

# DUBBELSPEL



# DUBBELSPEL

Ett äventyr till stjärnornas krig rollsspelet av Tryggve Bergholm, Yxan / Gamers Guild för Spelkongress-90.

## BAKGRUND

Spelarna är soldater i Imperiets armé och har varit det de senaste sex åren. Efter att de blivit värvade på sin hemplanet Pagnilion har resorna varit många och de har besökt en hel del planeter bl.a Tatoonie och Alderan. Tyvärr är inte äventyrarna några som utmärker sig i skicklighet på vapen eller dylikt och de står väldigt långt ner på befordringslistan, till och med så långt ner att när man letade efter några som kunde övervaka de slutliga testerna av Imperiets nya stora stjärnkryssaren Patricia fann man att spelarna var lämpliga för detta "ärorika" uppdrag. De slutliga testerna skulle ske på den avlägsna planeten Oeslige och då planeten är näst intill obebodd, vissa livsformer finns men de är inte intelligenta, byggde Imperiet upp ett heltäckande försörjningssystem för planeten. Spelarna har fått i uppgift att bevaka en av de många reaktorerna som finns utsspridda över planeten. När de kommer dit börjar dessvärre regnperioden och sju månader senare visar den inga som helst tecken på att upphöra.

## INTRIG

När äventyret startar är spelarna Imperiesoldater men de skall under äventyrets gång inse hur idiotiskt det hela är, nåväl inte alla, och byta sida. Om de mot förmodan inte skulle byta sida får du improvisera äventyret, gärna med att de smiter under transporten till gruvplaneten Avurg som början. Men detta är bara i nödfall. I slutet på äventyret är det meningen att den ena gruppen (George och Jack) skall skjuta ner den andra (Tom, John och Mac) eller vice versa.

Danaael är med i alliansen och har lyckats få reda på att det på planeten Nogomo-Ibithaa tillverkats ett nytt vapen, detta trots att planeten befinner sig på låg teknologisk nivå (mots 1900- tal). Han har lyckats få tag i en kontaktman vid namn Kanogo som ska förse honom med information om hur man kan komma över vapnet. Vapnet består av tre delar; stativet med vars hjälp vapnet kan gå själv, siktet som innebär ett helt ny siktidé och tillsist själva vapnet med vilket man skjuter. Några spioner från Jabba har dock också fått nyss om detta och befinner sig även de på jakt efter vapnet.

Äventyret kan vara lite svårspelat på vissa ställen och ställer då, tyvärr, stora krav på dig som SL. Ett exempel på detta kan vara om spelarna stannar kvar i Kanogos lägenhet då de inte alls vet vad som hänt på Black Ader vidare så hittar de förmodligen siktesbeskrivningen. Låt dem då hitta Kanogos anteckningsbok i lägenheten. Om de senare går till Black Ader hör de vad som har hänt och för reda på att Danaael ligger på sjukhus, det är meningen att spelarna skall lägga in honom där annars.

## ÄVENTYRETS START

När äventyret börjar har spelarna vaktjänst utomhus och att det dessutom är natt och regnar gör ju inte det hela bättre. De har fått i uppdrag att bevaka en reaktor och om något händer skall de rapportera

till serganten. De får under inga omständigheter lämna reaktorn utom synhåll.

Reaktorn är placerad i en ravin, precis i en trevägskorsning. Ravinen går upp från dalen nedanför och planar ut en bit innan korsningen. Den är ca trettio meter djup och på de smalaste ställena lika bred. För att komma upp och ned har en hiss monterats i en av sprickorna på den västra sidan. Gruppen har tillgång till en komlänk som går till vakthuset. Trots att alla har regnrockar blir de snabbt blöta och tiden kryper fram som en snigel när det efter tre timmar börjar hända saker.

*Plötsligt dyker ett lätt fraktskepp förföljt av två Tie-jagare ner i ravinen och flyger över spelarna. Ni hör hur skeppena flyger ner till dalen för att vända och komma tillbaka mot er. Det lätta fraktskeppet kommer över krönet och träder raskt fram som en giganstisk skugga ur mörkret. Med skrikande sköldar så lyckas den studsa söderut i korsningen och lämnar ett antal avslitna metalldelar efter sig. Från en aktermonterad laserkanon skjuter skeppet mot sina förföljare trots den svåra situationen. Ett skott träffar den ena Tie-jagaren som snabbt tappar kontrollen och störtar in i bergväggen alldeles ovanför reaktorn. Hans kamrat lyckas med nöd och näppa svänga österut i korsningen och de bägge skeppen försvinner åt varsitt håll i regnet och mörkret. Någon minut senare kan ni höra eller snarare känna mullrandet på nytt och det kommer närmare. Några sekunder senare dyker skeppet från den östra delen av ravinen med Tie-jagaren alldeles bakom. Skeppet ser ut att ha svåra skador, det finns stora hål och revor i skrovet där innanmätet hänger ut. Lasrarna blixtrar och Tie-jagaren upphör att existera i en eldboll, samtidigt dock som fraktskeppets sköldar upphör att fungera. Med ett fruktansvärt vrål plöjer sig skeppet ned längs ravinen. Ett mäktigt vrål hörs samtidigt som mörkret lyses upp i någon sekund innan marken vibrerar av en kraftig stöt.*

Ravinen är fylld med stenflisor och rykande metallbitar i ett långt spår ned mot dalen. Det är inga svårigheter att följa det jättelika spåret. Spåret slutar vid en jättelik rykande skrothög. Det ryker lite om vraket, man kan ibland höra ljudet av vatten som förångas mot metall, mörkret gör det svårt att se vad som är vad av skeppet och nosen verkar vara försvunnen under massan av skrot. Det enda som är något så när helt som man kan se i det här vädret är övre delen av akterskyttens torn. Tydligen var tornet gjort av tåligare material än resten av skeppet eftersom det har klarat sig så markant mycket bättre. Innuti tornet syns fortfarande akterskytten fastspänd i sin stol. Man kan urskilja att akterskytten är en man med axellångt blond hår, han verkar inte ha några alvarligare skador men han är dock medvetlös.

Att få ut honom tar troligtvis några timmar utan hjälpmedel. Om man däremot hämtar den utrustning som är tillgänglig i vakthuset är det gjort på 10 minuter.

En snabb undersökning efteråt visar att mannen är ca 40-50 år och kraftigt byggd. Efter att ha rapporterat vad som hänt meddelas de att en skyttel kommer att sändas ned för att hämta spionen. De skall följa med den eftersom Kapten Narling personligen vill tacka dem samtidigt som de ska få sina nya tjänster. Det tar 10 minuter för skytteln att komma ner vilket betyder att spelarna får en kort rast inomhus.

En lite parantes; anledningen till att Danaaels skepp dök upp här berodde på att han fått ett motor fel och var tvungen att gå ur hyperrymden för att kontrollera felet. Hans två resekamrater dog striden

mot Tie-jagarna och han sörjer dessa men då uppdraget är av största vikt måste han fortsätta till varje pris.

När de transporterar Danaael till vakthuset börjar han kvicka till och han börjar vråla till den närmsta rollpersonen att han omedelbart måste till Nogoma-Ibithaa. Vidare frågar han skrikande om de inte har något skepp som de kan åka härifrån med då han är förföljd av Jabbas agenter. Danaael har blivit tillfälligt blind av krachen och är lite förvirrad då han kvicknar till vilket förklarar hans lite ologiska handlande.)

Belsters terminal kommer att börja pipa som bara den 3 minuter innan skytteln anländer. Den säger följande.

**ÄMNE:** Pagnilion

1 notiser funna:

**TILL:** Kapten Narling befälhavare på stjärnkryssaren Patricia.

**STATUS:** Topphemligt tills vidare.

**FRÅN:** Kejsaren

För att bekämpa terrorister och upprorsmän på planeten Pagnilion har vi nödgats eliminera alla städer på planeten. För att förhindra eventuella säkerhetsrisker; isolera genast alla hemmahörande på Pagnilion och dess grannplaneter. För att tillvarata kunnig personal har det beslutats att sju nya schaktnivåer på Avurg. Skicka disidenterna med den vanliga transporten.

**SLUT.**

**Avurg** är en jättelik gruvplanet där det mesta arbetet görs av fångarna. Medellivslängden för en fånge på (i) Avurg är ett år för fångvaktarna är den tre år. Gemensamt för både fångvaktare och fångar är att ytterst få av dem kommer därifrån.

## **FLYKTEN**

Om spelarna sitter kvar trots meddelandet hör de efter tre minuter hur skytteln landar och hur en trupp soldater kommer in i vakthuset. Vakterna hämtar spelarna och den tillfångatagna spionen, sedan bär det av mot Avurg för deras del. Det talar inte någon om förrän de är där.

Denna utveckling vill de förmodligen undvika och kan försöka fly med hjälp av ett transportskepp, det står även 3 Tie-jagare utanför vakthuset. Med dessa kommer Serganten att försöka stoppa spelarnas flykt. All personal befinner sig i vilorummet när meddelandet kommer så det borde inte vara allt för svårt att undvika konfrontation i huset, två strumtrupp soldater befinner sig för tillfället i skeppet de skall fly med och de går defenitivt inte med på idén. Blir det skottlossning här kommer de andra utrusande efter 6 ronder och har de flygit iväg ger Serganten order om att Tie-jagarna skall "följa efter och skjuta ner skeppet". Om de inte lyckats fly inom 10 ronder från de att de lyft ansluter attackskytteln i jakten på spelarna vilket innebär en säker död då de inte kan övervinna den!

Antal personer i vakthuset är med serganten 15 stycken (exklusive spelarna). Det står ett transportskepp och tre Tie-jagare i den lilla hangaren, större skepp tvingas landa på planen utanför.

Resan till Nogomao-Ibithaa tar ca 30 dagar och svårighetsgraden för resan är 25. Danaael har en liten hjälp dator med sig som han ansluter till skeppets dator vilket gör att han direkt kan se vart han är.

## **PIRATER**

På resans elfte dag börjar datorn tjuta och meddelar att alla ska spänna fast sig. Den som inte gör det bör bestraffas på lämpligt sätt, skada 3T6 p.g.a stöten. När skeppet lyckats ta sig ur hyperrymden kan ni genom fönstret se en moteroidsvärm som kommer oroväckande fort emot er samtidigt som scannern tjuiter för fullt.

**SL:** Om någon kollar scannern ser denne att förutom meteroidstormen kommer tre punkter emot dem bakifrån. Dessa tre punkter är skepp från det större piratskepp som lagt sig i närheten av meteroidsvärmen i väntan på offer som går ur hyperrymden.

Svårighetsgraden att flyga igenom svärmen är SG 14 (SG 18 om man skjuter på sina förföljare) och det tar 3 ronder att flyga igenom svärmen. Skulle man misslyckas med att flyga tar man 1T i skada per 3 under SG. Piraternas tre skepp följer efter och de ligger från början på kort avstånd. Kommer de ut ur svärmen med de tre piraterna efter sig tvingas de skjuta ner dem innan de kan fortsätta sin resa.

På resan förklarar Danaael att det är tre viktiga saker, vapen, stativ och sikte som tillsammans utgör ett nytt vapensom han skall ta redan på och att om de hjälper honom kan han fixa nya identiteter åt dem, vidare berättar han att det är väldigt bråttom då även Imperiets agenter fått nys om det hela.

## **NOGOMO-IBITHAA**

När skeppet stannar för andra gången kan de från sin position på kontrollbryggan se en grön planet nedanför sig. Planeten består till största delen av skog men några stora städer och sjöar finns här och var. 70% av invånarna är negrer och endast ett fåtal xenomorfer finns på i Nogomo-Ibithaa. I huvudstaden Litogh vimlar det däremot av alla de möjliga typer då det är den enda "internationella" platsen på hela planeten.

De landar i en stad, Lamoga, och hangaren ser inte ut att vara den allra nyaste. Danaael går bort till en visofon och ringer ett samtal för att sedan komma tillbaka med en glad min, "nu var det kirrat" förklarar han glatt. När de med Danaael i spetsen går från hangaren möter ni en stor svart man som presenterar sig som Kanogo. Han pratar lågmält och förklarar att ni borde följa med honom hem genast. Efter en kort färd i en av stadens många gondoler, en slags taxi, kommer ni hem till Kanogos lägenhet och det visar sig att han inte vill prata med er i lägenheten utan föreslår en liten kvartersylta runt hörnet.

**SL:** Kanogo går inte med att prata i lägenheten då han känt sig iakttagen de senaste dygnen och vägrar spelarna följa med går han och Danaael själva till "Black Ader", syltan. Det ligger ett anteckningsblock på en bänk i Kanogos lägenhet och om någon slår över 15 på Att märka saker lyckas denna se vad det står; Äta på B.A kl 18.00, möte senast 14.00. B.A står naturligtvis för Black Ader även om spelarna inte kan veta det nu. Stannar spelarna kvar i lägenheten kommer det efter 15 minuter in tre personer som först spränger bort dörren (15 i SG på "att märka saker" och sedan 5/20, 5 om de ligger ner och 20 om de står upp, på ducky för att

undvika skada när dörren sprängs) för att sedan lägga några salvor in i rummet, midjehöjd på dessa skott. Dessa letar sedan igenom lägenheten och hittar beskrivningen över siktet. Om spelarna rotar igenom lägenheten först kommer de naturligtvis att hitta den.

## **BLACK ADER**

Black Ader är en stökig sylta utan någon som helst ordning i. När vi kliver in kommer en man fram och vill ha era vapen med motiveringen att ingen får vara beväpnad här inne. (En snabb blick i rummet säger spelarna att ingen bär vapen.) Efter att ha lämnat vapnen leder Kanogo er till ett eget rum som han har boklat för tillfället. När ni slagit er ned kommer en stor fet neger och frågar vad ni vill ha att äta. Kanogo förklarar snabbt att han vill ha 7 portioner av det vanliga och negern lunkar iväg. Kanogo tar fram en mini dator från sin jacka och vecklar ut den på bordet samtidigt som han börjar förklara hur stativet fungerar. Precis när han förklarat färdigt och tagit fram en ny diskett och stoppat in den i datorn öppnas dörren och två rökgranater kastas in i rummet. Samtidigt hörs det salvor av lasereld och några stönande ljud i samband med dessa.

Skulle ingen göra någonting förrän efter röken lagt sig (10 minuter) kommer de att upptäcka att både Kanogo och Danaael är utslagna och att minidatorn med den isatta disketten är borta.

**SL:** Det är Jabbas agenter som utför detta illdåd och Kanogo dör på fläcken medans Danaael, som också blir träffad, överlever med nöd och näppe. Han blir dock så svårt sårad att han inte kommer att vakna upp inom en månad hur de än försöker hjälpa honom. Detta talar de om på sjukhuset om de lägger in honom där. Försöker de komma ut ur rummet inom två ronder måste de lyckas med ett SMI slag med SG 10.

Om de skulle lyckas hinner de lagom ut ur Black Ader för att hinna se hur två fräsare åker iväg med full fart. Det står tre fräsare utanför som de kan ta och åka efter med, var och en har ett lås (säkerhetssystem SG10). Det är mycket folk på gatan (SG 13) och skulle de misslyckas med; 1-2 kör över en neger, 3-5 vurpar i en kurva (skada 2T6), 6+ kör in i ett hus (skada 4T6). Avståndet när jakten startar är mycket långt och skulle de lyckas komma in på kort avstånd kan de se en lapp (SG 7) på fräsarens bak "Horneys uthyrning". Om de kommer så nära kommer dock agenten att göra en alltför optimistisk sväng och därmed braka in i en husvägg i full fart (dessa fräsare har ingen automat broms) vilket blir det sista han gör. Agenten har dock redan innan sett till att kasta av sig kartan till en medagent under sin vilda färd. Inget av värde hittar de på hans kropp om de letar.

Letar de igenom Kanogos kropp hittar de en anteckningsbok full med namn (bilagan) samt beskrivningen över stativet och du skall då ge dem anteckningsboken.

Risken finns ju att spelarna ställer sig på vakt utanför rummet eller dylikt just för att förhindra attentat. Skulle de göra detta kan du som SL improvisera en liknande attack igenom det dimmiga glaset som vetter ut mot gatan.

## **ANTECKNINGSBLOCKET**

Meningen med anteckningsblocket är att spelarna skall läsa igenom det och hitta de intressanta delarna av det. Skulle de inte finna något namn värt att gå till är det olyckligt då enda ledtråden till vapenfirman finns

gömd i anteckningsboken. Om de skulle vilja besöka någon eller några av namnen i boken tvingas du improvisera denna del, observera dock att de inte kan få någon som helst ledtråd från någon av namnen i boken förutom hos "Raka Rör i Handen-RRH".

## VAPENFIRMA

Raka Rör i Handen ligger inslängd mitt i ett bostadsområde för arbetare och en liten diskret skylt ovanför dörren förtäljer affärens namn. När ni kliver in i affären hör ni hur den låses efter er och en mager person tittar fram bakom en sliten dörr. "Vad kan jag stå till tjänst med harklar han fram lite försiktigt då han inte känner igen spelarna.

**SL:** Nu är det upp till spelarna att komma på någon smart lösning för att lyckas få ut vapenskissen. Skissen finns inte här utan är inlåst i ett bankfack och ända sättet att få en kopia av den är att köpa den för 100.000 krediter. Om de tar till hårdhanskarna går det också bra men en sådan metod är ju alltid lite diskutabel.

De kan få adressen till Palatset här om de frågar vilka mer som varit intresserade av vapnet. Det krävs dock minst 1000 krediter för att ägaren skall tala om det.

## UTHYRNINGEN

Att leta sig fram till Hornies uthyrning är lite svårt då firman är lite sjusskygg av sig. Om man ringer utan att ge en godtagbar förklaring hur man fått nummret vägrar de att uppge sin adress. Det krävs ett slag på fixare (SG15) för att hitta den. Hornies uthyrning ligger i ett litet garage och deras vagnspark är inte allt för imponerande, tre gamla fräsare en isär monterad repulsorsläde och en molnkärra med full beväpning. Då denna firma är till för Jabbas agenter som finns på denna planet gäller följande regler här; inga ur lokalbefolkningen släpps in och bara de som kan uppge vart de jobbade sist, samt för vem (Bluff SG 15, säger de Jabba blir de inte betrodda då spelarna i sådana fall måste vara väldigt betydelsefulla. Det krävs då en bluff SG 25 för att lura i dem detta.) Om de tror på detta, båda alternativen räknas, kan man lite försiktigt fråga om de uthyrda mopparna. Skulle de göra det varnar de sina vänner i Palatset som kommer att göra ett bakhåll för spelarna med 10 agenter inblandade. De lägger sig på något hustak och skjuter ned spelarna i den mån det är möjligt.

Nu kommer det riktig svåra och det är att veta vart de skall ta vägen. Meningen är att de nu skall till palatset för att hämta disketten med siktet på. Disketten med vapnet på har de redan skickat iväg så den finns inte där längre. En metod att ta sig till palatset är att skugga någon från uthyrningen på kvällen då de alltid går till palatset innan de går hem.

## PALATSET

Palatset är ett stort fristående hus, vilket omgärdas av en tre meter hög mur, i två våningar som ägs gemensamt av de 28 Jabbaagenter vilka finns på Nogomo-Ibithaa. Det fungerar som gemensam samlingspunkt för dem då de alla befinner sig långt från sina hemplaneter. Tjugosex vakter som är rekryterade från lokalbefolkningen står på vakt dygnet runt

i fyra timmars pass, när de inte vaktar är de hemma och struntar då ivad som händer på palatset.

**SL:** Disketten över vapnet och siktet (eller de disketter som spelarna inte har) finns i ett säkerhetsskåp på kontoret (SG 20). När spelarna kommer finns det dessutom 3 agenter i sällsapsrummet. Att komma in i huset borde inte vara några problem, dessto värre blir det att komma därifrån då de resterande 25 agenterna (minus eventellt de som spelarna redan dödat) snabbt sluter upp runt palatset för att skydda kartorna. (Ett larm går i och med att de går in i huset utan att stoppa in ett kort i väggen.) Det finns flera olika sätt att ta sig härifrån och det smartaste är att bli hämtade med rymdskepp av någon/några som inte följt med in. Två andra sätt att fly på är att använda fläktsystemet eller avfallstunneln. Skulle de göra som sina idoler, se filmer för tusan, blir de tyvärr mosade i avfallstunneln om de däremot använder fläktsystemet kommer de att komma fram i ett hus ca 500 m bort från palatset. Ingångarna till fläktsystemet är 70\*70 cm stora och döljs av hologram. I taket sitter en liten "projektor" som lyser upp väggen där ingångarna sitter så att de ser ut som tavlor. Man kan dock höra ett surrande ljud från fläkten (SG 10) om man lyssnar.

## EPILOG

Nu återstår bara problemet att Lämna Nogomo-Ibithaa vilket blir svårare än vad de tänkt sig om de inte bevakat Danaael. Jabbaagenterna har nämligen lyckats få ut honom från sjukhuset och han befinner sig för tillfället på Hornies uthyrning under bevakning av tre vakter. Skeppet de kom i har en bomb apterats i så om de inte upptäcker den sprängs de i luften samtidigt som de går in i hyperrymden. För att inse att en bomb är apterad måste man lyckas med ett slag på datorer med SG 10 och sedan med sprängteknik, SG10, för att desarmera den. Det första slaget innebär att man märker att någon varit inne i datorn och lagt in funktionen som gör att bomben sprängs om de åker in i hyperrymden. SG för att hitta bomben, som finns inne i maskinrummet, är 10. Samtidigt som de letar efter bomben kommer fyra skepp efter dem i ett sista desperat (!) försök att försöka hindra dem från att fly. (Då fienden är fyra mot en borde spelarna få en hel del problem i denna strid och försöker förmodligen göra allt för att komma ut i hyperrymden SG 15.)

Kommer de iväg med skeppet blir det en lugn resa till Tatoonie där Danaael fixar nya identiteter åt spelarna och de blir fullvärdiga medlemmar av alliansen.





## POÄNGBEDÖMNING

Det finns ingen egentlig poängbedömning till detta äventyr. Men vissa problem skall noteras hur spelarna löser och på så sätt kommer jag att kunna utse en vinnare.

-Klarade de uppdraget?

Vilken grupp överlistade den andre?

Slog de sig ihop?

-Hur hittade de till vapenfirman?

- Hur kom de till Hornies uthyrnign?

-Vilken bluff hittade de på där?

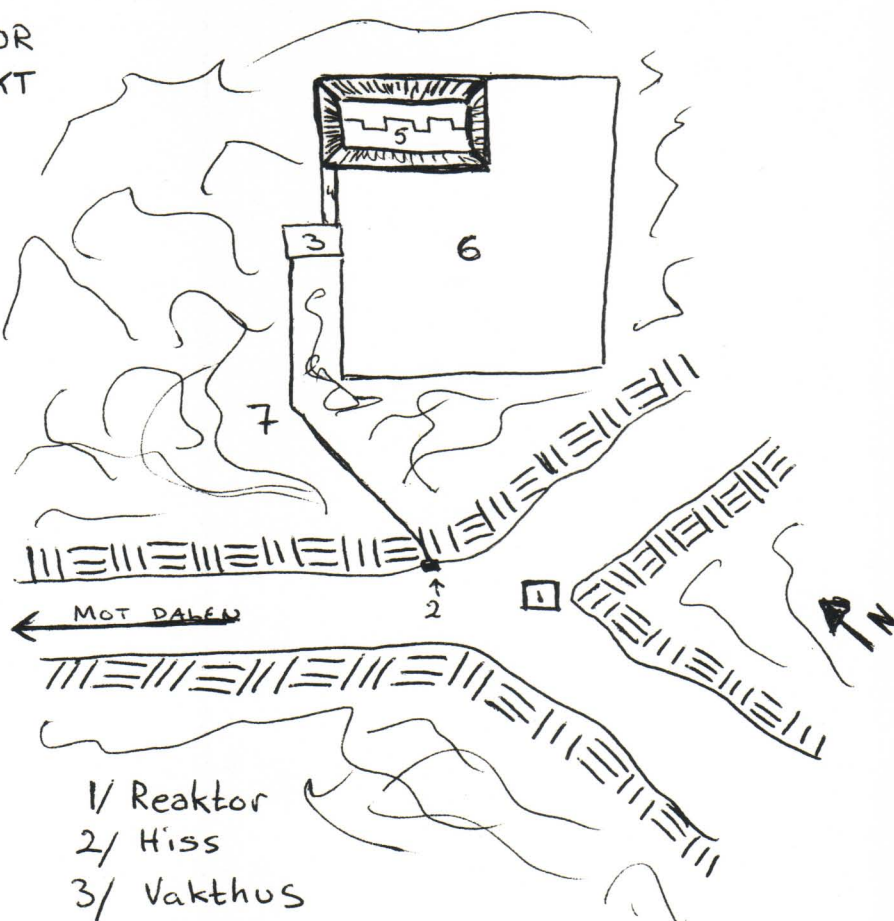
-Hur kom de till Palatset?

-Hur skedde flykten från Oeslige?

-Hur flydde de från palatset?

Skriv ner svaren på dessa frågor så att det blir en eller två meningar på varje punkt och lämna sedan detta till mig så talar jag om vilka som behöver stanna för vidare kontroll.

REAKTOR  
ÖVERSIKT



- 1/ Reaktor
- 2/ Hiss
- 3/ Vakthus
- 4/ Gång till hangar
- 5/ Hangar
- 6/ Stort landningsområde
- 7/ Rålsbana

# SKEPP I DUBBELSPEL

	<b>SPELARNAS</b>	<b>PIRATERNAS</b>	<b>AGENTERNAS</b>
Besättning:	2	1	2
Passagerare:	12	-	-
Lastförmåga:	100 ton	110 kg	50 ton
Förråd:	2 mån	2 dar	2 mån
Hyperfaktor:	*2	-	*1
Navdator:	Ja	Nej	Ja
Hastighet:	3T	4T	4T
Manöverförmåga:	1T	1T	2T
Skrov:	4T	2T	4T
Beväpning:	Två laserk.	Laserkanon	Två laserk.
Eldledning:	2T	2T	3T
Skada:	5T	4T	5T
Energisköld:	3T	1T	2T

## SPELLEDARPERSONER

Stormtrupper: se grundregler sid 78 B

Sergant: Laser 5T, Ducky 6T, Övrigt 3T

Danaael: Laser 5T+2, Astrogation 6T

Agenter: Laser 4T, Jakt 4T, Pilot 4T

Vakter: Laser 3T, Övrigt 2T

Pirater: Pilot 4T, Skeppsartelleri 4T, Energisköld 4T

### ÅTTACKSKYTTEL

**Skepp:** Telgorn Corporation attackskyttel

**Typ:** Attackskyttel Gamma

**Längd:** 30 meter

**Format:** Linjeskepp (pga eldkraft)

**Besättning:** 5

**Passagerare:** 40

**Hypermultiplikator:** x2

**Navdator:** Ja (max 3 hopp)

**Hyperreserv:** Nej

**Hastighet:** 4T

**Manöverförmåga:** 2T

**Skrov:** 3T+2

**Beväpning:**

**Fyra laserkanoner** (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 2T

**Traktorstråle**

Eldledning: 4T

Skada: 5T+2

**Chockmissiler**

Eldledning: 2T+1

**Skada:** 4T

**Sköldar:** 4T+2

## 5.3.2 TIE-jaktskepp

Detta är TIE modell In, en lätt modifierad version av den första TIE-typen. Detta skepp utgör ryggraden i Imperiets rymdjakt. TIE -skepp har ingen hypermotor och opererar vanligtvis från planetbaser eller stjärnjagare.

**Besättning:** 1

**Passagerare:** inga

**Lastförmåga:** 110 kg

**Förråd:** 1 dag

**Hyperfaktor:** ingen hypermotor finns

**Navdator:** ingen

**Hyperreserv:** ingen

**Hastighet:** 5T

**Manöverförmåga:** 2T

**Skrov:** 2T

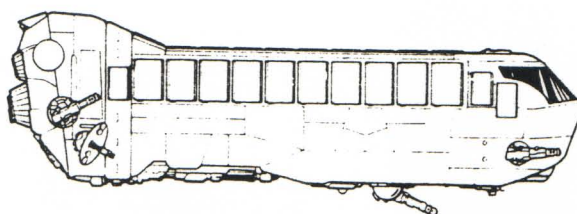
**Beväpning:**

Två laserkanoner (avfyras som en)

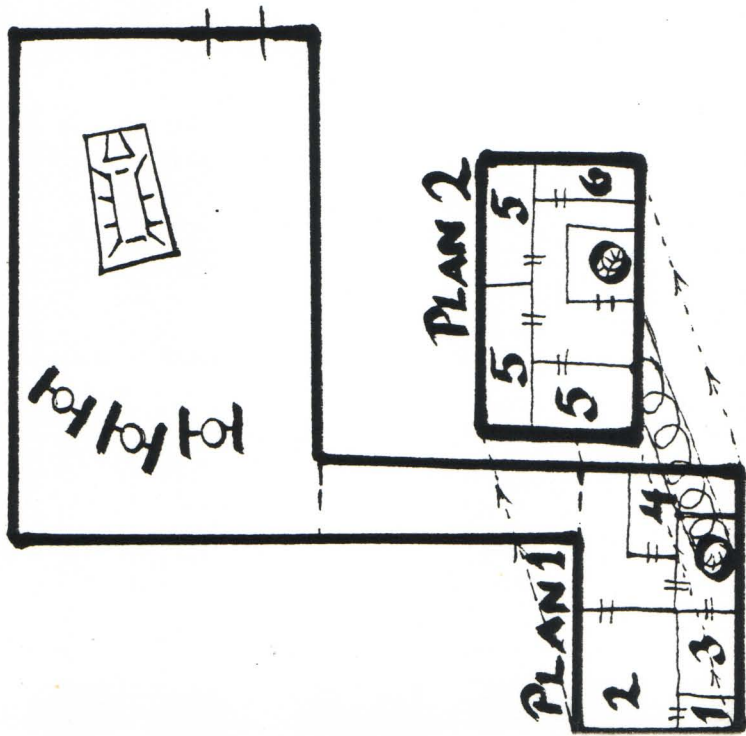
Eldledning: 2T

Skador: 5T

**Energisköldar:** inga

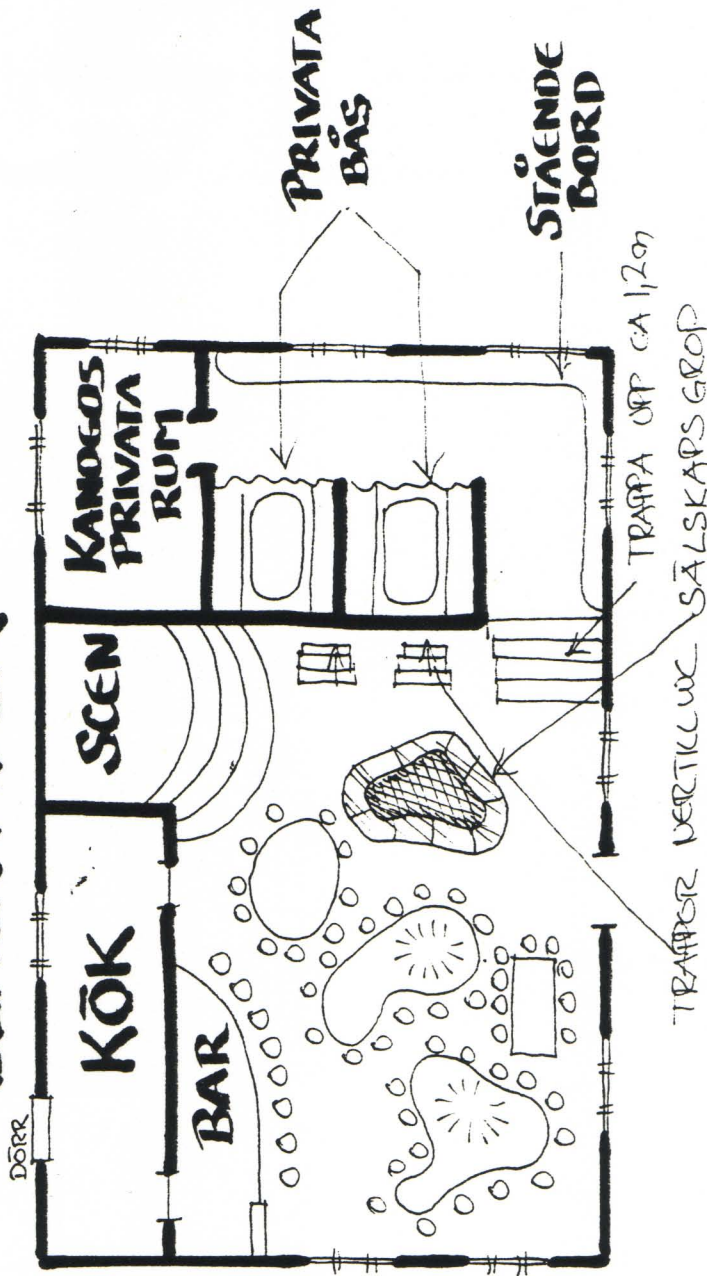


# VAKTHUS & HANGAR

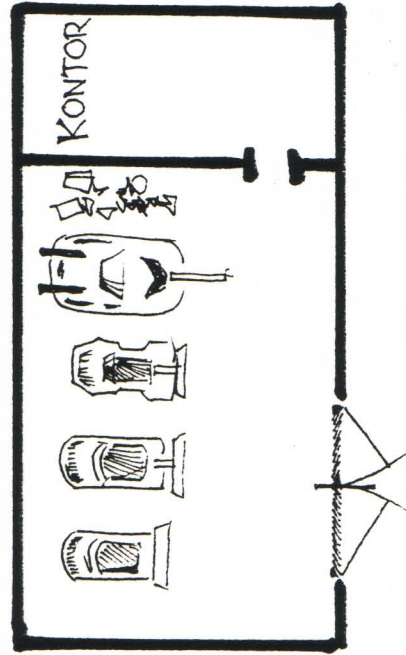


- 1 HALL
- 2 ALLRUM
- 3 CELL
- 4 KÖK
- 5 SOVRUM
- 6 BEFÄLSRUM

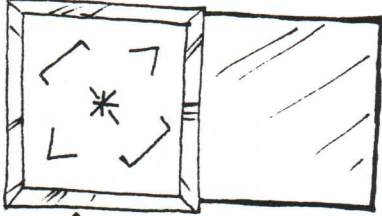
# BLACK ADER



# UTHYRNINGEN



UPPIFRÅN

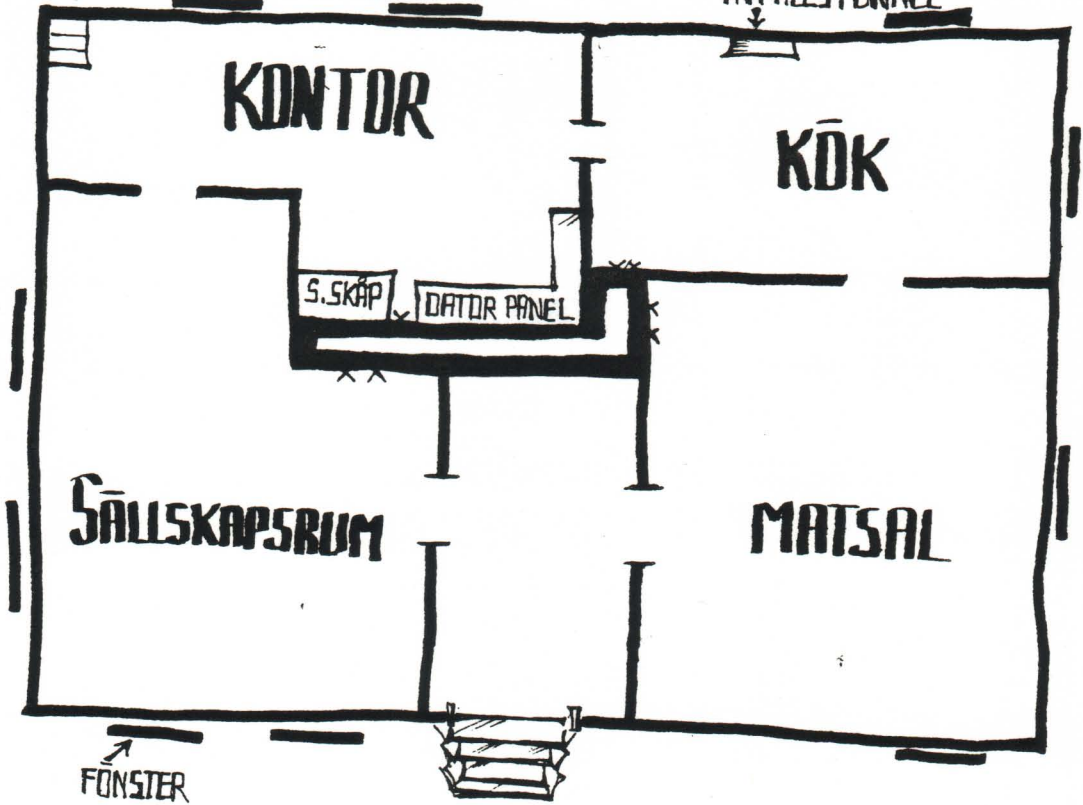


LANDNINGSP  
PLATTA

# PALATSET

STEGE UPP PÅ TAKET

AVFALLSTUNNEL



FÖNSTER

x FLÄKTSYSTEM

## JOHN BELSER, 23 ÅR

SMI 3T+1      **LASER 4T+2, GRANAT 4T+2**  
INT 2T  
TEK 4T      **DATORER 5T, REPARERA SKEPP 5T**  
STY 3T  
PER 2T  
MEK 3T+2      **ASTROGATION 5T+2, PILOT 4T+2**

**BAKGRUND:** Som andre som till skeppsredaren Swashbuckle fick han lära sig en hel del om skepp och dess utrustning. När sedan Imperiet drog igång en värningskampanj på Pagnilion såg John det som självklart att gå med. John är 167 cm lång och väger 70 kg. Han har rött hår och ser allmänt ovårdad ut för det mesta. Ett par illmariga gröna ögon kan ibland skådas under luggen.

**UTRUSTNING:** Lasergevär, komlänk, stormtrupperustning, 350 krediter, civila kläder.

## TOM LEYBERGH, 25 ÅR

SMI 4T+1      **LASER 5T+1, GRANAT 5T+1**  
INT 3T+2      **BYRÅKRATI 4T+2, FIXARE 4T+2**  
TEK 2T  
STY 3T  
PER 3T+2      **SÖKA 4T+2, BLUFFA 4T+2, KÖPSLÅ 4T+2**  
MEK 2T+1

**BAKGRUND:** Som föräldrarlös på Pagnilion har Tom haft en tuff barndom och har såg det enbart som en befrielse att gå med i Imperiets ärorika armé. Till en början var allt frid och fröjd men Tom har svårt att smälta det meningslösa våldet som de ibland tvingas utöva. Tom är 173 cm lång och väger 70 kg. Han har ett axellångt blond hår och ett par blåa ögon. Trots att karmraterna ibland kallar honom för fruntimmer vägrar han att klippa sig.

**UTRUSTNING:** Lasergevär, 2 granater, Stormtrupperustning, 500 krediter, civila kläder.

## GEORGE GRADER, 23 ÅR

SMI 2t+1      **LASER 4T+1, DUCKA 3T+1**  
INT 2T  
TEK 3T      **DATORER 4T**  
STY 3T  
PER 2T+2  
MEK 4T+1      **SKEPPSARTELLERI 6T+1, JAKT 5T+1**

**BAKGRUND:** Trots sin faders förmaningar valde George att gå med i Imperiet och har sedan dess njutit varje stund. Han ser Imperiet som en frälsare av folk, en som tar tag i civilisationen och uppbringar lag och ordning. Att de skjutit en del folk ser han inte som något fel "De bröt ju mot någon lag" brukar han försvara sig med. Att lämna Imperiet vore helgerån anser han då dessa förr eller senare kommer att belöna honom med en befodran. Georges bästa vän är Jack. George är 180 cm lång och väger 79 kg. Han har svart hår och bruna ögon.

**UTRUSTNING:** Lasergevär, stormtrupperustning, minidator, 234 krediter, civila kläder.

## MAG FENDER, 24 ÅR

SMI 4T           **LASER 6T, DUCKA 5T**  
INT 2T+2  
TEK 2T+1  
STY 3T +1       **SLAGSMÅL 4T+1**  
PER 2T  
MEK 3T+2       **PILOT 5T+2, JAKT 4T+2**

**BAKGRUND:** Lämnade tidigt sitt föräldrarhem för att inte kom överens med fadern. Hans häftiga humör och viljan att alltid vara bäst har gjort honom till en oberäknelig kamrat. Han värvades av sin gode kamrat John och ångrar detta då Imperiet inte givit honom någonting under dessa sex år. Mac är 181 cm lång och väger 76 kg. Håret är kortklippt och de bruna ögonen matchar det mörk blonda håret.

**UTRUSTNING:** Lasergevär, stormtrupperustning, civila kläder, 437 krediter.

## JACK JAMOS, 23 ÅR

SMI 3T+2       **LASER 5T+2, DUCKA 4T+2**  
INT 3T+2       **FIXARE 4T+2**  
TEK 3T+3       **SÄKERHETSSYSTEM 4T+2, MEDICIN 4T+2, SPRÄNGTEKNIK 4T+2**  
STY 2T+1  
PER 2T+1  
MEK 2T+1

**BAKGRUND:** Jack har sedan första gången han provade Imperiets vita rustning aldrig varit mer än två meter ifrån den. Han är minst sagt fanatisk och delar denna fanatism med sin bäste vän George. Om det är något han undrar över så är det när livets stora prövning skall komma och han har tagit för givet att han snart skall bli ivägskickade på ett special uppdrag. Hur, när och var det hela skall börja har han väntat på de senaste fyra åren. Trots att han älskar Imperiet är han inte villig att bli martyr. Jack är 174 cm lång och väger 75 kg. Han har kort blond hår och blåa ögon.

**UTRUSTNING:** Lasergevär, 2 stycken stormtrupperustningar, 3 terminaldetonatorer, 2 medpack, makrokikare, 1600 krediter.

# Anteckningsbok

<i>Tolve Bergerack</i> <i>Galaxyv 49787</i>	988989-3798498
<i>Alo Ramdjal</i> <i>Harvavenyn 17678</i>	874584-4828899
<i>Dräkter &amp; Slödder</i> <i>Djanganohyddan 1</i>	234677-99
<i>Kire Kiresone</i> <i>Stjärnbacken 12</i>	788989-9988777
<i>Salkin Kiresson</i> <i>Sujtam 09-88</i>	889777-889777
<i>Huvudvärk för alla</i> <i>Ringv 676</i>	87682902
<i>Sunill Mango</i> <i>Lomgoehj 13</i>	123456-1234567
<i>Sus &amp; Dus inc.</i> <i>Åsagatan 115</i>	7
<i>Knarf Afzelius</i> <i>Långlångag 8236</i>	271167-7620000
<i>Black Ader</i> <i>Sataoma 56</i>	897997-8764264
<i>Hussein Karlson</i> <i>Diktatursslingan 798</i>	283673-9379855
<i>Micke Gorby</i> <i>Seberiauv 327</i>	823293-9889399
<i>Sprängalätt med Nobel</i> <i>Flygarv 68</i>	77389
<i>Aba-niadal</i> <i>Terrorv 6</i>	778238-9764986
<i>Tradition</i> <i>Sturegallerian 18</i>	6114535-6114535
<i>Raka rör i handen</i> <i>Satamori 78</i>	877823-7897772
<i>Grå baren</i> <i>Slamg 6</i>	7765
<i>Petter Kristerson</i> <i>Malaag 6</i>	565656-1357924

<i>Jöns Thulin</i> <i>Klosterbo</i>	987654-0987658
<i>Roger Öxa</i> <i>Beck 59</i>	888888-9999659
<i>Mathias Klen</i> <i>Swings 77</i>	993922-9939249
<i>Öle Aaro</i> <i>Dumles67</i>	996625-8752318
<i>Punkt &amp; Pricka inc.</i> <i>Prulle 6896</i>	8748972
<i>Rotans livs</i> <i>Kummelnassev 4</i>	7478345
<i>Slottet</i> <i>Vantorsv 226</i>	78390
<i>Plugg &amp; Bøl service</i> <i>Skolv 67</i>	7384737
<i>Socialasturelsen</i> <i>?</i>	900000
<i>Rappakalja import</i> <i>Absolut 88</i>	345789
<i>Fuser und Hund</i> <i>Halleluleja 107g</i>	4739
<i>Pingströrelsen</i> <i>Sevenheven 666</i>	483
<i>Olle Salig</i> <i>Kur 3 (bredvid Nisse)</i>	234783-6842903
<i>Nisse Gul</i> <i>Kur 2 (bredvid Olle)</i>	234783-6842902
<i>Erik Hjälms</i> <i>Kur okänd</i>	683468-9754920
<i>Mango Lungren</i> <i>Kickerg 29</i>	488456-7657842
<i>Diana Koma</i> <i>Rosv 33</i>	532167-7642097
<i>Jenny Bergerack</i> <i>Galaxyv 49787</i>	988989-3798498
<i>Rosa Bergerack</i> <i>Galaxyv 49787</i>	988989-3798498



<i>Far &amp; Flyg Hyperspace 567</i>	7645
<i>Allt i fräsare Klamodia 46</i>	77
<i>Full fart Rasaniev 43</i>	097
<i>Pengasaker inc. Gotag 678</i>	654343
<i>Ybot Lee Litoich 67</i>	883392-8736572
<i>Hornies uthyrning Adreea okänd</i>	378841-9070001
<i>Mini Landeck Gosetsa Tumbasv 77</i>	884712-8734692
<i>Rep &amp; Driv Arevidsejoare K4</i>	77856
<i>Ritnisse Ronnebol Montörsv 1066</i>	869696-8696961
<i>A. Flash Haglibundsv 7886</i>	590320-6666666
<i>Visioner för miljoner K.Kurva 67</i>	7839
<i>Robbe Bolm Fjärtholmsg 27</i>	738565-6454810
<i>Steven Hägg Torkarb 67</i>	783847-5834071
<i>Andra bulor inc. Bulav 66</i>	86867
<i>Prima fiskekrokar inc Rolb 78</i>	76689
<i>Prima metkrokar inc. Rolb 79</i>	76688
<i>Gamers Guild K.B.G 59</i>	972622-9726220
<i>Ekonomi m bedrägeri inc. Sowhatg 345</i>	10265
<i>Nahoj Niluth Höjddalsv 31</i>	473829-7576830