan spelarna finna sex personer de snabbt känner igen som de som stod främst i ledet av ligister som gav sig på dem. Igenkännandet blir dock ömsesidigt om de visar sig öppet, varpå ligagänget antingen ger sig på spelarna eller flyr beroende av hur pass beväpnade spelarna ser ut att vara.

Spelledare: Det är nu upp till dig att avgöra vad som händer. Vill spelarna klå upp ligan så är det upp till dem, men de får räkna med visst motstånd i form av knivar och klubbor (biljardköer). Vill de muta fram upplysningar så går det fint (Muta > Cr 1000).

I vilket fall som helst (om inte spelarna drar det korta strået, eller tar kål på ligaledaren förstås) kan ligaledaren berätta följande:

- Gänget blev "engagerat" för att bevaka Jhans lägenhet under en dag. Om de (= spelarna) dök upp skulle de få sig en rejäl omgång och sedan bli varnade för att snoka runt mera.

  För att kunna känna igen spelarna fick de ett foto. Fotot är taget i vad som måste vara korridoren till det rum där de fick träffa Nezlei för första gången. Vinkeln antyder att det är taget från en bevakningskamera i ett hörn någon stans. Han vet inget om vem som anlitade honom utom att han talade med en stark brytning, som någon som kommer från centrala Imperiet.

  Vad ligaledaren inte berättar är att han kommer att ringa upp uppdragsgivaren och berätta vad som har inträffat. Spelarna kan naturligtvis gissa att han kommer att göra detta och försöka tysta honom på något sätt. Vill de muta honom att inte säga något kostar det mer än 5000 Cr. Försöker de hota honom krävs det minst ett lik för att övertyga honom om att de menar allvar.

Pakniz Road 7 Karta G05 och G06

Detta är SP-Chefens residens och dessutom det ställe där Heschs män slagit sig ner. Spelarna upptäcker snabbt att det är omöjligt att få reda på någonting om vem som äger huset på normalt sätt, dvs via kataloger och addressregister mm.

Frågar de Nezlei kan han naturligtvis tala om vem som bor där och tom prestera en liten skiss över området och lokaliteterna (karta S03 och S04). Han kan dessutom varna spelarna att stället bevakas av vakter, även om han inte vet hur många eller hur de är beväpnade.

Spelledare: Vad som händer om spelarna ger sig på konspiratörerna är svårt att säga, så det blir mao du som får avgöra som vanligt. Jag ger emellertid några direktiv om vad som händer i vissa specifika situationer:

- Att närma sig huset går bra, men vill man ta sig in på området blir det lite svårare. Runt Hela SP-Chefens ägor löper nämligen en låg häck. Häcken markerar inte bara gränsen, utan är dessutom försedd med en larmanordning. Om någon passer häcken utlöses ett tyst larm i vakt- och huvudbyggnaden. Reaktionen på detta är alltid att skicka ut ett par vakter med hundar. Vakterna kan naturligtvis tillkalla resten av vaktstyrkan på 8 man om så skulle behövas. Dessutom patrulleras området natt som dag av två vakter med hundar.

  Vakterna är beväpnade med stunguns och neuropiskor och de har meshbepansring. Blir de överraskade när de sover har de naturligvis inte tillgång till pansaret, men väl vapnen. Vakternas mod är absolut inte att klaga på, men de ger upp om de får en SS eller mer.

  Även huset är försett med larm av allehanda slag, och om någon försöker ta sig in via någon ingån utan att först deaktivera larmet blir resultatet mycket högljutt.

  Om spelarna från början talar om att de är uppmärksamma på larmanordningar kan någon med Elektronics-skill och några verktyg (tänger och skruvmejslar mm) snabbt (= 10Min) tillfälligt sätta en larmanordning ur spel (**Slå!**).

- I huset kommer spelarna att finna alla konspiratörerna samlade. Det är möjligt att de lyckas överraska dem, men troligast är väl att det blir fråga om strid då spelarnas utseenden är kända.

  Konspiratörerna är alltid beväpnade med laserpistoler och de kommer att slåss till sista andetaget om så behövs då de mycket väl vet vad som står på spel. De kan sägas ha stats: 999AA7 om du behöver använda dem.

- Skulle konspiratörerna bli allt för illa åtgångna kommer de att försöka ta sig ut till sitt kurirskepp som de har stående i en skogsdunge bredvid. Egentligen är det bara en av

dem som har Pilot-skill men ur spelarnas synpunkt är det alltid minst en av de som lyckas ta sig fram till skeppet som har den. Det kommer dock att ta minst tjugo minuter innan de startar då det är den minimitid det tar att aktivera Power-Planten. Lyckas de väl lyfta kommer de att hålla sig väl gömda i rymden tills dess att kejsaren har omkommit och Hesch tagit över. Om spelarna tror att rymdförsvaret kommer att attackera skeppet tar de fel; konspiratörerna har nämligen varit förutseende nog att installera ett eget "fönsterprogram".

- Lyckas spelarna ta en av konspiratörerna till fånga kan de få fram hela planen. Problemet är bara att de inte kan få fram informationen utan att använda truth-drug. Tortyr biter inte på dem och övertalning är löjligt.

  När de väl lyckas pressa fram informationen får de förutom själva planen reda på att det inte går att deaktivera programmet. Konspiratörerna ansåg det vara onödigt att installera något sådant. Mao är det enda sättet att förhindra att programmet kan köras helt enkelt att stänga av datorn på något sätt. Spelarna får dock reda på att SP-Chefen utfärdat en order som går ut på att alla som försöker sig på att stänga av datorn skall arresteras på fläcken oavsett vem som gör det. Denna order gäller i en månad.

När så spelarna har fått fram den information de behöver är det bara för spelarna att ringa upp Nezlei och berätta vad som hänt så är äventyret slut. Han kommer nämligen att arrangera en stormning av datorbyggnaden och så ordnar allt upp sig.

Kejsarens sigill finns inlåst i kassaskåpet på konspiratörernas skepp, så lyckas spelarna med att förhindra att skeppet lyfter är det bara bra (**Poäng #2**). I källaren på huset finner de dessutom den försvunne kurirskeppskaptenen som hållits inspärrad tills nu.

M1.3

Ger spelarna sig ut på stan och söker efter information ryktesvägen kan det mycket väl hända att de hittar en del. Naturligtvis beror ryktesflödet väldigt mycket av vilken tidpunkt på dygnet de väljer och vart de söker efter informationen. Jag överlåter åt dig som spelledare att bedöma var och när det är rimligt att de har en chans att finna rykten.

Natruligtvis lönar det sig inte att dela upp sig för att finkamma stan på rykten. Att skicka iväg tre stycken att oberoende leta rykten på olika ställen ger ingen mer utdelning än om en hade gått. Detta behöver du naturligtvis inte tala om för spelarna, utan låt dem märka det av sig själva (spelare med erfarenhet vet redan om hur det fungerar och de andra lär sig allteftersom).

Generellt gäller i alla fall att ju längre någon stannar på ett och samma ställe, ju större är chansen att någon börjar prata med honom och kanske ett eller annat guldkorn av information trillar fram. Det är dock orimligt att någon är ute och letar rykten mer än tio timmar i sträck på ett och samma ställe. Om inte annat borde han vara ganska så utpekad som en "frågvis typ" efter så lång tid, vilket naturligtvis gör att folk håller sig undan.

När en spelare så ger sig ut för att leta rykten skall du först bestämma när och vart han går och sedan hur länge han stannar där. När han sedan bryter upp skall du slå tärningar och på så sätt avgöra hur många rykten han finner och sedan vilka rykten han finner.

Så här funkar det: Slå 1D6, lägg till DM enligt nedan och avrunda neråt till jämnt heltal. Blir resultatet lika med eller mindre än noll finner han inga rykten. Blir det större är det antalet rykten han funnit under den tid han letat. (AT = Använd Tid)

Påverkande faktor	DM:
Streetwise skill	+1/nivå
Liaison skill	+0.5/nivå
AT	AT - 4

För att sedan bestämma vilka rykten han finner slår du den här gången 2D6 + AT - 4:

7-: Generella rykten.
8+: (För spelarna) Intressanta rykten.

Ett generellt rykte kan hittas hur många gånger som helst, men ett Intressant rykte kan bara hittas en gång. Markera därför i ringen framför när du berättar ett sådant rykte så att det inte dyker upp igen vid ett senare tillfälle. Vilket rykte som sedan dyker upp skall slumpen avgöra:

För generella rykten: Slå 2D6 och titta i ryktestabellen.
För Intressanta rykten: Slå 1D6 för att hitta ryktet.
Om det är ett Intressant rykte som redan dykt upp: Slå fram ett Generellt rykte.

Sammanhanget som ryktet dykit upp i är upp till dej, men typiskt är det bara allmänt skvaller från någon som passar in i sammanhanget: t.ex allmänna rykten från vem som helst, finansiella rykten från affärsmän, militära rykten från militärer osv.

Generella rykten

2 Nu är det nog bäst att du gömmer undan dina vapen om du har några! Regeringen tänker visst ~~sänka~~ höja Lagnivån samtidigt som de höjer Teknologinivån.

3 Har du hört talas om några planer på upprensning i periferikvarteren? Det är sannerligen på tiden att regeringen gör något åt slöddret.

4 Det sägs att det är gynnsamt att satsa pengar i rymdindustrin. Regeringen planerar visst att bygga en rymdhamn till när vår teknologinivå går upp ett steg.

5 En bekant i rymdflottan påstår att K'Kree mobiliserar. Undrar om de tänker ge sig på oss den här gången? Vi är ju trots allt inte allt för långt från gränsen.

6 Kejsar Strephon kommer visst att passera ganska nära oss med sin flotta. Jag hoppas verkligen att han har fattat att vi inte är intresserade av vare sig honom eller hans imperium!

7 Det verkar som om det snart är dags för en större militär övning igen. All permission är indragen och ingen vill säga varför. Tror de att det skall bli krig eller?

8 Polisen har blivit hårdare den senaste tiden, riktiga bufflar faktiskt. Undrar om regeringen planerar en militärkupp om de inte vinner nästa val.

9 En bekant påstår att det är något stort på gång i regeringen, en ny kris eller så. Undrar vad de bråkar så förtvivlat för; de blir ju ändå utsparkade vid nästa val.

10 Priset på importerade varor har stigit igen, men inte sjutton har de sänkt priserna på våra egna!

11 Nu är det dags att söka till militären! De erbjuder en jättebonus om man tar värvning för minst två år. Det lär gå snabbt att stiga i graderna också, bara man är där tidigt.

12 Borgmästaren planerar visst att splittra staden i två delar; i den ena delen skall det enbart finnas affärer och kontor, och i andra enbart bostäder. Löjligt!

Intressanta rykten

O 1 En kompis påstod att han sett ett rymdskepp landa i öknen väster om staden, men det måste han väl ha ljugit ihop? Inte är det väl tillåtet att landa någon annanstans än i rymdhamnen.

O 2 En bekant i flottan påstår sig ha sett ett Imperiellt skepp här! Men inte skulle väl Kejsar Strephon komma hit? Jag hade för mig att han inte tyckte om oss över huvud taget.

O 3 Är du imperie-spion?!? Ja ursäkta mig, det var din dialekt, nu hör jag att jag hade fel. Nej, men jag stötte på en alldeles äkta en häromdan, men polisen hade tydligen arresterat honom för han var i sällskap med fem säkerhetspoliser och en civilklädd kille. Nej, jag vet inte vart dom var på väg, de åkte i väg i en egen bil. Vart? Vid rymdhamnen.

O 4 Längre bort i rummet höjer en man plötsligt irriterat rösten:
..... men jag svär på att jag såg det! Det var ett rymdskepp som landade! (Kommentar med tvivlande tonfall från någon bredvid) Nej, huvuddatorn hade inte sett ett smack, men jag såg det, den landade ju för tusan nästan rakt i huvudet på mig! Nej jag vet inte var det landade, jag var för upptagen av att inte störta med Air/raften. Någonstans söder om stan. Närdå? För ett par veckor sen. Nej, polisen bad mig dra åt helvete. Skumt som tusan.

O 5 Jo, jag levererar färska råvaror till SP-chefen. Hur jag vet att det är han? Jag har sett honom på bild en gång, den enda gången han inte lyckades smita undan fotograferna. Var han bor? Jag vet inte var han bor normalt, men hans lantställe ligger på Pakniz Road 7. Han är där nu och att döma av mängden råvaror han köper har han gäster också, förutom vakterna.

O 6 En konvoj militärer lämnade staden häromdagen, dag 101 tror jag att det var. De åkte in i Jyhiva-öknen tror jag. Tusan vete vad de skulle där och göra, där finns ju inget annat än sand och giftiga ormar och spindlar.

M2 (Spelarna beslutar sig för att inte ge sig i kast med uppdraget.)

Spelarna tar sig en liten funderare på om det inte är enklare att försöka ta reda på den bunker där deras familjer finns inspärrade och befria dem. Sedan skall det väl inte vara alltför svårt att fly mha någon välvillig frakskeppare. I och för sig blir de då tvugna att lämna kvar allt de äger och har, men vad tusan: livet är väl viktigare än hur mycket pengar som helst.

Ja tanken är mycket god, problemet är bara att det inte kommer att fungera. Bunkern är nämligen på tok för väl gömd och bevakad för att spelarna skall ha någon som helst chans att befria sina nära och kära. Men det är gott tänkt och de får (**Poäng #3**) bara för att de gör ett ärligt försök att lösa problemet den vägen. Du bedömer naturligtvis vad som är ett ärligt försök och vad som inte är det, men jag tycker att de nog skall använda minst två hela dagar för att det skall räknas. Dessutom får de poäng varje dag de använder till att ärligt försöka lösa problemet på det här sättet, detta för att uppväga att de förlorar poäng genom att ta av tiden fram till mordet.

Frågan är bara hur? Hela tiden har de problemet att de måste lämna in en rapport dagligen till Nezlei för att han inte skall ana oråd. Hur de än ger sig i kast med problemet så skall det dock tas som en merit att de försöker. Därför skall du speciellt notera följande goda försök:

- Ett rykte anger att militären haft övningar i en öken intill staden. Ett ärligt försök av spelarna att finna bunkern i öknen (till fots eller med Air/Raft) skall noteras (**Poäng #4**). De kommer dock inte att finna något eftersom bunkern med militärerna i är gömd under sanden, och de har inte den förfinade Scout-utrustning som krävs för att finna dem från luften. Till fots lär de inte få något annat än solsting och blåsor under fötterna.

- Nezlei kanske kan förmås att avslöja var informationen finns. Han hemadress visar sig vara hemlig och datorn kan inte förmås att avslöja något. Trots detta kan ju mutor hos vissa officella personer mm ge hans adress. Han visar sig då bo i en lägenhet liknande den som Vier Jeet har (Karta G07) och med samma problem vad gäller olaga intrång.

  Om de lyckas med knepet att ta sig in och försöker förmå Nezlei att avslöja vart gisslan hålls fången eller hämta hit dem igen blir de besvikna. Tortyr eller truth-drug: resultatet är det samma: Nezlei vet inte var de finns. Han insåg nämligen att om de kan finna sigillet så kan de mycket väl finna honom också, så han beordrade helt enkelt sina lojala officerare att ta gisslan ut ur staden och gömma dem i en bunker (precis enligt vad han sagt tidigare) och sedan att vänta i tjugo dagar medan de lyssnade noga på radio vad som hände i huvudstaden. Om en av två saker inträffade skulle de avrätta gisslan: Antingen om Nezlei skickade dem ett radiomeddelande med ett visst kodord, eller om regeringen störtades av Kejsar Strephon. Dock kan inget radiomeddelande förmå dem att komma tillbaka med gisslan. Det enda som får dem att göra detta är att de hör på radion att Strephon inte ställer till bråk och samtidigt ett radiomeddelande från Nezlei som säger att allt är OK. Men som sagt, han har inte en aning om var de befinner sig rent geografiskt. Någonstans inom sändarens räckvidd, dvs inom 1000 km radie är allt han vet. (OBS Bra initiativ av spelarna **Poäng #5**)

  Sen blir han lite förbannad på spelarna och berodrar dem att ge sig av och gör sitt jobb ordentligt, samt att de inte kan räkna med någon Cr 500.000 längre, om de inte ser till att få fram några snabba resultat vill säga.

  I princip är det nu inget som hindrar dem att tvinga ur Nezlei det meddelande han skall sända när problemet är löst och sedan ta kål på Nezlei (**Poäng #6**). Lyckas de bara lösa problemet kan de sedan själva sända meddelandet ändå. Ett problem är bara att de då inte kan räkna med någon hjälp från Nezlei fortsättningsvis eftersom han inte längre är i stånd att vare sig hjälpa eller stjälpa.

Om de nu tycker att de slösat nog med tid är det bara att fortsätta på del M1 igen.

Stridstabeller

10 tal m. Pen.

Vapen	Magasin	Effektiv (8)	Lång(10)	Extrem(12)
Lasergevär	100	18(9)	36(4)	180(1)
Laserpistol	100	10(5)	18(2)	NA
Bedövningspistol	5	1(1)	4(0)	NA

En penetrerande träff med en bedövningspistol leder inte till någon skada. Istället blir personen medvetslös under 1D6 x 5 minuter. Skulle man skjuta någon tio gånger i snabb följd kommer han att dö. Projektilerna är små ampuller med bedövningsmedel som löses upp i blodomloppet.

Vapen	Attack	Räckvidd	Försvar	Penetration	DEX / STR Neg.	DEX / STR Pos.
Laserpistol					7(-2)	11(+2)
Neuropiska	0	1	-1	0	NA	
Tänder	0	1	-1	-1	NA	
Händer	0	1	-1	-3	6(-2)	9(+1)
Klubba	0	1	0	-2	5(-3)	8(+2)
Dolk	1	1	-1	-2	4(-2)	8(+2)
Stav	0	2	-1	-2	5(-2)	8(+2)

Pansar	Pansarvärde (PV)
Jack	1
Mesh	3
Vacc Suit	5

Skada	Effekt
0 - 3	Ingen effekt
4 - 6	Lätt Skada = LS
7 - 9	Medel Skada = MS
10 - 12	Svår Skada = SS
13 -	Död

Varje round är 15 sekunder lång.

Strid utföres enligt:

1) Slängskott (DM = -2)
2) Förflyttning
3) Siktad eld
4) Hugg och slag

Person i rörelse skjuter slängskott, person som siktar måste stå eller ligga stilla.

Procedur vid skott:
Anfallaren slår 2D6 + DM + ~~DEX DM~~ >= RANGE ? Ja : Träff, annars miss.
Skada = 2D6 + PEN - PV.

Procedur vid hugg el slag:
Anfallaren slår 2D6 + DM + ~~STR DM~~ - Försvar >= 8 ? Ja : Träff, annars miss.
Skada = 1D6 + PEN - PV

Spelarna kan bära 2 ggr sin styrka i kg räknat utan att bli belastade. Försöker de använda vapen de inte har utbildning på har de DM -4.

Rollfigurerna

Detta är en kortkort sammanfattning av hur rollfigurerna, vilka de är och hur de bör bete sig. Dessutom finns en fingervisning om vad de anser om sina medspelare "-" är illa, ju fler desto sämre. "≈" är varken plus eller minus. "+" är bra, ju fler desto bättre.

Sanguirr Kerr DCD751(7), Korrumperad polis.

- Låt de andra ta riskerna och håll dig i bakgrunden. Du är inte här för att vinna några medaljer, bara överleva. Kan du dessutom tjäna en slant under tiden är det bara bra.
- Ha inte alltför högljudda åsikter, försök helst få andra att säga vad du tycker. På så sätt slipper du dra uppmärksamheten till dig. För mycket uppmärksamhet kan vara skadligt för hälsan.
- Skydda din reträttväg och se till att inget oförutsett kan inträffa bakom din rygg.

Tyron Biltio ---, Bel Farr ≈, In-No-Vaz Fornei/Elz-El-Enn Kino ≈, Hemi Illiz ≈

Hemi Illiz 8A9AC1(6), Brutal gangster.

- Visa vem som bestämmer, ta inte order av någon du inte respekterar. Är det samarbete som krävs är det bäst för hemfriden att de andra samarbetar med dig och inte tvärtom! I det här fallet kanske du får lägga lite band på dina känslor, men vad som helst kommer du inte att tåla.
- Planera dina drag så att du överraskar fienden. Är han ur balans redan från början blir han lättare att tas med sedan.
- Lita bara på dig själv, litar du på någon annan blir du bara besviken.
- Vad gäller våld använder du så mycket som behövs, aldrig mindre.

Tyron Biltio +, Bel Farr -, In-No-Vaz Fornei/Elz-El-Enn Kino +, Sanguirr Kerr ++

In-No-Vaz Fornei = Elz-El-Enn Kino BA9871(5) / A78AA1(9), Brutala mercenarys.

- Planera inte för mycket. Att hela tiden gräva ner sig i vad som kan hända och vad man då skall göra har en tendens att resultera i handlingsförlamning. Agera **nu** medan du har övertaget och den andre fortfarande inte vet vad som har hänt.
- Stå för ditt ord men tala inte i onödan. Kräv av andra att de gör likadant.
- Lita inte på någon du inte litar på.
- Om det kärvar till sig i en situation, använd våld. Fungerar inte det så använd mer våld.

Tyron Biltio ≈, Bel Farr +, Hemi Illiz ≈, Sanguirr Kerr -, Varandra +++++

Bel Farr 9C8DD1(A), Polischef/Gangsterboss

- Planera alla drag i förväg. En bra plan leder till få misstag.
- Bruka precis så mycket våld som sitationen kräver. Inte mer för då blir det bara en massa bråk, men inte för lite heller av samma skäl.
- Se alltid till att kunna landa på fötterna om något otrevligt händer. Ge dig aldrig in i något du inte tänkt över ordentligt innan. Impulsivitet är av ondo.

Tyron Biltio ≈, In-No-Vaz Fornei/Elz-El-Enn Kino ≈, Hemi Illiz ≈, Sanguirr Kerr ≈,

Tyron Biltio 89BCB1(9), Gangster

- Inget onödigt våld någonsin. Om det är något som har en tendens att förstöra den bästa plan så är det våld. Ibland blir det nödvändigt att bruka våld, men du drar dig i det längsta.
- Du föredrar att göra saker i det tysta. Att springa runt och bulta på stora trumman lönar sig dåligt, utan drar bara till sig en massa onödig uppmärksamhet.
- Planera i förväg allt det som skall utföras. En bra plan leder till få misstag.

Bel Farr ≈, In-No-Vaz Fornei/Elz-El-Enn Kino +, Hemi Illiz ≈, Sanguirr Kerr ---

Kort beskrivning av skills

Alla skills som spelarna har är standardskills, dvs de finns beskrivna i någon av regelböckerna eller supplementen. Flera av dem kommer aldrig till användning, och jag kommer endast att förklara de som verkligen kan komma till nytta. De andra har egentligen ingen betydelse, men finns med för att ge lokalfärg. För tydlighets skull har jag markerat de jag inte kommer att förklara med en asterisk (*). Om de trots allt skulle komma till användning så använd ditt sunda förnuft och kom ihåg att de allra flesta fungerar så här: 8+ (+DM), 2D6 = Success.

***Admin** - Konsten att klara sig i en byråkratiserad värld.

Bribery

Konsten att muta till sig tjänster man normalt inte fått. En muta accepteras som regel i detta äventyr förutsatt att man inte försöker muta till sig något orimligt. En normal muta för en liten tjänst (t.ex slarva bort ett protokoll, låta någon titta i en hotelligare, låta någon gå före i en kö mm) bör ligga någonstans kring Cr 200. Större tjänster kräver större mutor.

***Air/Raft** - Konsten att hantera en Air/raft.

Blade Combat - Strid med stick- och skärvapen.
Cbt Rifleman - Strid med projektilvapen.
Hvy Energy Weapons - Strid med understödsenergivapen.
Lasers/Laser Weapons - Strid med laservapen.
Brawling - Närkamp med eller utan tillhyggen.

Alla dessa skills är ganska lika. Man tar fram DM för avstånd enligt den tabell som finns just för detta, samt låter spelaren slå ett tärningsslag. Spelaren träffar om han slår 8+ med 2D6 - DM + Skill. Han får i så fall slå ytterligare ett tärningsslag för den skada han vållar. Den räknas ut som 2D6 + Penetration (Pen) - PansarFaktor (PF) enligt den tabell som gäller för vapnet.

***Commo** - Konsten att bäst hantera en radioutrustning.

Computer

Individen har kunskap om datorer och vet hur man använder dem. DM = skill. Denna skill gör att individen kan använda en dator och kanske få fram information som normalt inte hade varit tillgänglig. De skall normalt slå 8+ för att lyckas.

***Demolition** - Konsten att hantera sprängämnen.

***Diving** - Konsten att dyka med utrustning.

Electronics

Konsten att hantera och förstå sig på elektronik och elektrisk utrustning, ritningar mm. 8+ för att lyckas, DM = skill.

***Engineering** - Konsten att hantera en rymdskeppsmotor.

Forgery

Konsten att göra förfalskningar. Spelarna är ganska dåliga på detta, de klarar i princip inte av att förfalska mer än buss- och biobiljetter. Om de trots detta försöker sig på att göra något så påpeka lite fint för dem att resultatet inte ens skulle lura en blind man en dimmig dag.

***Gambling** - Konsten att vinna pengar på hazard.

Gunnery

Ger positiv DM då man skjuter med skeppsvapen. Reglerna är normalt ganska komplicerade men i det är äventyret har jag förenklat dem en smulta: Om nu spelarna någon gång skulle komma på tanken att skjuta på något, så träffar dom om inte annat står angivet.

Interrogation

Ger större chans att få ut något ur en fånge vid ett regelrätt förhör utan att man behöver tillgripa tortyr eller sanningsdroger. Ger 10s extra tid för spelarna/skillnivå vid förhör med sanningsdrog. Vid normalt förhör slå 8+ (+ DM = skill) för att fången råkar försäga sig och bluddra ut en hemlighet.

***Leader** - Konsten att leda män i strid.

Liaison

Konsten att frottera sig med män i officiell ställning med högre grad än du. Motsvarar Streetwise vid konfrontation med militära befäl, högre tjänstemän mm.

Mechanical

Individen vet hur man använder mekanisk apparatur och verktyg. DM = skill samt 8+ för att lyckas.

Medical

Individen har läkarutbildning. Om en sårad spelare kontinuerligt blir behandlad av en person med Medical - 1 eller mer, så halveras läkningstiden för skador.

***Navigation** - Konsten att navigera ett rymdskepp.

***Pilot** - Konsten att föra ett rymdskepp.

***Recon** - Konsten att rekognocera i skog och mark.

Streetwise

Ger positiv DM på reaktion vid konfrontation med "mannen på gatan". Används så att man slår reaktionsslaget som vanligt samt adderar skill till slaget och kollar upp vad resultatet blev. Den ger även positiv DM = skill när spelarna letar efter rykten. Denna skill motsvaras av Liaison vid möte med män med högre grad eller tjänsteställning.

***Survival** - Konsten att överleva i skog och mark.

***Swimming** - Konsten att simma.

***Tactics** - Taktik vid strid.

***Sub(marine), Tracked, Water, Wheeled Vehicle** - Konsten att använda fordon med motsvarande framdringningsmetod.

Vacc Suit

Individen vet hur man tar på sig en rymddräkt och hur man överlever i den. Skulle dräkten punkteras i vacum är det ganska viktigt att man tätar den snabbt. Varannan round som dräkten är otät tar man en lätt skada, så det går ganska snabbt att dö i den. En spelare som vill täta sin dräkt skall slå 8+, 2D6 med följande DM för att lyckas.

+1	Per skillevel.
-2	Inbegripen i strid.
-2	Om det är Noll-G, men då har han + Skill i Z-G-Cbt.

Zero G Combat

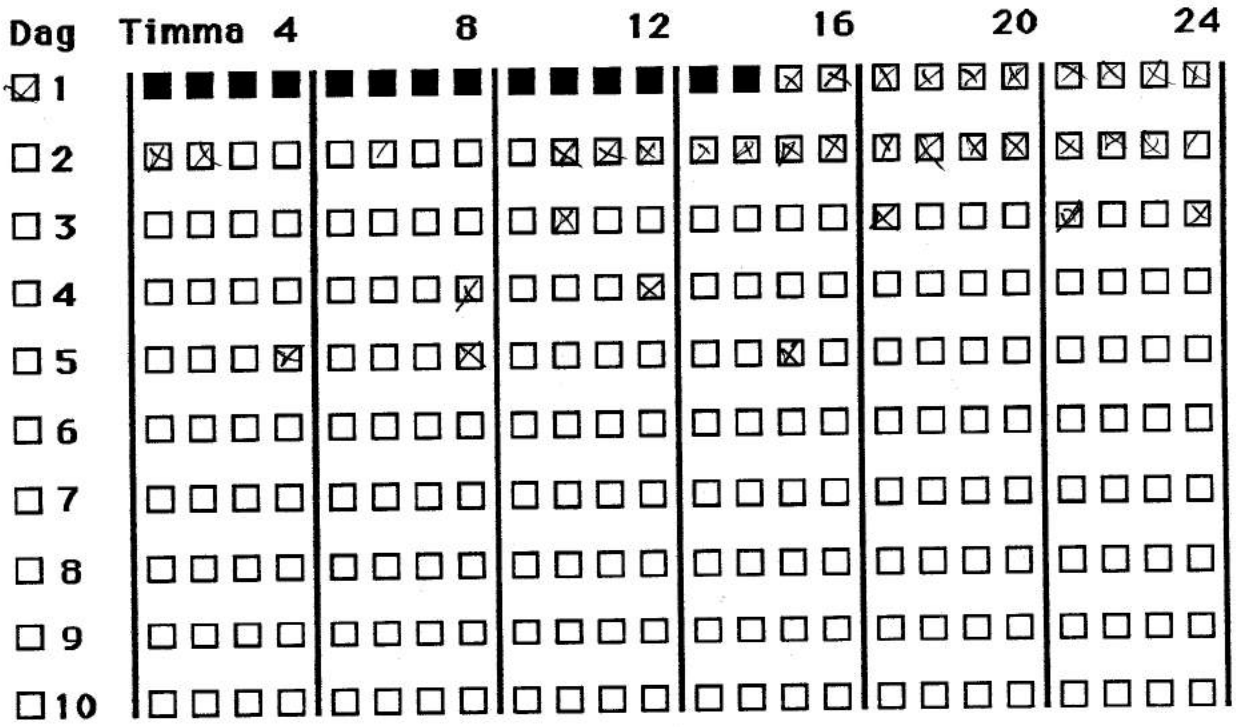
Denna skill möjliggör för en individ att behålla kontroll över sig själv i noll-G miljö. Den behövs vid förflyttning, manöver och strid då det inte finns någon gravitation.

OBS! Om spelarna befinner sig i ett område där det är sprängt och trasigt så punkteras rymddräkten om de misslyckas med sitt Z-G-slag. Vad som händer då kan du läsa vid förklaring till Vacc Suit.

För varje round som en individ skall göra något skall han slå 10+ för att individen inte skall tappa kontrollen och börja flyta iväg eller rotera eller något annat okontrollerat. Likadant skall han slå ett slag varje round han vill återvinna kontrollen, också här 10+. Följande DM skall användas.

-4	Individen avfyrar ett vapen (gäller ej laservapen).
-6	Individen använder vapen för att stöta eller slå.
+2	Individen har DEX 9+.
+4	Individen har DEX 11+
+4	Per skill Zero G Combat.

Tidprotokoll



Obs:

Naturligtvis har jag haft lite svårt att överallt ge tidsangivelser för vad spelarna tar sig för, där är det upp till dig som spelledare att bedöma tidsåtgång. Ta t.ex hur lång tid de sover per natt, ja en normal människa behöver ca 8 timmar per dygn, men en sådan här kort period bör man kunna klara sig på 6, så det är upp till dig och spelarna att diskutera fram. Diskuterar de inte saken med dig sover de naturligtvis 8 timmar per dygn. Måltider tar också tid mm mm. Som sagt, det är upp till dig att bedöma hur mycket tid saker och ting tar. Försök få det så realistiskt som möjligt bara så blir jag nöjd.

Starttid, Kl: 12 05

Stopp, Kl: 13 39

Start, Kl: 13 57 = _____ **Min**

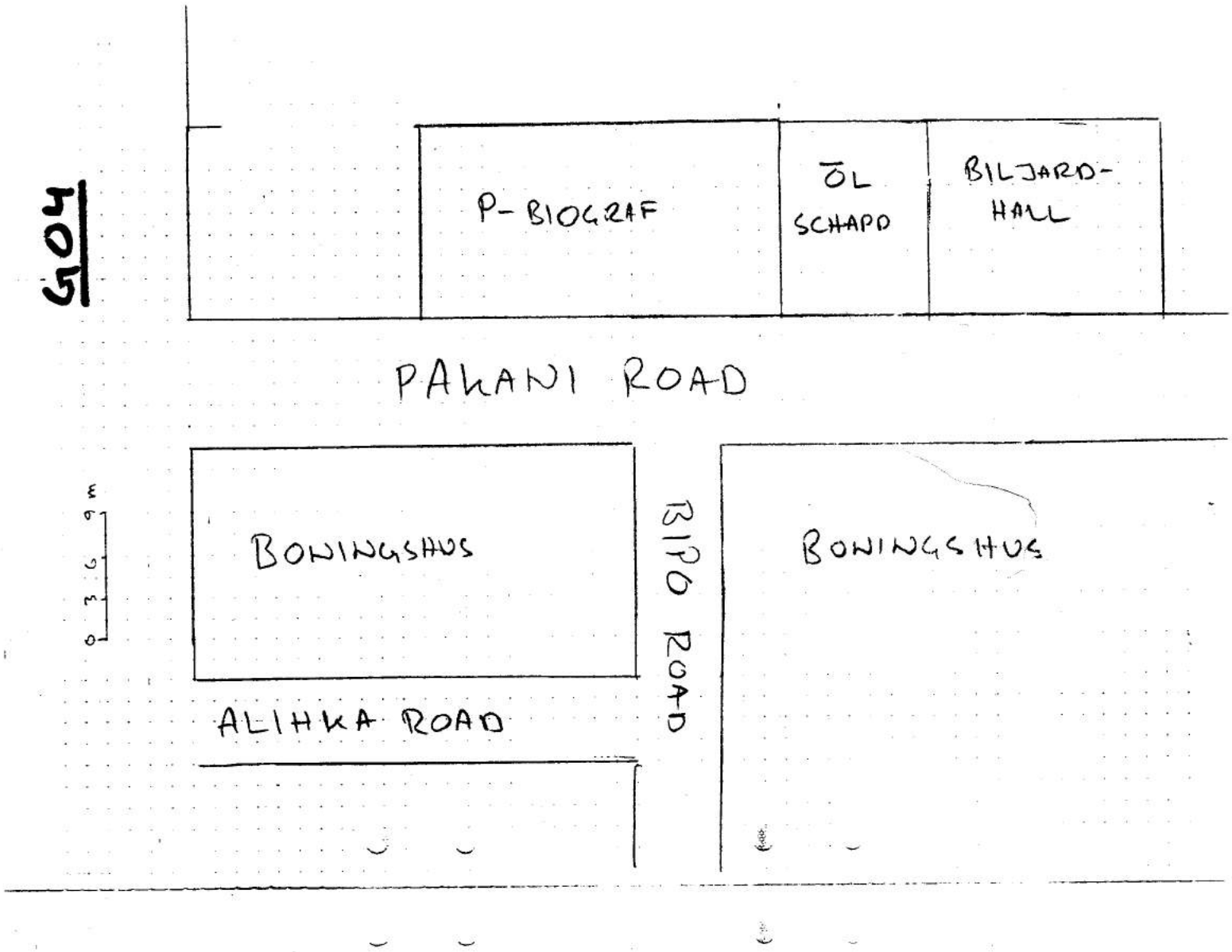
Stopp, Kl: 15 22

Start, Kl: 15 30 = _____ **Min**

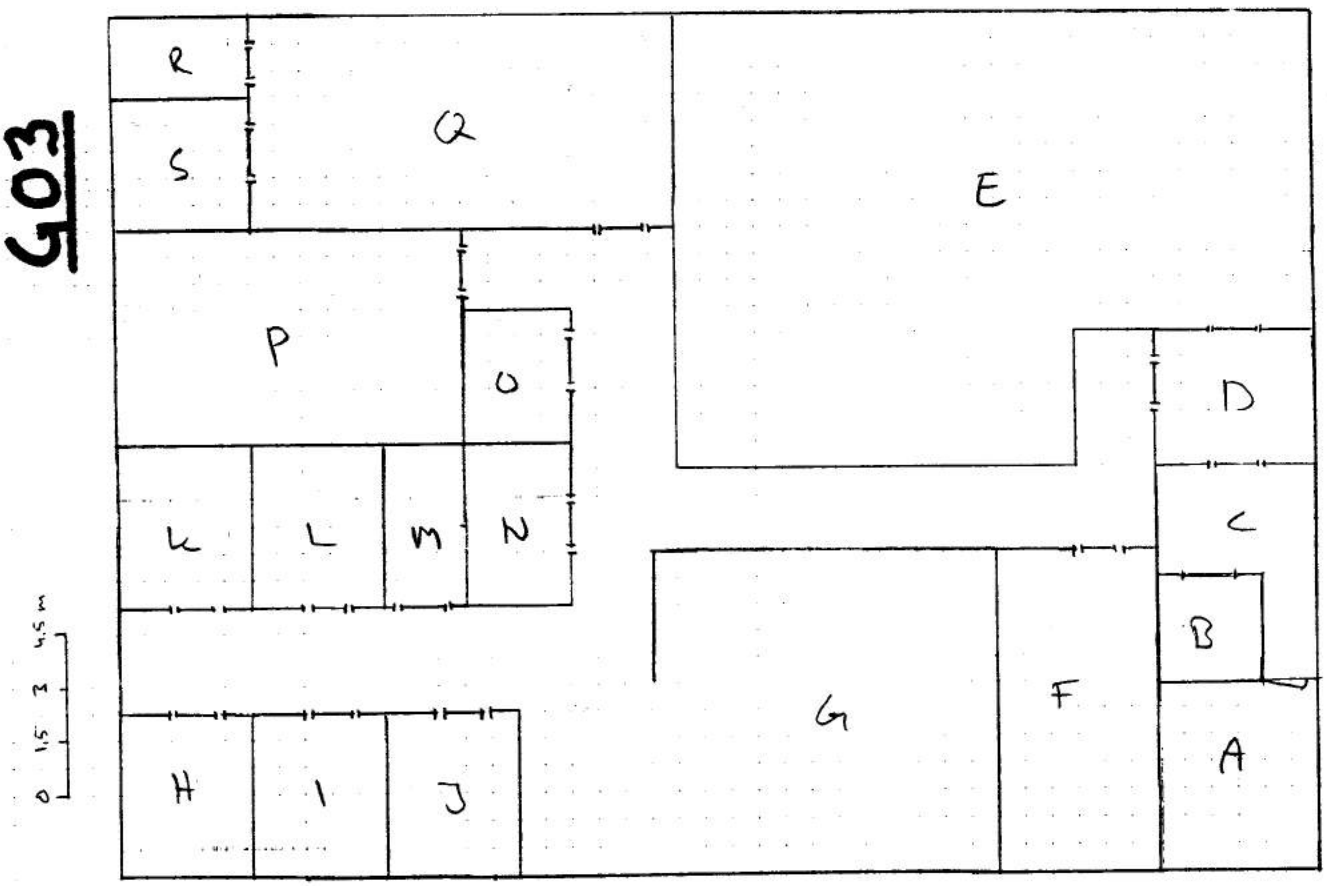
Sluttid, Kl: _____ Σ _____ **Paustid (Max 20 min)**

Sluttid - Starttid - Paustid = 4.00 h.

G04


P- BIOGRAF
ÖL SCHAPP
BILJARD-HALL
PAKANI ROAD
BOWINGSHUS
BIPO ROAD
BOWINGSHUS
ALIHKA ROAD
0 3 6 9 m

G03


R
S
Q
E
P
O
D
K
L
M
N
C
B
G
F
A
H
I
J
0 1,5 3 4,5 m

G03

A: Trapphus
B: Hiss
C: Hall
D: Hall, Garderob
E: Vardagsrum
F: Kök
G: Vardagsrum för personal
H-J: Vakternas och kockens sovrum
K,L: Gästrum
M: Garderob, Förråd
N: Badrum
O: Förråd
P: Exklusivt inrett badrum
Q: Jeets sovrum
R: Toalett
S: Arbetsrum

G05

A: Boningshus
B: Vakthus, inte mycket mer än en sovsal med duschrum och toalett.
C: Öppen gräsmatta med krocketpinnar och stålbågar uppställda.
D: Trädgårdstäppa. Larmad med mekanisk fågelskrämma som blinkar med ljus, visslar och skriker om man går in utan att deaktivera den.
E: Tennisplaner
F: Glesa träd på gräsmatta, erbjuder inget direkt skydd då stammarna är smala.
G: Häck
H: Skogsdunge med kurirskeppet.
I: Kraftig stålgrind med porttelefon och videokamera.

G06

Bottenvåning

A: Hall, Trappa
B: Arbetsrum
C: Biljardrum
D: Vardagsrum
E: Rökrum
F: Matsal
G: Kök
H: Förråd
I: Kockens sovrum
J: Betjäntens sovrum
K: Garderob
L: Extra gästrum
M: Exklusivt inrett badrum.

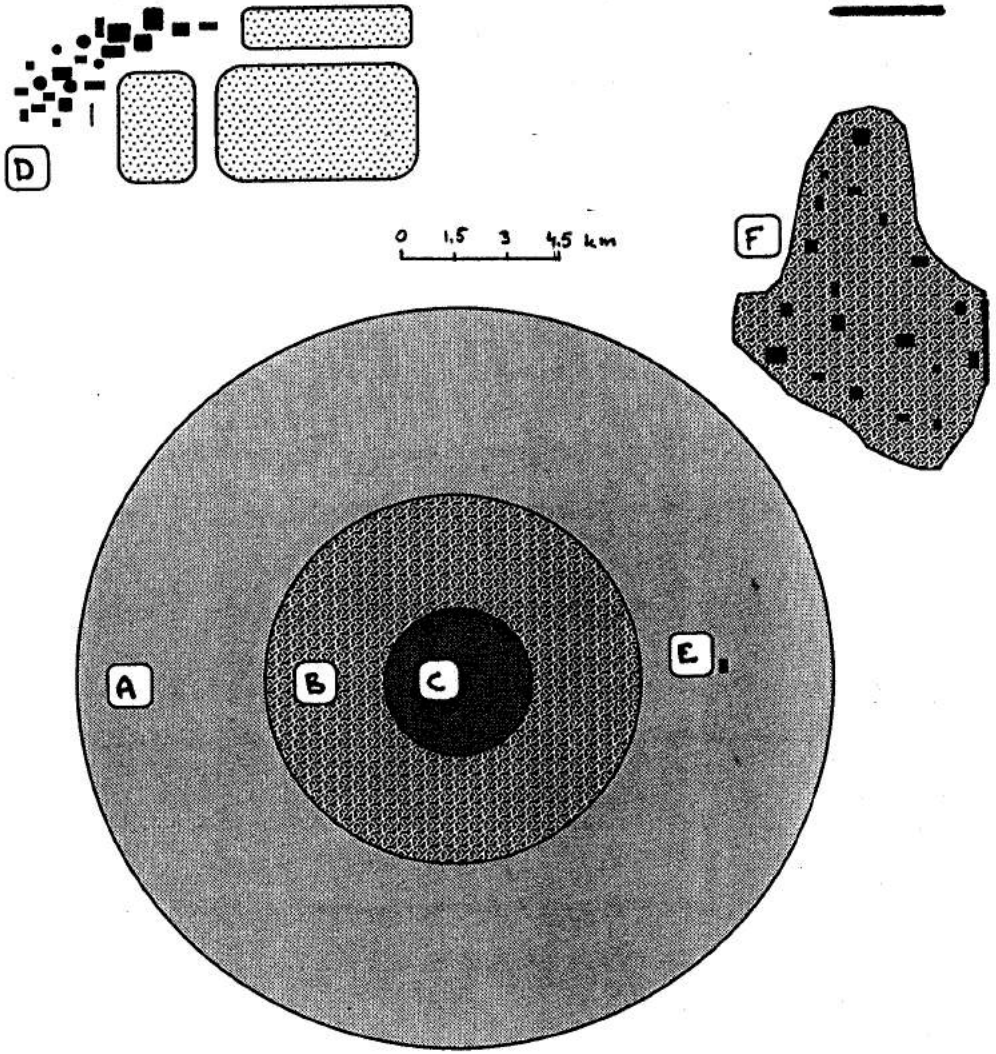
Övervåning

A,B: Sovrum
C: Garderob
D-F: Sovrum
G: Toalett
H: Arbetsrum
I: Förråd

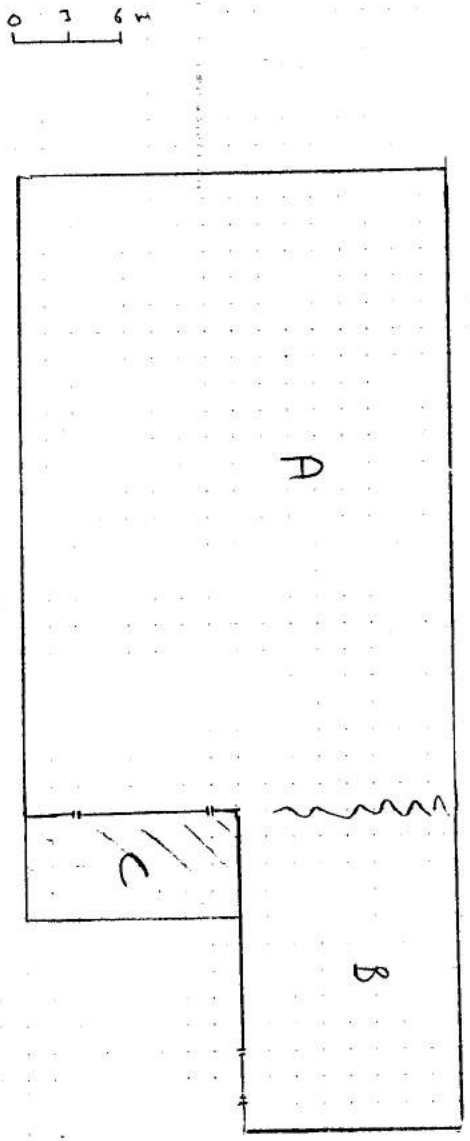
G07

A: Trapprum
B: Hall
C: Hiss
D: Hall
E: Kök
F: Sovrum
G: Arbetsrum
H: Vardagsrum
I: Badrum
J: Arbetsrum
K: Gästrum

S01

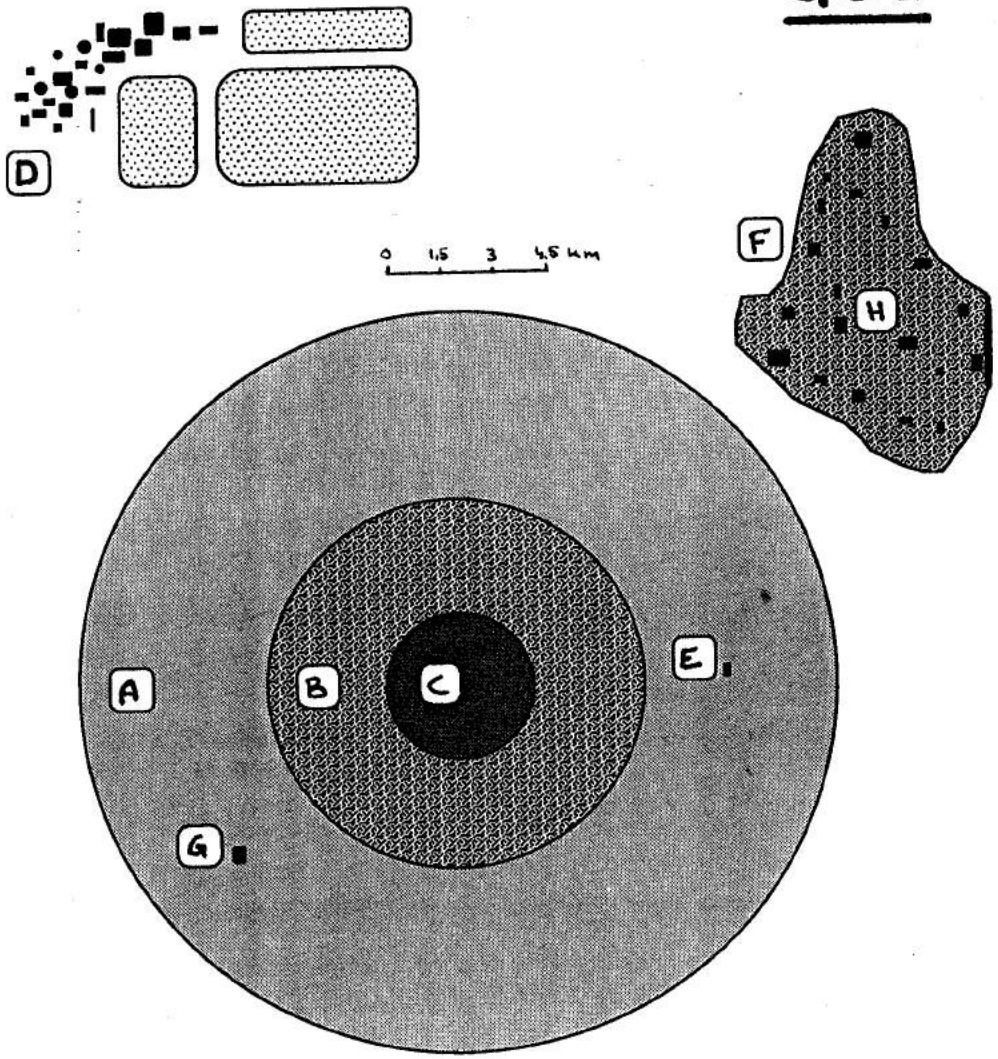


A: Bostadsdistrikt
B: Affärsdisktrikt
C: Administrativt distrikt
D: Rymdhamn
E: Spelarnas bostad
F: Delvis skogsbevuxet bostadsområde, hålls bördigt mha konstbevattning. Endast för de mycket rika.



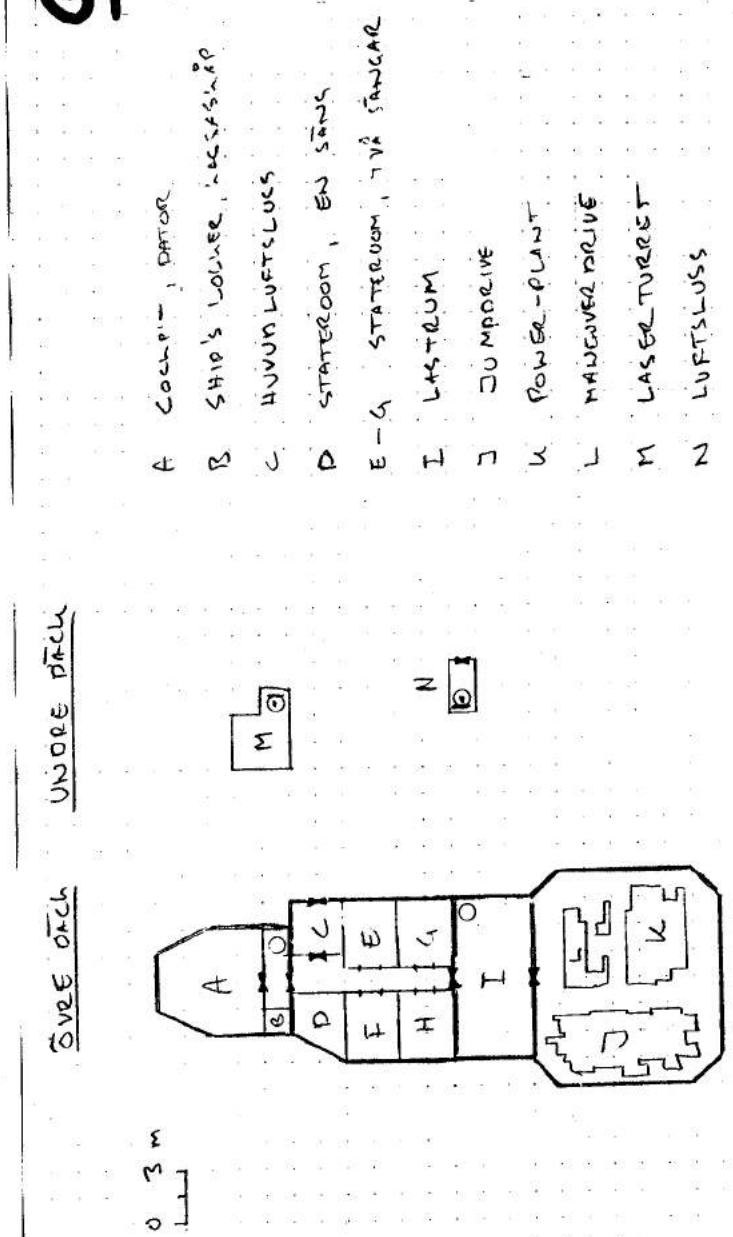
S02

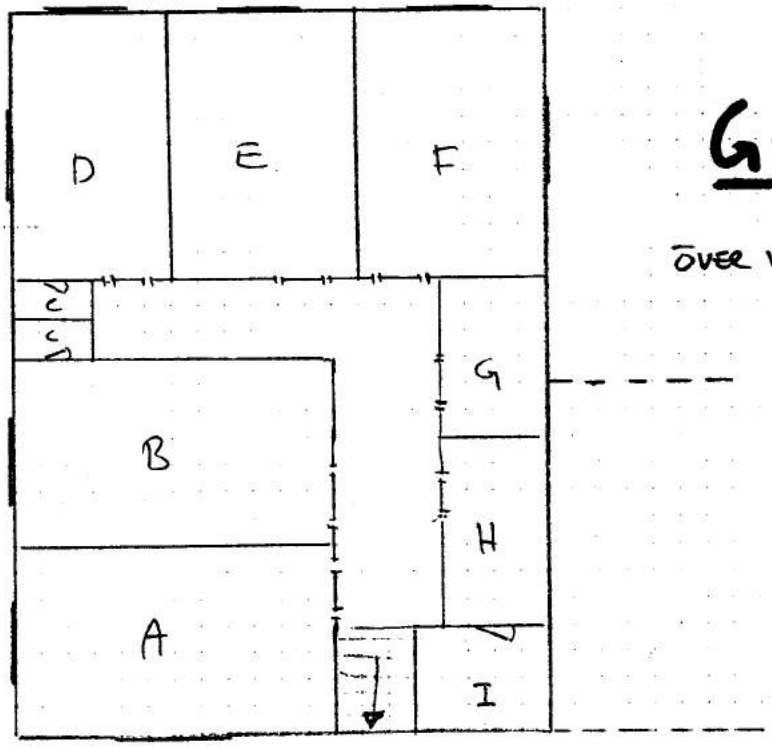
G01



A: Bostadsdistrikt
B: Affärsdisktrikt
C: Administrativt distrikt
D: Rymdhamn
E: Spelarnas bostad
F: Delvis skogsbevuxet bostadsområde, hålls bördigt mha konstbevattning. Endast för de mycket rika.
G: Dakani Road
H: Dakniz Road

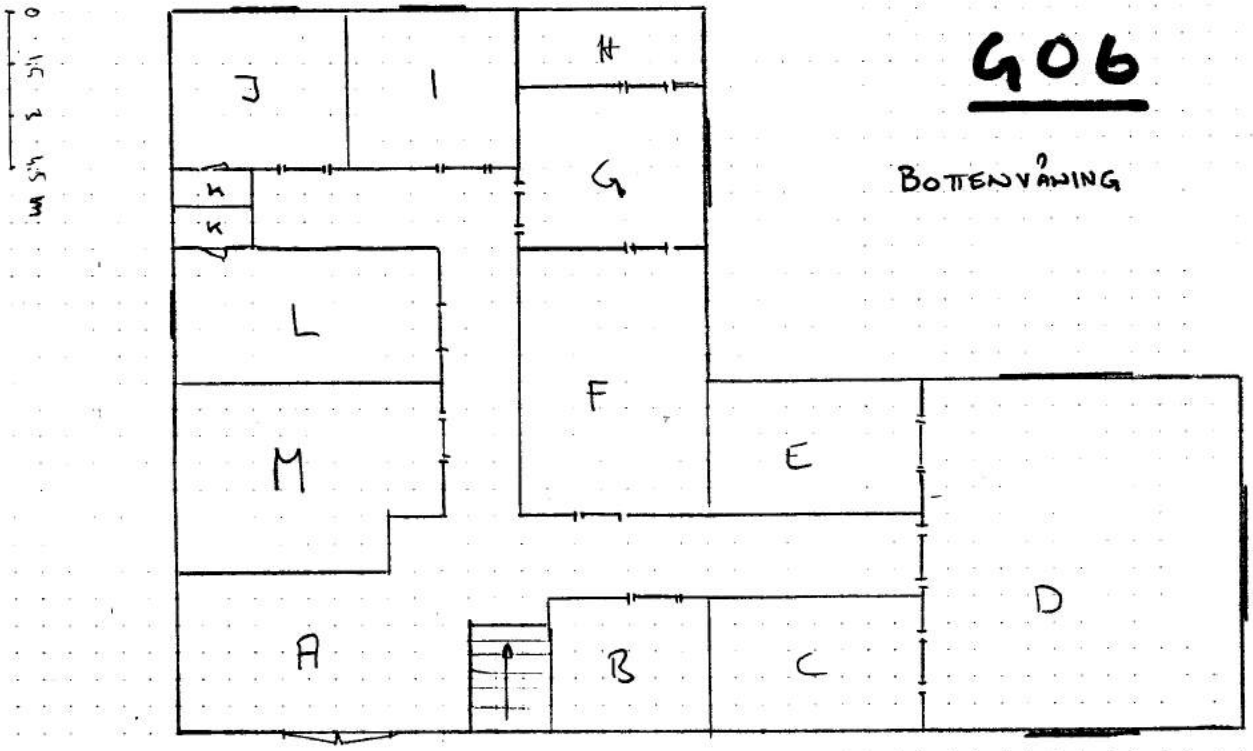
G02





G06

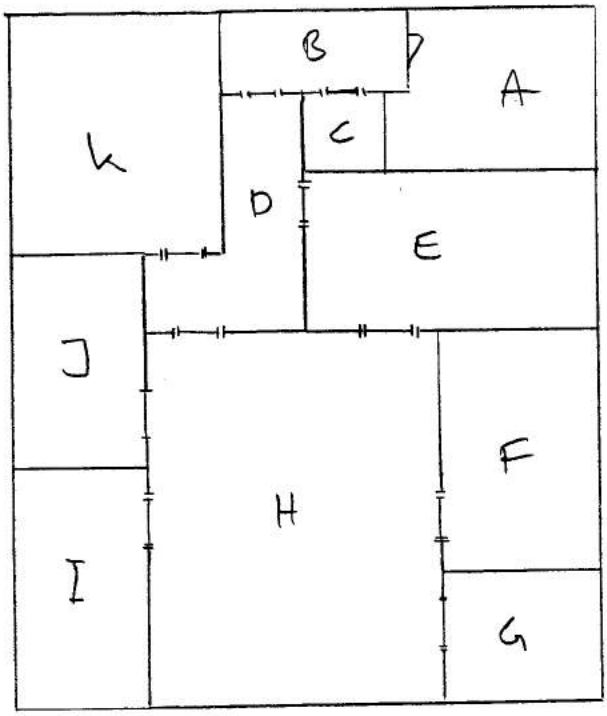
ÖVER VÅNING

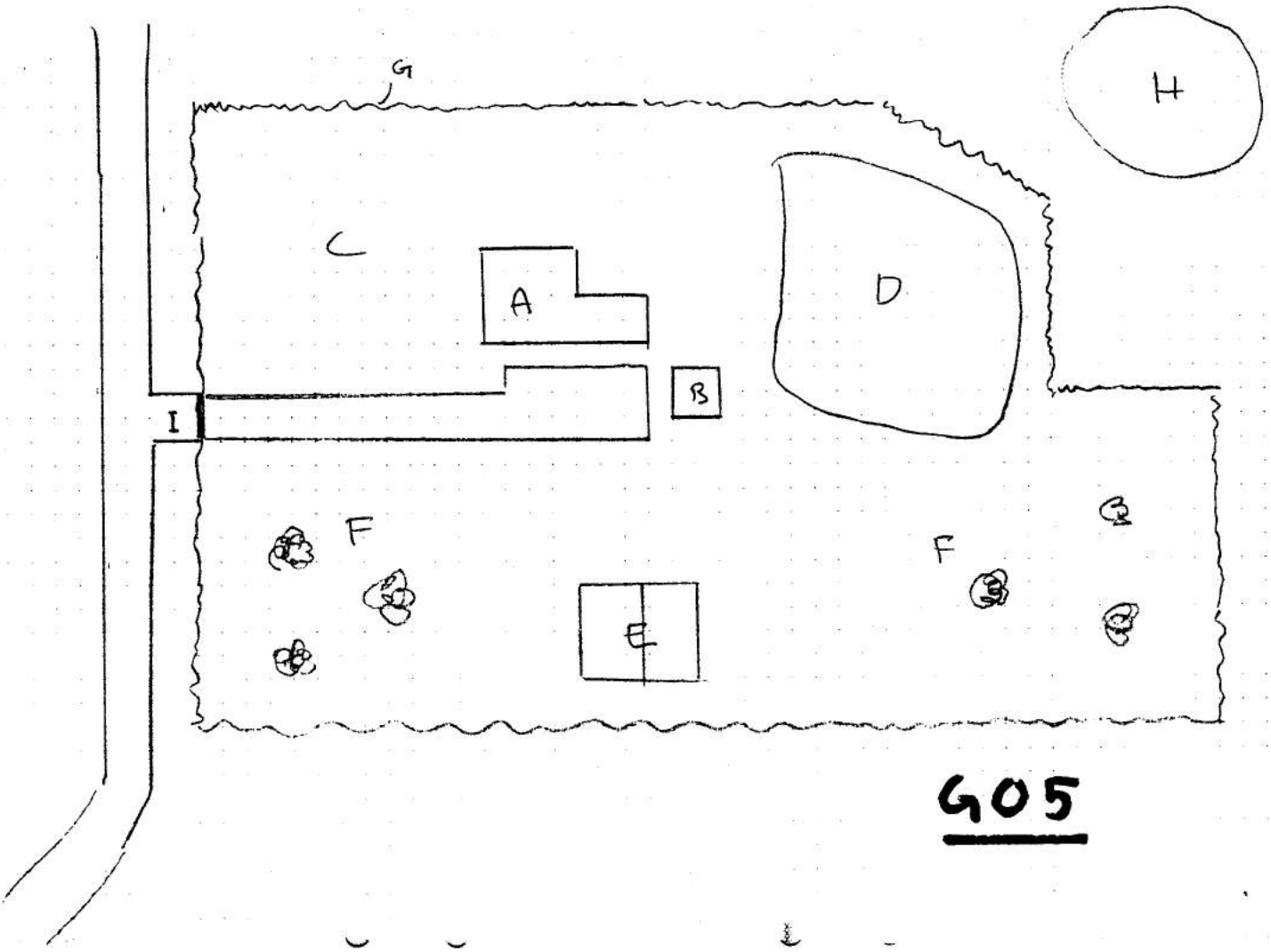


G06

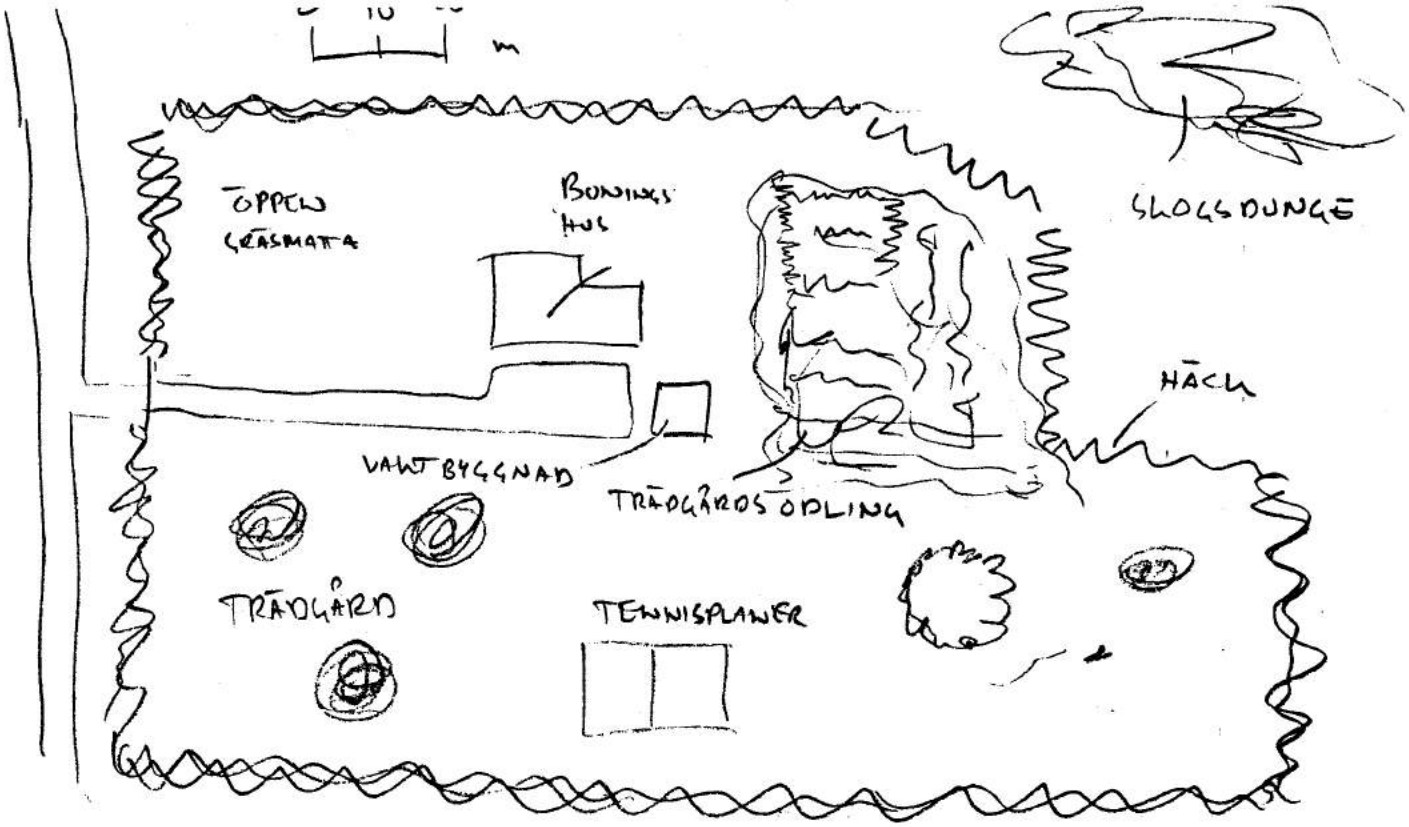
BOTTENVÅNING

G07





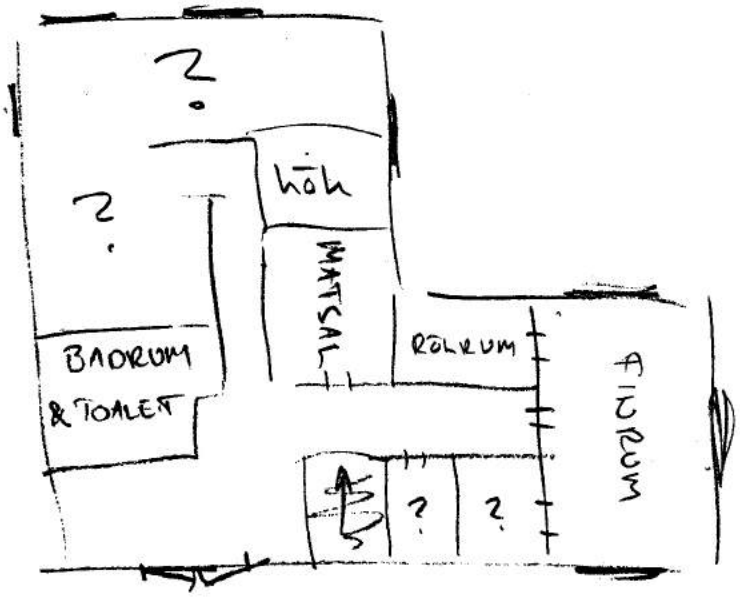
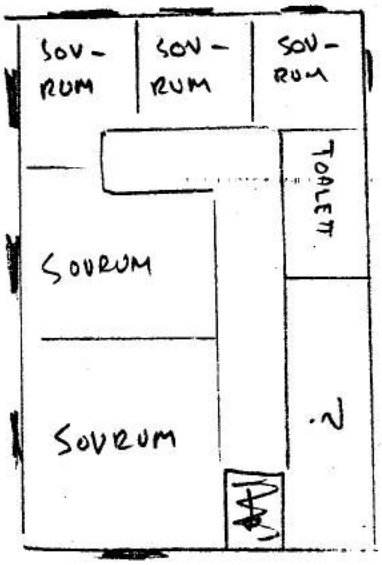
G05



S03

S04

BOTTENVÅNING



ÖVERVÅNING