

Imperium 1:

Den tabte koloni

Et science fiction rollespil scenario.
Første del af Imperium trilogien, men kan spilles uafhængigt.

Version 1.1

<i>Før spillet starter</i>	3
<i>Kapitel 1 - ankomst</i>	4
<i>Kapitel 2 - sightseeing</i>	7
<i>Kapitel 3 - paladset</i>	8
<i>Kapitel 4 - byen</i>	9
<i>Kapitel 5 – ceremonien</i>	11
<i>Kapitel 6 - flugt</i>	13
<i>Personer</i>	15
Manzak	15
Præsterne	17
Kaufmann	18
Caine	18
Peak	19
Andre vigtige personer	19
<i>Det gode eller det onde imperium?</i>	21
<i>Spøgelserne</i>	21
<i>Aurix IX</i>	22
Tidszoner og afstande	22
<i>Vejen til Hr. Manzak – flowchart</i>	23
<i>Hvad foregår der her?</i>	24
<i>Regler</i>	25
Våben	26
<i>Oversigt over personer - D20-system</i>	27
<i>Noter om design og inspiration</i>	28
<i>Imperiet – historie og politisk organisation</i>	29
<i>Spillerpersoner</i>	32
Jan	32
Nielsen	34
Anita	36
Wayne	38
Museni	40
Milo	42
<i>Handouts</i>	44
Kolonien Aurix IX	44
Reklamer og løbesedler	45
Uddrag fra Dr. Cormans noter	46
Uddrag fra Ziras dagbog	47

Bemærk følgende ændring fra det der står i Viking Con programmet:

Spiltekniske detaljer er baseret på Star Wars D20¹, og ikke på hjemmelavede regler. Det hjemmelavede system jeg har brugt i andre Viking Con scenarier blev oprindeligt lavet fordi der ikke fandtes noget science fiction rollespil, som man kunne forvente de fleste kendte. D20 systemet anser jeg nu for så udbredt, at de fleste rollespillere kender det. Derfor denne ændring. Der er en kort vejledning i hvordan spillet kan køres uden førstnævnte regler, men det vil dog være en fordel at kende de basale D20 regler. Spillet kan enten køres med de fulde Star Wars regler, løst efter Star Wars, løst efter D20, eller helt systemløst med D20 beskrivelserne som vejledende. Bemærk at de specifikke Star Wars ting, så som The Force og Jedi evner fungerer anderledes her.

Intro fra Viking Con programmet

Dette er planlagt til at være det første af tre sammenhængende, men selvstændige scenarier. Hvor den science fiction trilogi jeg kørte for nogle år siden foregik i en nær fremtid på og omkring planeten Jorden, foregår dette i en meget fjern fremtid et meget fjernt sted. Det er i en genre hvor der forekommer galaktiske imperier og overnaturlige fænomener. Nogle af elementerne er inspireret af Star Wars, men scenariet er hverken tænkt som en parodi på eller en modificeret kopi af Star Wars. Det er lavet så de fleste skulle kunne få noget ud af det, men hvis man kun er til nedslagtning af horder af robotter eller kompagnier af imperielle elitesoldater, vil man muligvis blive skuffet. (Voldsorgier og ting man kan skyde på vil dog forekomme i passende mængder).

(Denne del kan evt. læses op for spillerne:)

Langt ude i fremtiden: Galaksen er regeret af et imperium med en kejser i spidsen. Rumrejser med overlysfart er mulige med en speciel teknologi. Du er en passager på passagerskibet Skorzeny på vej til planten Aurix IX. Aurix IX er en imperiel koloni, hvor der for nyligt har været tiltagende uroligheder. Der er forskellige rygter gående på at de indfødte forbereder et oprør, at guvernøren er korrupt, at nogle galaktiske korporationer har et eller andet fordækt for, og at nogle rumpirater bruger planeten til base. Få er klar over hvor meget der ligger i disse rygter, men alle ved at imperiet er meget bekymret. Du ved noget og du er på vej til Aurix IX med en bestemt mission eller opgave. Det er der nok også andre der er.

Før spillet starter

Efter en kort repetition af hvad spillet går ud på, skal spillerne have deres figurer. Forsøg at regne ud hvem der kan finde ud af at spille hvilke figurer. Specielt Nielsen (Marcel) er det vigtigt at give til en spiller der kan rollespille nogenlunde, da han ikke har nogen specifik opgave, og hans funktion er at holde sammen på gruppen. Hvis der er uenighed om fordelingen, kan man evt. rulle terninger. Wayne og Museni er nok de mindst krævende roller. Giv evt. følgende korte beskrivelser:

Jan. Imperiel Elitegarde. Ligner lidt Ewan McGregor eller måske Mark Hamill.

Nielsen Arkæolog udsendt fra et mindre universitet. En ældre professor-type, meget hyggelig.

Anita. Rig turist med sans for eventyr. Er træt af de samme gamle rejsemål.

Wayne. Også en turist. Muligvis fejlinformeret om Aurix IX. Mere til fest end til eventyr.

Museni. Direktør for et lille import/eksport firma. Tavs bogholdertype, men meget høflig.

Milo. En historiker fra et af de mere kendte universiteter. Meget professionel og meget nysgerrig.

Herefter får hver spiller sin figur, og får mulighed for at stille private spørgsmål til spilleleder. Spillet går dernæst i gang. Da der foregår mange ting og er mange steder man kan tage hen på planeten, bør handlingen køres forholdsvis hurtigt. I starten bør man også forsøge at holde sammen

¹ Wizards of the Coast 2002.

på spillerne, men de har naturligvis hver deres opgave at udføre. Undlad så vidt muligt at få spillet til at blive et separat spil for hver af spillerne: Selv om de foretager sig noget hvor de andre ikke er med, kan det godt spilles mens de andre hører på, når blot de mest afslørende ting foregår via skriftlige beskeder eller ved kortvarigt privat spil. Det er meningen at spillerne skal være mistænksomme overfor hinanden, men der er ikke nogen af deres opgaver som er egentlig modstridende, og mange ting de er fælles om. Lad dog være med at tvinge spillerne til noget bestemt. Hvis de er mest til rent intrige-rollespil, så lad dem spille det. Hele handlingen forgår over ca. et døgn, fra spillerne ankommer tidligt om morgenen (hovedstad-tid), til dagen efter med tiltagende kaos, sluttende af med ceremonien om natten, og flådens ankomst den følgende morgen.

Det er selvfølgelig helt op til spillelederen hvordan spillet kan køres, men jeg havde forestillet mig en slags hurtig action scenario, med indlagte stille passager, krydret med en stemning af dommedag, mystiske forvarsler og spillere med mange hemmeligheder.

De rene beskrivelser af handling der er i boksene i det følgende skal ikke opfattes som at man blot skal læse noget op for spillerne. De er lavet for at gøre læsningen af scenariet mindre tør.

Kapitel 1 - ankomst

Spillerne ankommer til Aurix IX. Straks bliver de sat under skarp overvågning, og nærmest i husarrest på plantens største luxushotel. Her kan de forsøge at planlægge deres opgave og hvordan de slipper fri, samt se hinanden an og eventuelt begynde at indgå alliancer.

Det gode skib Skorzeny materialiserer sig 1.2 millioner kilometer fra planeten Aurix IX. Om bord er en besætning på fire, seks passagerer, nogle containere med varer til planeten og til en af de næste planeter på ruten, og en del fysisk og elektronisk post. Det er ikke muligt at komme tættere på planeten uden at flyve gennem det normale rum. Navigatøren lægger en kurs der skal føre Skorzeny i kredsløb, hvor det skal dokke ved planetens eneste rumstation. Kaptajnen kontakter den lokale rumkontrol. Fire sekunder efter får han svar. De har stort set fri bane til at dokke. Kun ganske få andre skibe er dokket ved rumstationen eller ligger i andre kredsløb. Kaptajnen trykker på kontakten der starter link-up til det lokale netværk. På et øjeblik er posten sendt og ny post modtaget. Der er fem timer til de ankommer til rumstationen. Efter ti dage i rummet bliver det rart at få lidt mere plads at røre sig på. Kaptajnen godkender navigatørens kurs, og sætter skibet på automatik. Så går han ind i passagerafdelingen for at fortælle passagerne de gode nyheder.

Passagerne og kaptajnen (Gerard, en stor, kraftig mand) samles på skibets største rum. Skibet er beregnet til at kunne tage op til 40 passagerer, men så er pladsen også meget trang. Som det er har de rimelig god plads. Bevægelse gennem skibet foregår langs en tunnel i midten, hvor der ikke er nogen kunstig tyngde. Denne kunstige tyngde, på kun 1/10 af en normal tyngde ved gulvet, frembringes ved at skibet roterer med omkring tre omdrejninger pr. minut. En halv times tid før skibet dokker kobles den kunstige tyngde fra, og passagerne bør da sidde et sted hvor de er spændt fast. Indtil de ankommer kan de prøve at kontakte folk på planeten og introducere personer for hinanden. Der er med vilje ikke givet nogen detaljerede fysiske beskrivelser af personerne, det er op til spillerne at finde på. Eventuelt kan spillelederen hjælpe lidt til, hvis en spiller har svært ved at sætte sig ind i rollen. Det man kan få af oplysninger fra planeten er ikke meget. Sender man mail eller forsøger at telefonere til guvernøren, vil man modtage et standard-svar: "Mange tak for din Jeg vil hurtigst muligt vende tilbage ..." og så videre. Ellers er der følgende muligheder for de enkelte spillere (Det er lokal tid sent om aftenen eller midt om natten. De ankommer i kredsløb kl. 4 om morgenen hovedstادتid):

- **Marcel.** Kan finde oplysninger om de indfødte. Det er turist-brochure ting uden noget egentligt indhold, men han kan blandt andet se at der er flyafgange ud til reservatet fra hovedstaden med afgang morgen og aften, kl. 7 og kl. 17 lokal tid. Turen tager ca. fire timer.
- **Jan.** Hvis han insisterer på at tale med guvernøren, kommer han til at tale med Peak, som forklarer at guvernøren er ude at ordne nogle ting på en af de små øer der er på planeten. Han er ventet tilbage i løbet af dagen, dvs. indenfor 12 timer. Jan er nu overbevist om at "arkæologen" er en tidligere garder ved navn Marcel. Han er formodet død under en opgave, men er tilsyneladende deserteret. Det skal under alle omstændigheder rapporteres. Om han vil sige det til Marcel er op til spilleren: Det kan danne grundlag for en aftale eller det kan advare Marcel og gøre ham til fjende. Det kommer an på hvad Marcel er ude på.
- **Anita.** Hvis hun kontakter MMT på det opgivne nummer, kan hun aftale et møde med direktør Caine. Han vil under ingen omstændigheder sige noget om sagen over en åben forbindelse, men lyder en lille smule desperat. Hun kan heller ikke hacke sig til flere oplysninger: Forbindelsen fra Skorzeny er ikke særlig velegnet til det.
- **Milo.** Der er ikke mange på planeten som gider at tale med ham.
- **Museni.** Nummeret til privatdetektiven er slettet. Han står i den lokale vejviser som udvandet. Der er et par andre detektiver, men de er åbenbart ikke på arbejde på dette tidspunkt.
- **Wayne.** Ved at studere de lokale elektroniske auktioner og hvad der ellers rører sig på nettet, ser det ud til at der er en del forretninger at gøre. Mange er interesserede i at forlade planeten, og har ikke råd til at tage alle deres ting med, eller bliver nødt til at sælge alt for at få råd til en billet på et stjerneskip.

Da de er ved at nærme sig rumstationen kommer kaptajnen forbi igen. Han gør opmærksom på at de skal spænde sig fast når den kunstige tyngde afbrydes, og spørger om de vil købe billet til turen til næste planet (Skorzeny flyver på en rute mellem seks forskellige planeter). Det er noget man skal tilbyde passagerer på ruteskibe, og kaptajnen fortæller at han sagtens kan få fuldt skib uden at tage nogen af sine nuværende passagerer med, fordi der åbenbart er mange som vil rejse fra Aurix IX. Han regner med at skibet er dokket i mindst 12 timer, og vil give besked elektronisk tre timer inden afgang, så de kan nå at komme ombord.

Kaptajnen siger farvel til sine seks passagerer. Iført de obligatoriske rumdragter hiver de sig ombord på rumstationen. Der er en åben elevator, som de stiller sig ind i. Da den sidste har fastgjort sit sikkerhedsbælte, lukkes døren, og elevatoren bevæger sig ud i rumstationens ydre ring. Da dørene går op, befinder de sig i næsten normal tyngde. En mand og en kvinde i uniformer fra de lokale toldmyndigheder tager imod dem. De bliver først ind i et rum med stort panorama-vindue og udsigt ned til planeten. Den er blå som hav med ganske få klatter af hvide skyer, og små grønne pletter som er øer. Langs den ene kant af planeten kan de ane øens store kontinent, som ligger i mørke. Mens de sidder og udfylder elektroniske blanketter, bevæger rumstationen sig i sit kredsløb nærmere kontinentet. Der er lys fra noget som kunne være byer, en stor og nogle små. Så er de færdige og toldbetjentene fører dem videre. De kommer til en ny elevator. Får rumdragter på igen. Kører op. Trækker sig ud i en rumfærge. Den er gammel men ser nogenlunde velholdt ud. Der sidder en meget tynd mand ved roret, og hans enlige stewardesse står ved siden af. Hun giver instrukser. Med et ryk sætter færgen i gang. De får en ujævn tur ned. På den store skærm kan de se planeten komme nærmere. Et stykke inde på kontinentet ligger nogle bjerge. De ser nogle kraftige, farvede lys mellem tinderne. Så forsvinder det under horisonten. Det giver et sidste ryk da de lander på en oplyst plads i udkanten af den store by. Det må være rumhavnen. Den ynde mand smiler skævt til dem, og de skynder sig ud. Foran dem står ti imperielle marinesoldater og deres løjtnant. Løjtnanten præsenterer sig som Hesse. De bør venligst følge med. Lidt derfra står fire luftpudebiler. De fire passagerer køres i hast og med fuld udrykning ind i byen. Bilerne stopper foran en ti-etagers bygning, med udsigt over vandet, hvor solen vil dukke frem om nogle timer. De føres ind. Indtil videre må de holde sig til dette hotel, oplyser løjtnant Hesse. Halvdelen af hans folk bliver tilbage. Hesse ønsker alle en god dag og forsvinder ud i natten med sine blinkende lys.

Hesse har fået ordrer fra guvernøren til at holde spillerne i husarrest. Han bryder sig ikke om den ordre. Det eneste han vil sige, er at de skal blive på hotellet for deres egen sikkerheds skyld, indtil de har fået ordentlig instruktion i hvordan de kan færdes på planeten.

Marinesoldaterne fordeler sig med to på vagt ude foran hotellet, og en (sergenten) inde i hotellets lobby. De sidste to mand forsvinder tilsyneladende, men de holder vagt ved henholdsvis personaleindgang og den underjordiske garage. Det er ikke så svært at slippe forbi dem, hvis nogen vil ud i byen: Det er forholdsvis veltrænede soldater, men hotellet er et meget stort sted at overvåge. Man kan forklæde sig, lokke en anden hotelgæst til at køre sig ud skjult bag i en bil, eller hvad man nu kan finde på. Marinesoldaterne har ordrer til at skyde med skarpt hvis nogen prøver at flygte, men de skal først forsøge at skræmme folk til at blive, og dernæst skyde varselsskud, så der er god tid til at komme af sted, selv hvis man stikker af på den hårde måde. Så er problemet at det bliver svært at vende tilbage, og en af spillerne da vil være skilt fra de andre. Prøv derfor på at få dem til at gøre det lidt elegant, og antyd at de ikke bør være væk mere end et par timer for at undgå at militæret begynder at lede efter dem.

De øvrige hotelgæster er fordelt ca. lige mellem turister der gerne snart vil væk, lokale der venter på en chance for at komme væk, og nogle lokale farmere, fiskere og forretningsfolk, som kommer fra andre steder på planeten og er i byen et par dage. Der kommer kun et stjerneskip til Aurix IX ca. en gang om ugen. Kun de tre nederste etager af den store bygning er i brug, for der kom aldrig de mange turister som ejerne troede. Øverst er der bar og swimmingpool samt en fantastisk udsigt ud over kysten. Der er meget luksus på hotellet, og fuld adgang til det lokale net på hvert værelse. Spillerne kan enten slappe lidt af, lave nye aftaler eller tage fysisk eller virtuelt ud i byen. De fleste af de lokale sover, og hvis man vækker dem, vil de helst vente med at lave aftaler til lidt senere, fx klokken 9. Hver især kan de få omtrent følgende ud af det:

- **Marcel.** Kan finde ud af hvorfra flyet til reservatet går. Kan evt. leje et hurtigere fly.
- **Jan.** Kan tage til guvernørens palads. Der vil Peak møde ham, undskyldte mange mange gange, og tilbyde at køre Jan tilbage til hotellet og give besked så snart guvernøren kommer. ”Det hele er sikkert en misforståelse!” Han kan også opsøge Hesse, som bliver gal, men kun fordi Jan var så utålmodig, at Hesse muligvis får bøvl med guvernøren. Hesse kan oplyse - hvis Jan spørger – at den lokale spion er Peak. Hvis Hesse siger god for ham (kan gøres via en elektronisk besked) kan vil Peak samarbejde med Jan. Men Peak har ikke tid før klokken 9 ...
- **Anita.** Kan mødes med en temmelig morgensur direktør Caine på et værtshus. Caine forklarer kort at der ikke mere er brug for forskning, men at finde ham der stjal virussen. Caine siger ikke mere end strengt nødvendigt, så Anita skal hive det ud af ham. MMT er i gang med at slette alle spor, så det er tvivlsomt om Anita ved at hacke sig ind på deres computer kan finde noget. Men hun kan i hvert fald hacke sig ind på det lokale politis computer og læse deres rapporter. Se kapitel 4 om detaljerne i det der er foregået.
- **Milo.** Kan ikke lave meget andet end at vente og forsøge at hyre nogle hjælpere. Dem han kan finde ude i byen tidligt om morgenen er ikke de mest kompetente.
- **Museni.** Kan finde en privatdetektiv, men han bakker helt ud, da han hører at det er Manzak han skal hjælpe med at finde. Milo kan finde Manzaks email, og eventuelt prøve at skrive til ham. Der kommer ikke svar før efter klokken 9! Brug en evt. mail fra Manzak til Milo til at lede spillerne på rette spor, hvis de fumler for meget i de senere kapitler. Manzak kan fx tilbyde at mødes et sted nær sit hus, så de kan opspore ham ad den vej. (Under alle omstændigheder møder de først Manzak selv til ceremonien ude i reservatet: Se kapitel 5).
- **Wayne.** Det bliver hurtigt klart for Wayne (hvis han forhører sig lidt hos pantelånere, på værtshuse o.a.) at guvernøren selv er en flittig aftager af kunst fra de lokale samt fra andre planeter. Noget af det er af en slags som guvernøren ikke kan melde stjålet. Men sikkerheden på paladset er ret god, så det kræver meget grundig forberedelse samt nogle hjælpere. Desuden skal

det times så præcist at han ikke er på planeten når guvernøren opdager at der har været indbrud. Alternativt er der en del ting som kan købes for næsten ingen penge, da ejerne har travlt med at forlade planeten. Det kræver dog at Wayne først låner eller svindler sig til nogle penge.

Kapitel 2 - sightseeing

Efter at have hvilet lidt ud, bliver spillerne "tilbudt" en rejse rundt på planeten. De får den store de lux turisttur i lyn tempo gennem både parkerne, landsbyerne og reservatet. På vej tilbage til hotellet begynder der endelig at ske noget: De bliver angrebet af maskerede lejesoldater.

Solen har hævet sig et stykke op fra havet. Langt ude skimtes mørke skyer. Men lige nu er det næsten vindstille. Tre luftpudebiler svinger ind foran hotellet. Løjtnant Hesse springer ud af den forreste og går ind på hotellet. Han kalder de tidligere passagerer fra Skorzeny sammen. Da guvernøren stadig ikke er tilbage i byen, har løjtnanten besluttet at indbyde til at lille sightseeing tur rundt på planeten. Desværre er han selv forhindret i at tage med, men han har skaffet en lokal guide til dem. Guiden er høj ung kvinde som kalder sig Carin. Hesse og de af hans folk som var på vagt kører væk. Carin og tre nye soldater fører an i luftpudebilerne ud af byen til en flyveplads, hvor de går ombord i et mellemstort luftfartøj. Der er behagelige sæder med rigeligt plads. En pilot kommer ud fra cockpittet og hilser på. Så starter turen, med billeder af landskabet sendt op på store skærme over sæderne, og en næsten konstant strøm af ord fra guiden.

Guvernøren har givet Hesse besked på at sende dem på denne tur. Det er ikke frivilligt om man vil med. Hvis nogen mangler, vil man gøre et forsøg på at finde dem på hotellet, men lade resten tage af sted efter at have ledt et kvarters tid. Hesses folk vil rende rundt og lede efter dem ude i byen.

Turen rundt på planeten er nærmest ren turistrejse med guide og vagter der sørger for at man kun ser og hører det man bør. Man kan selvfølgelig stikke af, men det er næppe smart at gøre det på dette tidspunkt. Der er to ting som ikke går helt efter planen. Ude ved kolonierne dukker der pludselig nogle af de øverste præster op, og spillerne får mulighed for at veksle nogle ord med dem. Den anden ting er at man på sidste stop bliver overfaldet. Men ellers kører det sådan:

Under en hvinen og rysten fra de fire jetturbiner trak fartøjet sig op gennem atmosfæren. Højt over byen justerede piloten flyets geometri, og satte en kurs ud over landet. De fulgte floden, med solen i ryggen. Et stykke tid så det ud til at de ville flyve fra solen, så lagde piloten kursen ned igen. Langt nede bugtede floden sig. Som perler sad landsbyerne der. Hvor de kunne få vand. Carin havde talt næsten uafbrudt, kun forstyrret af pauser hvor hun delte små souvenirs og forfriskninger ud til passagerne. Hun havde fortalt om landet ude ved kysten. Mest fiskere. Men store vilde områder. Jorden derude er ikke god. Vinden tager alt. Inde i landet tager bakkerne af for det meste. Men der er ikke vand. Bortset fra langs med floden, hvor det meste landbrug på planeten er lagt. Her ser vi landsbyen Zeta, som er typisk for de landsbyer der er oprettet langs floden. Til alle sider er marker, som dyrkes af de flittige bønder. Afgrøderne sælger de blandt andet til de firmaer som har fabrikker her. Mange arbejder i fabrikkerne, og er væk det meste af ugen. Nogle af dem har arbejde i de fabrikker der lige nu kredser over vores hoveder. Flyet lander. De lokale flygter væk. Et par stykker bliver tilbage. De tigger om penge, og man giver dem en smule. De tilbyder at vise rundt. Her er landingspladsen, men det ved de jo, bagved er kirken. De går derind. Her er fred for sjæl og legeme. Nogle sidder i bokse, i deres egne små verdener af billede af lyd, andre taler med præsten. Forsigtigt går de ud igen. Bagved ligger barakkerne. Her bor vi, siger tiggerne. På vej tilbage kommer de forbi en bygning hvor mange går ud og ind. Vores hospital. Mange syge af hårdt arbejde. Da de når flyet spørger tiggerne om de vil se fabrikkerne og markerne. Men de har ikke tid nok.

De besøger dernæst reservatet. Det ligger op ad bjergkæden midt på kontinentet. De indfødte bor i små hytter og dyrker forskellige afgrøder på skråningerne. Midt i reservatet, hvor de lander, er indgangen til hulekomplekset. Mens de er der, ser de indfødte i specielle gule præstedragter gå rundt og tale med folk. Det er usædvanligt at se dem gå omkring, siger Carin. Man kan muligvis komme til at tale lidt med præsterne, men de siger ikke meget, bortset fra at de inviterer til ceremonien om aftenen.

Sidste stop er parken. Det er et enormt dyrereservat, om ligger nede på den sydlige del af kontinentet. De får at vide at mange sjældne dyr fra før imperiets tid lever der, og at der også er nogle usædvanlige dyr, som kun lever på Aurix IX. De ser et af dem, en stor øgleagtig tingest, som hvæser lidt ad deres fly. De lander for at se om de kan komme tættere på den. Da flyet er landet, og de er ved at stige ud, bliver det ramt af et missil. Missilet slår ned i cockpittet og dræber piloten på stedet. Carin og den ene marinesoldat er nået ud, de to resterende marinesoldater er inde i flyet. Find ud af hvilke spillere der er inde i flyet og hvilke der er udenfor ved enten at høre deres reaktion på at de ser noget småt komme meget hurtigt ned mod dem, eller ved mere eller mindre tilfældige terningkast (Slå initiativ, dem på mindst 15 nåede ud fx). Er man inde i flyet er der større chance for at blive ramt af både trykbølge og stykker af fly og bombe. (Slå reflex save. Mod DC 20 inde i flyet, DC 15 udenfor. Skade er 5D6 save for halv inde, og 2D6 save for ingen skade udenfor.) Straks efter bomben kommer de mest utålmodige af angriberne ned for at dræbe de overlevende. De sætter deres sortmalede lille jet ned omkring 30 meter fra vraget af det andet fly, og springer ud med våbnene klar. De giver forsvarerne tid (2 runder) til at springe i dækning bag vraget (ikke smart, det vil eksplodere lidt efter), eller bag de sten og træer der ligger et lille stykke væk (15-20 meter). Lad der komme ca. lige så mange angribere (brug "guards" fra oversigten) som der er forsvarere. De er bevæbnede med rifler (2D10 skade).

Kapitel 3 - paladset

Efter en hård kamp bliver spillerne undsat af nogle andre lejesoldater. De eskorteres tilbage til byen, hvor guvernøren endelig vil tage imod dem. De får en tur rundt i paladset og en mængde undskyldninger. Da tingene er ved at falde til ro, sker der igen noget: Paladset overfalder, denne gang af imperielle styrker. Samtidig skaber en mystisk sygdom panik ude i byen.

De har klumret gevaldigt i det med angrebet. Derfor blev styrken delt i tre. Nu ankommer de sidste to tredjedele så. De skyder mest på marinerne, fordi de hader dem, og desuden er de mest tydelige i deres uniformer, bortset fra Jan, som de til gengæld er lidt bange for. Lad dem skyde løs indtil mindst en af marinerne er døde, og send så De Blå Engle ind som kavaleri. De er ikke så mange, men hver især er de temmelig seje. Eventuelt kan de bruge deres tydeligvis militære rumfærge som kanonbåd. Hvis det alligevel er ved at gå galt, så lad et par stykker mere dukke op sammen med deres kaptajn. Det er ret vigtigt for historien at de fleste overlever her. Skulle nogen være alvorligt sårede, har De Blå Engle en hel del avanceret førstehjælpsudstyr med, samt deres eget hospital oppe på moderskibet. Englene flyver dem til rumhavnen. Der bliver de mødt af en meget vred løjtnant Hesse og et par marinere. Hvis der er hårdt sårede (bevidstløse) ombord står der også en ambulance klar til dem (De får en chance for at være med igen efter nogle timer på hospitalet, selv om det nok ikke vil være med lægernes velsignelse de forlader hospitalet). Hesse siger at guvernøren omsider er tilbage, og han kører dem til paladset i et afsindigt tempo. På vejen prøver han at spørge dem ud om overfaldsmændene. Hesse er på dette tidspunkt allerede i fuld gang med at planlægge et overraskelsesangreb på paladset, da han har regnet guvernøren ud. Han afventer dog lige at få bekræftet nogle ting fra et par folk han har sendt ud for at undersøge overfaldsstedet i parken.

Guvernøren planlægger at stikke af snarest muligt. Der er dog et problem med det: Hans pilot er blevet ramt af virussen. Han vil derfor gerne hyre en ekstra pilot, som blandt andet kan se hans rumskib efter mens han pakker de sidste ting. (Rumskibet har ikke fløjet i flere år, og faktisk er der ikke mange der ved at det er hvad der gemmer sig i den aflåste fløj af paladset hvor skibet står. Pilot skill i D20 er ikke nok – det er ren evne til at styre noget med rat eller styrepind: Der kræves Starship Operations – Af spillerne er det kun Wayne som har det).

Guvernør Kaufmann træder ind. Han er klædt som en kejserlig flådeofficer, struttende af medaljer, men uniformen er tydeligvis syet ud at par gange siden den sidst blev brugt i kejserens tjeneste. Han beder de forsamlede undskylde, han havde noget uopsætteligt at tage sig af, og beklager meget det skete. Utilgiveligt at det skulle overgå hans gæster. Middagen serveres om lidt, og indtil da er man fri til at hvile sig, men dem der ønsker det kan få en kort rundtur i paladset. Det er bygget for kæmper, med en arkitektur fra en svunden tid. Der hænger malerier overtalt, står skulpturer i enhver niche, det meste ved nærmere eftersyn kopier. Kaufmann forklarer at originalerne er nede i boksen i kælderen. Han viser vej ned ad trapper, via en fornemt udstyret elevator, og de står foran en enorm ståldør. Kaufmann aktiverer noget på sit håndled, og døren svinger langsomt op. Han fører an ind i et vældigt rum fyldt med alverdens kunst. Trækker malerier frem fra skabe. Denne her er fra Jorden, siger han. En Picasso. Bagerst i rummet er en dør. Det er planetens arkiv. Uinteressant mener Kaufmann, og minder om at middagen må være klar. De følger med ham op til en spisestue med udsigt over havet til den ene side, de mørke skyer er nu kun et par timer væk, og til den anden side en væg der viser skiftende billeder fra eksotiske steder i galaksen, med indlagte dæmpede lyde og en anelse af lugten. På bordet er et udvalg af eksotiske retter og drikke, mellem krystalglas, håndmalet porcelæn og gyldne spiseredskaber. Der er serveret, siger Kaufmann, og giver sig selv til at skovle mad ind som var det hans sidste måltid. Midt i sin tredje ret stopper han op, som om nogen havde slukket for ham. Alle har hørt det. Et skud fra et sted i paladset. Så flere. Salver af skud. Andetsteds er der folk som kæmper og dør. Kaufmann rejser sig. Ligbleg i hovedet. Han erklærer middagen for overstået og undskylder sig.

Der er total panik i paladset. Hesse har angrebet sammen med sine resterende folk (omkring 20). De kæmper mod Kaufmanns livvagt, som nu er reduceret til omkring 15 mand. Kaufmann forsøger at nå over til rumskibet, men afskæres, og må søge tilflugt i kælderen (Et andet sted end hvor boksen er. Spillerne kan evt. prøve at bryde ind i den. Det kræver en hel del sprængstof eller gode evner som indbrudstyv, en del elektronik samt noget id).

Kapitel 4 - byen

Spillerne, der på dette tidspunkt formentlig er spredt rundt omkring i byen, forsøger at løse deres opgaver samt finde ud af hvad der foregår. Flere og flere bliver syge. Der er spredte kampe mellem diverse bander og regulære styrker rundt omkring på planeten. Nogle af spillerne finder frem til hvor Hr. Manzak holder til. Muligvis finder spillerne ud af at de næsten alle jager den samme mand. På grund af dette eller fordi det er bedst at være flere sammen på en borgerkrigs-hærget planet, er det muligt at spillerne igen er samlede, da de tager ud til Hr. Manzaks landsby.

Virussen er nu ude i hovedstaden hvor Manzak tilbragte en del af den foregående dag, samt i landsbyen My hvor han bor. I hovedstaden virker den ”normalt”, dvs. man falder blot i en dyb koma og dør efter et døgn tid. My er så tæt på hulerne at ”spøgelserne” tiltrækkes, og inficerer nogle af dem der er i koma. De går da amok på grund af en uudholdelig smerte. De ser smerten som noget der er frembragt af hvad som helst de får øje på, inklusiv andre mennesker, og går løs på det med nærmest overmenneskelig styrke mens de råber og skriger. (D20: D4+2 skade). Imellem angrebene holder de pause for at hvile ud. De kan holde til det i 4-8 timer før det dræber dem. Hvis man ikke bliver besat af et ”spøgelse” ligger man blot i koma i 1-2 døgn, og dør derefter. Det var ikke beregnet at virussen skulle være så dødelig, men det var nemmest at lave den sådan.

Det næste stykke tid går med at spillerne prøver at løse deres opgaver.

- **Marcel.** Kan tage alene ud til reservatet, hvis han ikke gider at vente på de andre. Han kan leje et hurtigt fly derud for ca. 2000. Præsterne har travlt med at forberede ceremonien, men hvis han er ihærdig og smart kan han få et par minutter med en af de øverste præster. Præsten fortæller ham, at han vil få et tegn på om spådommene var korrekte i nær fremtid. Men selv om han får at vide om han har en speciel skæbne, får han ikke nødvendigvis at vide hvad den er. De mest følsomme af præsterne er udmærket klar over at der vil ske noget forfærdeligt om aftenen, men de tror der er en højere mening med det, og vil ikke advare nogen på forhånd.
- **Jan.** På Ziras værelse på paladset kan der findes en dagbog som guvernørens folk har oversat, hvor hun skriver om sine planer om at stikke af. Hun nævner Manzak. Manzak kan ikke findes direkte via nogen vejviser, men der er en Manzak på Cc's mailserver, som man kan forsøge at bryde ind på (Se under Museni herunder). Man kan også prøve at spore kidnapperen via nettet. Brevet har guvernøren på sin håndcomputer (Det er meget kortfattet: "Har prinsesse samt vare. Instrukser følger. Sorte Ridder") og Peak har en kopi (Hverken guvernørens folk eller marinernerne vil skyde på Jan, hvis han render rundt og leger detektiv i paladset). En god hacker vil kunne spore afsenderadressen. Det er en illegal mail-server ved navn kesselrun, men med lidt trusler eller bestikkelse de rette steder i byen, kan man finde serveren. Webmasteren Tarq er glødende tilhænger af fri information og svær at få noget ud af. Men pludselig træder deres guide Carin ind (hvis hun ikke er død). Hun lader som om hun er kunde, men hvis de regner ud at hun er chef for foretagenet, kan hun overtales til at hjælpe. Manzaks adresse er et hus i My.
- **Anita.** Ved at kontakte Caine får hun nogenlunde fri adgang til MMT. Den første del af historien med Dr. Corman er gemt godt væk, men hvis hun leder efter ting der er forsøgt slettet på computerne kan hun finde den. Af den fremgår det at Corman lavede forskning af de indfødtes specielle måder at helbrede på. Herved fandt han frem til at der var nogle mystiske "spøgelser" nede i planetens undergrund, der havde helbredende virkninger, og som kunne påkalde ved specielle hjernebølger. Dr. Corman, som også var direktør for det lokale hospital, blev tilsyneladende dræbt af de indfødte. Dernæst blev der startet et forskningsprojekt, som skulle lave en virus, der kunne fremkalde de specielle hjernebølger. På den måde kunne man fange et antal "spøgelser". Det er nu to uger siden at nogle medlemmer af den lokale modstandsbevægelse brød ind hos MMT for at skaffe beviser for at de lavede ulovlige eksperimenter. MMT's agent i modstandsbevægelsen vidste det selvfølgelig, men beskeden kom for sent, så det lykkedes ikke at hindre indbruddet, men man fik sendt nogle flere vagter derhen, som optog forfølgelsen. De fleste af tyvene blev fundet og skudt, men det stjalne materiale var væk. Derfor hyrede man De Blå Engle til at angribe modstandsbevægelsens base. Alle blev dræbt og/eller taget til fange, men tyvekosterne og den sidste af tyvene var der ikke. Men man fandt ud af at der var gået hul på beholderen med virus og at tyven var hårdt såret. Det lokale politi fandt ham senere død og uden tyvekoster. Årsagen til at Anita blev tilkaldt var at deres dygtigste forsker ved et uheld blev dræbt af sikkerhedsvagterne, da han løb efter de flygtende tyve (lige efter indbruddet). En anden forsker fik totalt nervesammenbrud, og de tilbageblevne er ikke verdens kvikkeste. Derfor havde man brug for i en fart at få genskabt virussen, så man kunne få gennemført projektet og komme væk før situationen på Aurix IX løb helt ud af kontrol. Seneste nyt er så at den der overtog tyvekosterne fra tyven eller en han kontaktede er blevet bærer af virussen (Ca. 10% af alle mennesker har et gen som gør dem immune, men de kan bære smitten). Virussen er blevet spredt i hovedstaden og der ligger allerede en del smittede på byens sygehus. MMT har besluttet ikke at foretage sig noget, selv om de har et serum der dræber virussen, da det var en temmelig alvorlig videnskabs-forbrydelse at lave virussen. MMT ønsker nu blot at få fat i et antal smittede med "spøgelser" i, og se at komme væk fra planeten. Men det vil være rart at få fat i smittebæreren og høre hvad han ved, og hindre at han fortæller det til andre. Til den opgave har man brug for Anita, da det ikke går at sende MMT folk ud og lede efter en farlig virus der er sluppet løs. Hun kan derfor heller ikke få

hjælp til politiarbejdet, men vil få penge til at hyre folk for. Anita får nogenlunde fuld adgang til MMT's oplysninger, samt diverse udstyr og en modgift til virussen. Ved at snage lidt i politiets oplysninger (de bestikkes meget nemt her), kan hun få adgang til deres rapport samt til der hvor tyven døde. Ved grundig eftersøgning finder man da, at den tidligere ejer var besat af at vise sig frem, og havde sat et skjult web-cam op. Han døde i en færdselsuheld og fik aldrig taget sit kamera ned. Billederne sendes live og gemmes ikke, men det er forholdsvis nemt at finde frem til nogle nørder som gemmer den slags ting, specielt når der sker dramatiske ting. De har endda prøvet at finde ud af hvem det var der kom og hentede tingene: Den døde sendte en mail, og man kan se hvad han taster som adresse. Det er et andet navn, men samme server som det Jan kan finde. Serveren og dermed Manzak kan spores på samme måde. Alternativt kan Anita surfe omkring på nettet og finde ud af hvor der er rapporteret noget der minder om symptomer på virussen. Hun finder da ud af at My er den eneste by ud over hovedstaden hvor det er sket.

- **Milo.** Kan enten via guvernøren, Peak eller Ziras dagbog finde ud af at Kuglen blev stjålet af Zira, og der blev forlangt løsepenge for den også. Se noterne under Jan herover.
- **Museni.** Man kan få oplysninger om Manzak ved at hacke den server hvor hans email ligger (cc.a9). Det er ret svært, så det nemmeste er nok at bestikke sig til det (Trusler virker ikke mod cc, der er et stort firma). Der finder man at hans post videresendes til kesselrun serveren. Se noterne under Jan for hvordan man kommer videre herfra.
- **Wayne.** Kan enten prøve at samle ting sammen ude i byen, som han kan score noget med 500% fortjeneste på. Alternativt kan han holde sig til de andre spillere, som har mange penge. Han kan også prøve et eller andet smart med guvernørens boks i kælderen. (Waynes Disable Device skill er så god at han kan få boksen op på et par timer med det rette udstyr. Problemet er alle de bevæbnede folk der render rundt og skyder inde i paladset, samt at Hesse har sat vagter ved boksen. Men med lidt fantasi kan det være det går. Der er kunst for mange millioner i boksen).

På et tidspunkt når man da til landsbyen My (eller nogen af dem gør):

Solen står lavt. Månen kan nu anes som en bleg skive. En vind har pisket støv op. Gaderne er næsten tømte for mennesker, på nær et par stykker der ligger langs husene. Og en enkelt der står. Den unge mand ser på dem. Hans øjne er fyldt af noget flammende rødt. Munden bevæger sig som til skrig, men kun oppisket spyt kommer ud. Og en gurglende lyd fra halsen. Han kommer mod dem med stive skridt. Og pludselig angriber han, som et vildt dyr, i et spring. Hans arme hamrer løs på den nærmeste. Som maskiner. De må bruge våben for at stoppe ham. Pludselig dør han, og bliver øjeblikkelig slap og stille. Selv i døden stirrer hans øjne. De fortsætter. Der ligger døde i den næste gade. Det er gaden hvor Manzak bor. Forsigtigt går de frem mod huset, omringer det, og tøver lidt. I den næste gade høres skrig. Et øjeblik efter trænger de ind i Hr. Manzaks hus.

Inde i Hr. Manzaks hus (Som kan findes hvis nogen spørger hvor han bor. Der er også raske folk tilbage i byen) findes et antal af hans folk, som venter på han kommer tilbage og at de kan komme tilbage til hovedstaden. (Brug tal for guards eller evt. normals). De er forholdsvis nemme at skræmme efter de lige har forsøgt at forsvare sig et par kamprunder. Manzak er taget ud til reservatet for at hente noget, og vil snart være tilbage, hvorefter de skal til hovedstaden og ordne noget for ham. De ved ikke hvad. Hvis man kommer til at slå dem alle sammen ihjel, finder man en sammenkrøllet seddel hvorpå en eller anden har skrevet "Hun blev set i går i reservatet. M."

Kapitel 5 – ceremonien

Manzak er ikke hjemme, men det er muligt at finde ud af hvor han er taget hen, nemlig ud til reservatet. Midt under en stor ceremoni finder de endelig Manzak, og jagter ham ned i de indfødtes underjordiske huler. Her slutter jagten på Manzak, og de fleste spilleres missioner.

Ude ved reservatet er de enten ved at forberede ceremonien, eller også er den gået i gang. De kan få lov at komme ind, hvis de opfører sig ordentligt, og blandt andet tager de kapper på som alle deltagere i ceremonien har på, der gør det meget svært at finde nogen i mængden. Den hule ceremonien forgår er oplyst af noget der ligner antikke gadelys, og vægge og lofter er malet med farvestrålende mytologiske motiver. Hulen er gigantisk, selv de mange tusinde indfødte og tilrejsende derinde kan slet ikke fylde den op, men alle står rimeligt tæt oppe ved der hvor præsterne er i gang med ritualer. Ind imellem gives nogle spådomsord til udvalgte blandt publikum. Det står på et stykke tid. (Ikke så længe at spillerne bliver utålmodige. Hvis de prøver at stoppe ceremonien, skal man give et hint om hvad der vil ske hvis man begår helligbrøde foran 1000 religiøse fanatikere. Insisterer de alligevel, må det efterfølgende ændres, dog således at spådommen over Zira bliver sagt, og at Manzak når at stikke af.) På et passende tidspunkt når ceremonien da til:

Der høres fjerne brag af torden, men pludselig bliver alt stille. I næsten et minut høres ikke nogen lyde. Da hæver den ene af præsterne sine arme og begynder at råbe meget højt. At snart vil verden forgå i ild og synke ned i mørke. At her til stede er den der vil ødelægge verden. Jeg anråber alle guder om at vise os undergangens instrument. Giv os et tegn. Vis os den der skal myrde verden, siger præsten og lader sine arme dale langsomt ned igen, mens han bøjer hovedet forover og messer uforståelige ord. Der høres da en summen overalt i rummet, og ganske små røde lys begynder at danse rundt over hovederne på de forsamlede. Med et brag forsvinder lysene. Det lugter brændt, af ozon. Et sted lige bag ved de forreste rækker af mennesker er dannet et hul i mængden. I midten står en ung pige, oplyst af et mørkerødt skær, som var hun stukket i brand. Hun ser sig om, ser på sine brændende arme, og på præsten. Skal til at sige noget, da en mand springer ud fra mængden, griber hende om livet, og før nogen kan nå at reagere forsvinder ind bag præsternes forhæng.

Manzak har netop grebet fat i Zira og er flygtet ind i hulerne med hende. Spillerne står tilfældigvis så langt væk fra stedet, at de ikke kan nå frem før tidligst nogle sekunder efter Manzak er forsvundet bag forhænget. Præsterne vil ikke bryde sig om at man render ind bag deres forhæng, men de vil ikke gøre noget ved det. Hvis Marcel prøver at udspørge præsten der spåede, vil han gribe fat i Marcel og nærmest råbe: "Du kan stoppe det! Kun du kan stoppe det!" Manden er tydeligvis i en eller anden form for rus eller trance, så det er omtrent alt hvad man kan få ham til at sige. Hvis man venter med at forfølge Manzak, vil præsterne genvinde deres selvkontrol. De vil gerne hjælpe med at finde Manzak, men hulesystemet er så stort at det nok vil tage lang tid. Men ligegyldigt hvad spillerne finder på (hvis de ikke kan finde på, må man lade en af de indfødte være god til at finde spor og hjælpe dem), sker følgende på et tidspunkt:

For en gangs skyld er Manzaks held sluppet op. Han er endt i en del af hulerne, hvor han ikke kan komme videre. Da han er på vej tilbage, hører han spillerne komme, så han beslutter at gå et stykke tilbage og lægge sig i baghold for dem. Han overvejer også at skaffe sig af med prinsesse Zira, men ombestemmer sig, og nøjes med at slå hende bevidstløs, og bruge hende til sit baghold. Han lader en tilsyneladende dræbt prinsesse samt sin rygsæk ligge midt i en stor hule, som om han har måtte smide sin bagage for at kunne løbe hurtigere. Dernæst ligger han sig på lur ved et af de mange gemmesteder der er i denne hule, og vil overraske spillerne når de er nået frem til prinsessen. (Han får en surprise-runde, med mindre de er meget forsigtige). Efterhånden er så mange af de indfødte og deres gæster oppe ved overfladen gået i koma, at de mange "spøgelse" under reservatet begynder at trække op, og mange af dem kommer af en eller anden grund gennem hulen her. På et passende tidspunkt får de vækket prinsessen. Hun vil da kyle Den Sorte Stjerne (Manzak har ikke haft tid til at undersøge hende og finde den) i hovedet på Manzak. Hvis Manzak er ved at vinde, vil han miste balancen og styrte i en af de afgrunde der er i hulen. Ellers vil hun gøre det på et tidspunkt hvor han er næsten færdig, og blot distrahere ham, så han rammer ved siden af det han skyder på, lige inden han selv bliver skudt (Bøj evt. reglerne lidt her. Som alternativ kan man bare lade Zira smide Stjernen efter en bevidstløs/død Manzak). Stjernen ligger og brummer faretruende

på gulvet af hulen. Men der sker ikke mere med den (Det kræver en del undersøgelse at få den til at gøre andet end at brumme). I rygsækken ligger beholderen med virus. Den er nu næsten tom.

Kapitel 6 - flugt

Efter at have mere eller mindre løst deres opgaver, har spillerne et nyt problem: Reservatet hvor de er bliver angrebet af lejesoldater. Det er muligt at kæmpe sig vej ud, eller lave en aftale med lejesoldaterne. Dernæst skal de blot skaffe en måde at komme væk fra planeten på. Nogle af spillerne vil muligvis blive, enten for at få ram på nogle af de ansvarlige for katastrofen, eller for at hjælpe de lokale. Med lidt held når dem der ønsker det også at undslippe, før kejserens flåde ankommer og skyder på alt der ser fjendtligt ud, samt sætter planeten i karantæne.

I dette kapitel gælder det blot om at overleve, dvs. for de flestes vedkommende om at komme væk fra planeten. Der kan også være et problem med at være inficeret af virus, men man kan da enten få serum eller blive helbredt af en præst eller Milo (Milo er i øvrigt selv immun. Resten kan slå fortitudo save DC 20 mod at blive syge af det). Første problem er at MMT nu er ved at være klar til at forlade planeten. De sender derfor De Blå Engle ned for at skaffe sig af med de sidste vidner. Det sker under påskud af at præsterne var med i frihedsbevægelsen, som blandt andet stod for indbruddet hos MMT, hvilket er delvist sandt, fordi de var med i frihedsbevægelsen, men ikke havde noget med den voldelige fraktion at gøre. De Blå Engle har fået at vide at de skal prøve at arrestere præsterne, men at de gerne må dræbe dem, hvis det bliver nødvendigt. Da det drejer sig om klasse C borgere har De Blå Engle ikke noget at indvende politisk, og da det drejer sig om terrorister, har de heller ikke noget at indvende moralsk. De indfødte gør derimod voldsomt modstand med de primitive våben de har. De Blå Engle vil ikke angribe spillerne, med mindre de blander sig. De indfødte vil derimod, mens de bliver slagtet i hobetal, tigge og bede spillerne om at hjælpe sig. Der er 8 engle samt kaptajn Rigo om aktionen, men de har spredt sig ud i grupper på 2-3 stykker. Hvis det kommer til kamp, og nogle af englenerne bliver dræbt, vil de resterende være villige til at indgå våbenhvile og derefter trække sig tilbage, og rapportere til MMT at det var umuligt at få ram på præsterne nede i alle de huler. MMT bliver sure, men kan godt se at det er dumt at ofre flere soldater på opgaven.

Her følger beskrivelse af hvad der foregår et antal af de steder spillerne kan finde på at tage hen. Husk at der kan være meget kort tid til at nå at flyve omkring inden flåden ankommer.

- **Reservatet.** Stort set alle blev smittet inde ved ceremonien, og med en noget højere koncentration af virus, så der går ikke længe før der ligger folk i koma overalt, render besatte rundt i hele reservatet, foruden at en hel del er blevet dræbt. Præsterne prøver at hjælpe til (Der er nogen af underpræsterne som kan kontrollere Spøgelserne, men de fleste af dem er formentlig blevet dræbt af lejesoldaterne. De tre overpræster er enten døde eller stukket af.
- **Dr. Cormans hule.** Man kan fx hacke sig ind på planetens flyveleder-computer for at finde ud af at det var her MMT's rumfærge (med Caine ombord) fløj hen. Ca. to timer før flåden når frem, smides patienterne ombord i rumfærgerne, og man mødes med MMT's fragtskib oppe i kredsløb. Herfra går det hurtigt væk fra planeten, til man omkring et lysår væk mødes med et hurtigt skib, som kan skaffe de ulovlige ting væk inden flådens skibe kan nå frem til fragtskibet.
- **Paladset.** Marinen har det nogenlunde under kontrol, mens guvernøren og hans få resterende folk er spræret inde i kælderen (Men det afhænger af hvad spillerne gjorde tidligere). Guvernøren har nøglen til sit skib, så det flyver ingen steder, og Hesse er godt tilfreds med at guvernøren er fanget i kælderen, han vil ikke risikere sine folk for at ryge guvernøren ud. Han kan overtales til at lade spillerne gøre hvad de vil, men guvernøren og hans skatte bliver hvor de er. Peak er hos guvernøren, og kan muligvis overtale ham til at overgive sig på passende betingelser. Skibet er nogenlunde klar til afgang, og en del af skattene er allerede ombord. Hesse

ved ikke dette, da han jo ikke har nøglen til skibet, men han har sat vagter ved det, ligesom han har vagter ved boksen (Et andet sted i kælderens end der hvor guvernøren er).

- **Hotellet.** Man har barrikaderet sig mod bandernes hærgen. En del af gæsterne er taget op til rumstationen med den sidste rumfærge.
- **Rumstationen.** Totalt kaos. Der er kun et skib tilbage, da MMT's fragtskib har forladt rumstationen lidt efter flåden blev observeret. Kaptajn Gerard må nærmest hindre folk adgang til sit skib med magt. Han afventer de sidste passagerer, men har tænkt sig at forlade planeten en times tid før flåden kommer.
- **De Blå Engle.** De tager væk fra planeten umiddelbart efter angrebet på reservatet. Man skal komme med et rigtigt godt tilbud for at få et lift: Ikke så meget på grund af pladsmangel eller at man er loyal mod MMT, men Rigo er ikke meget for at gøre noget som kunne udlægges som at hjælpe imperiets fjender til flugt. Det er slemt nok med MMT.
- **Sygehuset.** Der er stadig en del læger her. Hvis de får serum mod virussen, vil de i løbet af nogle dage få sygdommen under kontrol i hovedstaden. På grund af det flyveforbud flåden vil udstede, kan de ikke nå ud til My eller reservatet i tide.

Mulighederne for at komme væk fra planeten er begrænsede: Skorzeny kan godt nok komme væk, men man vil blive indhentet og bordet af flåden. De Blå Engle har et meget hurtigt skib, så de når at undslippe. Fragtskibet når ikke at undslippe, men de når at overføre alt det interessante til et andet skib, som flåden ikke når at opdage. Guvernørens skib er hurtigt nok til at det med en del held kan undslippe. At komme op fra planeten kan ske med De Blå Engles rumfærge, med MMT's rumfærge, med en af de gamle færger der flyver arbejdere til fabrikkerne i kredsløb, eller med guvernørens skib, der som det eneste af stjerneskipene i denne historie kan starte fra en planet. Kommer man ikke væk, vil man blive underlagt karantæne. Ingen må forlade planeten eller bevæge sig omkring med andet end land-baserede fartøjer. Prøver man på noget, vil man blive advaret, og hvis man ikke reagerer på advarslen, vil man blive skudt. Den eneste der kan få flåden overtalt til at lade sig forlade planeten er Jan. Han kan også tage prinsessen med, og muligvis en anden person, hvis han kan finde på en rigtig god undskyldning, men to er max ifølge reglerne. Resten må blive på planeten i meget lang tid. Dem der først bliver stoppet på vej væk får lov at rejse videre, hvis de ikke er eftersøgte af imperiet eller har noget ulovligt på sig.

Som afslutning: Giv hver spiller en lov at fortælle hvad deres figur egentlig var ude på, og find sammen med spilleren ud af hvad der senere skete med figuren.

Følg endvidere hvad der skete med nogle af personerne i fortsættelsen til dette scenario: "Stjernetågens Hemmelighed", som efter planen kommer til en Viking Con nær dig til næste år.

Personer

Manzak

Han så dem an. To mænd. Løstsiddende tøj. Med kapper. De kunne skjule hvad som helst under det tøj. Stedet var et værtshus. Med dårlig syntetisk musik. Hvor han sad ved baren med et halvfyldt glas foran sig. Han så dem tale med et væsen med seks arme, og så hvordan væsenet diskret pegede og fortalte dem hvor han sad. De kom nærmere. Lige før de nåede ham, trak han sin laserpistol og skød to gange. De to mænd stod med hver en hævet hånd. Svagt glødende fra der hvor de havde absorberet energien fra hans laser. Han sprang hen over baren. Flygtede ud. De kom efter.

I gården bag værtshuset sprang han i dækning bag nogle tønder med affald. Han rettede laseren mod de to mænd og begyndte at skyde. Han skød til laserens overophedningsalarm begyndte at hyle. De to mænd kom stadig nærmere. De formede det glødende i deres hænder til små kugler af lys. Som de kastede efter ham. Han dukkede sig. Mærkede varmen. Blev blændet af lyset. Vaklede baglæns, og faldt om. Han mærkede nogen gribe fat i sit tøj. De holdt ham fast. Ville have ham til at fortælle noget. Han åbnede munden. Frigjorde sin rigtige hjerne fra hvor den sad begravet i mandens baghoved og lod den glide ned i hans mund, mens dens overflade hærdede og fremdriftsorganet gjorde sig klar. Så lod han sig skyde ind i den kappeklædte mands mund, hvorfra han hurtigt fandt sin nye værts hjerne. Han blev nærmest beruset af kraften i den nye krop. Herfra var alt muligt.

”Hr. Manzak!”

Manzak rev VR-aggregatet af. Satans til dårlig timing. Det var første gang han var nået til tredje niveau, og så blev han afbrudt inden han kunne nå at bruge det til noget. Men i det mindste havde han fundet ud af hvordan han kom videre.

”Hr. Manzak. De må hellere komme nu!”

Han var i et næsten mørkt lokale. Kunne lige akkurat se sengen han sad på og en ramme af lys der hvor døren var. Manzak kørte en hånd rundt i håret for at tvinge sig selv til at vågne. Så vaklede han hen mod døren. Skærende rødt sollys slog ned i hans øjne. Han trådte et skridt tilbage og tog sine solbriller på. Så trådte han ud på gaden.

”Der er landet et stort himmelskib henne bag kirken”, sagde drengen i det pjaltede tøj.

”Hvornår!” sagde Manzak, nu helt vågen.

”En halv time siden, Hr. Manzak. Jeg har banket og banket på Deres dør.”

Manzak bandede. Han styrtede ind på sit værelse og justerede solbrillerne så han kunne se i det svage lys. Han trak en safarijakke på. Fyldte diverse pakker og våben i lommerne, og sprang ud på gaden igen. Han kastede et blik op og ned ad gaden. Samme faldefærdige barakker. Samme blege mennesker i laset tøj. De var ikke kommet efter ham endnu.

”Kom Mez! Vi løber derhen.”

Drengen og Manzak satte i løb. De styrede mod kirken, den eneste bygning i området der ikke så ud til at ville falde sammen ved den næste storm. Farvestrålende rød og blå, i sten og glas, med små tårne. Svage beroligende toner kom ud derindefra. De fortsatte rundt om kirken. På pladsen mellem de halvdøde træer stod et rumfartøj på en snes meter i længden. To mænd i tropehjelme sad omkring et lille bord foran.

”Hr. Manzak, vi har ventet på Dem,” sagde den ene, ”hører De ikke på den aftalte frekvens?”

”Jeg havde lidt problemer med myndighederne i sidste uge. Blev nødt til at ødelægge modtageren.”

”Så er De måske ikke i stand til at udføre den lille opgave vi talte om?”

”Naturligvis. Det var et mindre problem. Det er overstået nu.”

Manzak kom helt hen til de to mænd. Manden der havde talt gjorde tegn til Manzak om at sætte sig. Den anden spejdede ud over pladsen. Der var ingen af de lokale at se, bortset fra Mez. Manden trak en pistol frem og brændte et nydeligt hul gennem hovedet på Mez.

”Hvorfor gjorde De det? Det er meget svært at skaffe ordentlig hjælp her!”

”Vi ville se deres reaktion, Hr. Manzak. Om vi kan stole på at De kun arbejder for os.”

De bød Manzak på kaffe, og begyndte at diskutere detaljer i opgaven. Et par små flyveøgler kredsede rundt om Mez, landede og begyndte at hakke i hans øjne. Ovre fra kirken lød messende stemmer. Et sted bag et hus sad en lille pige og holdt øje med pladsen. Hun, der var i ganske nær kontakt med naturen, mærkede noget røre sig dybt nede i jorden. Hun frøs, i middagssolen.

Manzak elsker spænding. Livet er ikke værd at leve uden en konstant risiko. Men det kan være svært at balancere overlevelse mod spænding. Manzak viste stort talent i diverse former for sport da han var barn. Også intellektuelt viste han store evner, men det var i sport, og specielt ”spaceball” – forskellige varianter af to-spiller spil i nul-tyngde – at han udmærkede sig. Hans forældre sørgede for at han fik så meget og så god træning som det var muligt, og snart var han at finde på listen over de mest kendte atleter fra sin hjemplanet. Manzak var vant til at vinde, eller hans forældre var vant til at Manzak vandt, så da det viste sig at Manzaks evner rakte til berømmelse på hjemplanet, men ikke var tilstrækkelige til at han kunne klare sig blandt de bedste i imperiet, blev han fristet til at finde andre måder at øge sin præstation på. Alle former for genmanipulation havde været forbudte i hele imperiets levetid, bortset fra det der ansås for behandling af sygdomme, så den metode var udelukket. Maskiner der kunne træne en krop til den form der passede perfekt til en given sport, fandtes også, og Manzak havde allerede adgang til en sådan. Men det mest optimale resultat kunne kun opnås ved også at gøre hjernen perfekt. Der fandtes en metode til det også. Men metoden var forbudt fordi den også forandrede folks personlighed, og i nogle tilfælde havde forårsaget sindssyge. Fordelen ved meroden var at den var meget svær at opdage. Manzak fik kontakt til nogen der havde en sådan maskine, og udsatte sig selv for behandlingen. Efter det fik han større succes med sin sport, men det var også som om han mistede interessen for sine medmennesker som andet end noget der kunne hindre eller fremme hans sport. Netop da han var på vej mod højdepunktet af sin karriere, de imperielle mesterskaber, gik han en dag amok mod sin træner og endte med at slå ham ihjel. Manzak indså at han ikke kunne fortsætte med sit hidtidige liv, og han stak af og skabte sig en ny identitet ude i kolonierne.

Manzak opholder sig normalt et par år på hver planet. Han prøver at få en finger med i alt hvad der foregår af ulovligheder på planten, hvorefter han blander sig i det for at skaffe sig indflydelse og penge. Han har allerede sparet en større formue op rundt omkring i imperiet. Der kommer ofte et tidspunkt hvor nogle af de andre forbrydere på planeten anser Manzak for en trussel og prøver at skaffe sig af med ham. Manzak har sjældent lyst til at blive under denne sidste magtkamp. Sporten ligger i at tilkæmpe sig magt, at beholde den er ligegyldigt. Så forlader Manzak planeten og tager til en ny planet, idet han dog søger for at spille de lokale ud mod hinanden, så ingen af dem har tid til at følge efter ham. Manzak har nu været på Aurix IX et par år. Før det var han på en planet hvor han

startede med at være lejemororder for diverse ubehagelige typer. Han myrdede blandt andet en meget respekteret og dygtig politimand. Da Manzak forlod planeten blev den hærget af en række rivaliserende bander, der ikke tog meget hensyn til de civile. På Aurix IX har han blandt andet fungeret som lokal kontakt for firmaer med illegale aktiviteter på planeten, skaffet kunder til lejemororder og lejesoldater, planlagt et par kup, samt kidnappet en han troede var en bortløbet tjenestepige. Det sidste har han bittert fortrudt. Tjenestepigen havde stjålet noget værdifuldt fra guvernøren, og det var derfor hun var stukket af. Da Manzak var i gang med at undersøge hvor meget han kunne få ud af det stjalne samt tyv, lykkedes det den kidnappede at stikke af, og tage sine tyvekoster med. Manzak og nogle af hans agenter leder efter hende. Situationen er ved at komme ud af kontrol, da Manzak har fundet ud af at hun er en adelig prinsesse, og at der sandsynligvis vil blive sendt en eller flere imperielle agenter ud efter hende, udover hvad guvernøren måske allerede har sendt. Manzak ønsker blot at trække sig væk fra Aurix IX så hurtigt som muligt, men først må han få fat i prinsessen, så han har noget at handle med.

Præsterne

De lokale indfødtes religion er ret forskellig fra den imperielle. Imperiet har en ”ramme-religion” som er et statsreligion der definerer hvad der kan accepteres som religion og hvad ikke. Der findes diverse færdige systemer, som man kan indpode på nye kolonier. På Aurix IX var der det specielle forhold at der fandtes en kultur fra før imperiet som var blevet glemt, på grund af den afsides beliggenhed, at der ingen interessante råstoffer var o.s.v. Da man genkoloniserede planeten troede man kun der var nogle få indfødte, men det viste sig at der var tusindvis af dem i underjordiske hulsystemer der findes flere steder på planeten. Der findes derfor en imperiel kontrolleret kirke, som dyrker en meget abstrakt kombination af flere af de klassiske religioner fra Jorden, samt den aurixianske kirke som dyrker troen på visse kræfter i naturen som noget mere håndgribeligt, men også som noget hvor kun præsterne har adgang til den sande viden. I den imperielle kirke ligger alt åbent. Man anerkender naturligvis visse paranormale fænomener så som det garderne bruger, men det opfattes som noget der er styret af naturen og ikke har mere med det guddommelige at gøre end så mange andre fænomener. Det svarer til at man anser alle mirakler for at være noget som i princippet kan forklares uden om det guddommelige, selv om det kan ske at man må opgive at finde forklaringen. Der findes en Gud, men det er ikke en der griber direkte ind i dette liv. Sjælen kan leve evigt, men hvert nyt liv bliver med en helt ny hukommelse. Den lokale religion er meget anderledes: Universet af fyldt med sjæle og ånder, der hele tiden griber ind i den materielle verden. Man kan påvirke disse ånder og man kan påvirke hvad der sker med ens sjæl. Der er store og små af disse kræfter, både blandt levende mennesker og ude i naturen. For eksempel anses kejseren for en meget stor ånd med både gode og onde sider.

Atroz er den ene af de tre øverste præster hos de lokale. Han er den der ved mest og har de bedste kontakter både på planten og til andre planeter, selv om han aldrig har været uden for planeten. Han er reelt overhoved fordi han har de bedste politiske og oratoriske evner. Atroz er meget utilfreds med at Aurix IX er underlagt imperiet, han havde helst set at planeten blev selvstændig, men det har nok lange udsigter. Atroz bruger så sine diplomatiske evner til at forhandle med guvernøren, den imperielle kirke, og de lokale selskaber om at få mere selvstændighed. For eksempel har de fået nogle reservater hvor de indfødte – dvs. præsterne – bestemmer det meste. Atroz har selv kun begrænsede paranormale evner, så han har ikke direkte fornemmelse af hvad der er ved at ske. Lachez anser han for en temmelig god clairvoyant. Atroz er derfor klar over at der vil ske en katastrofe, men han er mere interesseret i hvordan han får mest muligt ud af det, for eksempel mere selvstændighed, end i at forhindre den. Selv om imperiet griber ind i situationen, kan de indfødte blot trække sig dybt ned i deres huler indtil det hele er overstået. Selvfølgelig er det uheldigt for landsbyboerne, hvoraf mange er af blandet indfødt og kolonist afstamning, men Atroz mener ikke

han kan gøre noget alligevel, og at de vil lide en martyr-død. Dog burde det være muligt at redde nogle af dem ned i hulerne.

De to andre øverste præster, Lachez og Kloz, lever i hver deres egne verdener. Lachez kan se meget af hvad der skal ske i fremtiden, men der er så indviklede sammenhænge i de mulige fremtider, at det er svært at udtrykke det overfor andre. Ofte bliver det nærmest uforståeligt, men det hænder at det er ret konkret. Kloz har en fornemmelse af alt hvad der sker i øjeblikket på det meste af planeten, og lider frygteligt ved at opleve mange menneskers følelser på en gang, så han ofte blot sidder passivt hen. Lachez, Kloz og Atroz leder sammen de indfødtes religion og dermed de indfødte, men til daglig er det Atroz der står for de fleste ceremonier og det meste af det administrative. Deres indflydelse er dog omtrent lige stor, da Lachez og Kloz manglende synlighed bliver kompenseret ved at man anser deres direkte kontakt med højere magter for at være mindst lige så betydningsfuld. Både Lachez og Kloz kan undertrykke deres forskellige evner og optræde rimeligt normalt nogle timer ad gangen, og det er sådan de får udført de ledelsesopgaver de trods alt udfører, og får arrangeret de ceremonier hvor de demonstrerer deres evner. Lachez udfører oftest spådomme for større forsamlinger, hvor enkelte peges ud tilsyneladende tilfældigt, og får et eller andet at vide om deres fremtid. Kloz giver korte konsultationer til enkeltpersoner og små grupper, hvor man lærer at forstå sig selv og andre bedre. Som personer og Lachez og Kloz ret meget ude af kontakt med verden. De lever kun for at hjælpe andre med det åndelige. Det har tit medført diskussioner med Atroz om at begrænse fremmedes adgang til ceremonier og forlange noget til gengæld for det.

Kaufmann

Kaufmann var søn af en adlet forretningsmand, som formåede at miste hele sin formue på at blive narret af en terraforming-entreprenør. Kaufmann blev officer i flåden og viste hurtigt et talent for at tænke anderledes strategisk. Han avancerede hurtigt i graderne, og endte med at gøre sig så heldigt bemærket under en øvelse og senere under et angreb på en piratbase, at han kom i kejserens søgelys. Da han en del år senere ville gå på pension, fik han derfor tilbudt en guvernørpost. Det viste sig hurtigt, at da han ikke mere havde flådens disciplin til at stive sig af med, forfaldt hans evne til at tænke klart og hans forholdsvis høje moral også. Efter nogle år begyndte han at tillade virksomheder der opererede på kanten af loven at have base på sin koloni Aurix IX. På den måde fik han måske en slags hævn for det der var overgået hans forældre (der begge begik selvmord efter skandalen), ved at han kunne tjene penge på svindlere. Kaufmann lever et liv i luksus og drukner sine bekymringer i forskellige rusmidler. Han er ude af stand til at se at han styrer lige mod afgrunden. Der er dog stadig små spor af den gamle geniale og kejsertro soldat i ham.

Caine

Caine har aldrig forstået hvorfor mennesker bruger så meget tid på at beskæftige sig med ting der ikke fører til noget, og sågar ting som enhver kan se kun fører til ubehageligheder. På den kostskole hvor Caine voksede op, drejede det sig blot om at finde de skrevne og uskrevne regler, så man kunne få det optimale ud af tilværelsen. Så var der selvfølgelig de ting man ikke selv var herre over. At der var en eller anden evne som Caine manglede, selv om han gjorde sig stor umage med at forsøge at træne den op. Han kunne ikke hvordan det var muligt at nå frem til et resultat uden grundig planlægning af alle detaljer, og alligevel måtte han konstatere at nogen kunne gøre det. Caine måtte derfor se sig overhalet i karriere-kapløbet hvor han var oppe mod nogen med disse evner. Heldigvis fandt han hurtigt ud af at der var alternative veje for nogen som ham: Han skulle blot acceptere en vis kalkulerbar risiko. Som for eksempel at de imperielle myndigheder opdagede hvad der foregik på en fjern og uinteressant koloni, på trods af at der var anvendt store ressourcer på

at holde det hemmeligt. Men en kilde i det imperielle bureaukrati har sendt en besked til moderselskabet som antyder at der snart vil ske noget. Caine har derfor fået meget travlt med at blive færdig med projektet. Men det har han prøvet får. Han har fået en af de bedste uddannelser i økonomi og ledelse man kan få i imperiet, og har dertil to videnskabelige grader. Til opgaver af denne art, der kræver grundig planlægning og stort overblik er han firmaets bedste mand. Men han kan naturligvis undværes, hvis det kræves for at beskytte firmaets ry, og det ved han også selv. Hans nødplan er derfor at ødelægge alt og dræbe alle, dog således at han selv undslipper.

Peak

Peak arbejdede for Kaufmanns forgænger Moran, der igen var Edohrs efterfølger. Peak kan huske nogle af dem der arbejdede for Edohr, og kender temmelig meget til Aurix IX's historie, men ikke så meget til hvad der forgår for tiden ude i samfundet. Guvernør Moran var en stilfærdig buraukrat, der forsøgte at videreføre kolonien i Edohr ånd, uden at ændre ved ret meget. Hans tid var også meget fredelig. Den endte da Moran blev dræbt og ædt af en horntiger under besøg i en af landsbyerne. Det var en lokal smugler, som havde hentet horntigern fra Parken, og han blev kendt skyldig i at have forvoldt guvernørens død. Det viste sig dog senere at det var nogle af Morans vagter, der havde sluppet dyret løs, og havde sørget for ikke at nå frem i tide. De var blevet betalt af et nogle folk der var utilfredse med guvernørens bløde linje. Man fandt aldrig ud af hvem de var. Peak er mildest talt utilfreds med sin guvernør. Men han har lært tålmodighed af sin gamle guvernør. Og han passer sit job til perfektion. Da han for nogle år siden blev kontaktet af en mand der også havde arbejdet for Moran, og nu var ved imperiets efterretningstjeneste, endte Peak som spion for imperiet. Han rapporterer jævnlgt om hvad han finder forkert ved Kaufmanns møde at være guvernør på, og det det er ikke så lidt. Peak er bange for at bevæge sig udenfor. Han var tilstede da Moran blev overfaldet af tigeren.

Andre vigtige personer

Carin

Carin er på overfladen en temmelig overfladisk turistguide. Som mange andre på Aurix IX har hun en bi-beskæftigelse: At drive en illegal mailservr ved navn kesselrun. Den flyttes fra sted til sted med få dages mellemrum. Hun har adskillige folk ansat, alle glødende tilhængere af fri information. Grunden til at hun var guide på turen er at hun ofte mænger sig med magtens mænd, for at skaffe sig indflydelse. Men sjældent rent fysisk! Hun foretrækker mænd der ikke behandler hende som den dumme blondine hun spiller så godt. En af hendes webmasters Tarq er sådan en mand. Han er også elendig til at stave og fanatisk modstander af stavekontrol. Det er muligvis ham der udgiver "Sandhedsbrevet". Han er ikke særlig kompetent, men meget underholdende. Det er Carin selv der laver det meste af det tekniske. Carin er intelligent og beregnende, men også til at stole på for dem hun stoler på.

Zira

Ziras forældre var begge blevet adlet af kejseren, faderen en pensioneret admiral, moderen en talentfuld kunstner som var gået næsten i stå som kunstner, men havde en stor karriere bag sig. Zira var enebarn og blev behandlet som en prinsesse gennem hele sin opvækst. Som det var tradition blandt adelige, kom Zira i lære hos andre adelige bekendte og slægtninge rundt omkring i imperiet. Desværre fik hun hurtigt ry for at være fuldstændig ustyrlig. Det var årsagen til at hun blev anbragt på en koloni langt fra hjemmet, på en planet regeret af en af hendes fars gamle officerer. Denne guvernør forsøgte at holde sine mere eller mindre ulovlige aktiviteter skjult for Zira, men det

lykkedes ikke helt. Hun opdagede blandt andet at han havde et hemmeligt rum hvor han opbevarede diverse kunstværker, heriblandt Den Sorte Stjerne. Da Zira fandt ud af at guvernøren var på sporet af hende, gik der panik i hende, og hun stak af, men tog stjernen med for at have noget på guvernøren. Ved hjælp af metoder hun havde lært fra bøger og teater forsøgte hun da at holde sig skjult for guvernøren, indtil hun kunne få sendt besked til sine forældre. Det gik galt, og hun faldt i kløerne på storforbryderen Manzak. Men på en eller anden måde fik hun givet ham det indtryk at hun var en hjælpeløs overforkælet prinsesse, så han var uforsigtig og gav hende en chance for at stikke af, som hun straks udnyttede. Hun tog Stjernen med, og gemmer sig i landsbyerne på planeten, forklædt som en af de indfødte. Zira kan være meget arrogant og egoistisk, men hun har også en nysgerrighed overfor næsten alt og en empati overfor næsten alle, så man er tilbøjelig til at tilgive hende de negative sider.

Rigo

(Chef for De Blå Engle). Imperiet har altid accepteret en vis mængde småkrige ude i yderzonerne og på de mindst interessante kolonier, så længe de ikke har udviklet sig til at true imperiets stabilitet. Rigo er en tidligere imperiel soldat, der endda opnåede at komme på garderskole, selv om hendes evner i det paranormale viste sig at være utilstrækkelige, så hun måtte nøjes med at arbejde som almindelig kommandosoldat. Men bare det at have gennemført de første tre år af garderskolen gav en vis respekt. Rigo blev dog træt af ikke at kunne få de mest spændende opgaver. Det var ofte gardere som fik dem, eller nogen med bedre forbindelser end hun havde, eller måske var det en ældgammel ide om ikke at sende kvinder på de farligste missioner. Krigerhåndværket var meget gammelt, og der hang stadig en del gamle traditioner ved. Uanset grunden, så fornyede hun ikke kontrakten efter sine første fem år som kommando-soldat, og opsøgte i stedet en gruppe lejesoldater hun havde hørt om. Efter at have udmærket sig ved prøver og under en test-mission, blev hun optaget som medlem, og siden avancerede hun i graderne efterhånden som andre faldt fra, og efterhånden som hun fik tilbudt job i andre og mere prestigefyldte grupper af lejesoldater. Efter tyve år som lejesoldat endte hun som kaptajn for en meget effektiv og efterspurgt gruppe, De Blå Engle. Men livet som lejesoldat har sine op- og nedture, og efter et par katastrofale missioner er nogle af de dygtigste soldater gået tabt, og økonomien er helt elendig. Derfor har Rigo meget mod sine principper accepteret nogle opgaver på kolonien Aurix IX. Opgaverne har mere karakter af mord end af krig, og det er kun fordi alle involverede er hvad Rigo opfatter som menneskeligt affald, at hun har kunnet leve med det. For hende gælder det om hurtigst muligt at få sine penge og komme væk fra Aurix IX.

Det gode eller det onde imperium?

Der er ikke lagt op til nogen bestemt fortolkning af imperiet. For sådan en som Museni optræder imperiet som en arrogant kolonimagt. For Jan optræder den som det eneste der kan holde sammen på en temmelig kaotisk verden. Hvis man er imperiel borger vil man generelt have en positiv opfattelse af imperiet. Hvis man ikke er imperiel borger er imperiet noget man helst skal holde sig gode venner med, og som sjældent gør noget der er godt for en. På den anden side har man gode muligheder for at blive imperiel borger, hvis man arbejder målrettet på at blive det. Set med begreber som demokrati og menneskerettigheder er imperiet en diktaturstat som undertrykker visse befolkningsgruppers rettigheder og udøver censur mod viden og forskning. Set ud fra hvordan imperiet opstod, er det en måde man skabte 1000 års fred efter at det meste af den kendte del af universet havde været gennem en meget lang og forfærdelig krig. Man kan så mene at det er på tide at indføre demokrati og menneskerettigheder, og det er fint nok, men det vil være forkert blot at opfatte imperiet som noget ondt der har undertrykt mennesker og hurtigst muligt må afskaffes. Det er en verden som er meget forskellig fra Jorden år 2002, så begreber om godt og ondt kan ikke direkte overføres, men på den anden side er det heller ikke meningen at spillerne skal spille roller som de ikke forstår, så det er ok at være skeptisk overfor imperiets godhed, hvis blot man også er skeptisk overfor dets ondskab. Hvis spillerne insisterer på at de vil bekæmpe det onde imperium, de onde megakorporationer, den korrupte guvernør o.s.v., så skulle scenariet også kunne bære det. Det vigtigste er at spillerne har det sjovt, så hvis de ikke er til de store moralske og filosofiske overvejelser, så lad være med at påtvinge dem det.

Spøgelserne

Er i virkeligheden muterede nanomaskiner, samlet i grupper på måske nogle millioner maskiner, der udgør en organisme. De består af bittesmå magnetisk ladede partikler, som kan reagere på bestemte hjernebølger, som de i stand til at opfange med ekstrem følsomhed. De er så lette at de kan "flyve", og så små at de kan trænge ind gennem de mindste åbninger, og også bore sig gennem forholdsvis bløde ting som jord og tynde cellemembraner. De kan ikke komme gennem menneskehud, men kan gå ind i mennesker via fx næsen eller et sår. Inde i mennesket kan de udføre forskellige opgaver, så som at reparere skader eller påvirke bestemte dele af nervesystemet. Det afhænger af den besked de får via hjernebølger. De er ren teknologi, der er ikke noget telepati eller andet paranormalt ved dem. Man kan forestille sig at de er lavet som et eksperiment i avanceret lægevidenskab, og sluppet ud under den store krig. Her har de fundet nogle underjordiske elektriske strømme at ernære sig ved, og er efterhånden vokset til en stor bestand. Det er muligt der er sket nogle mutationer af dem, eller også var de bare ikke færdigudviklede, i hvert fald er de meget svære at kontrollere. Som regel går de direkte efter hjernen, som er det de tiltrækkes af. Hvis de ikke får nogen bestemt besked, vil de blot forsøge at helbrede deres vært for diverse dårligdomme de kan identificere. Hvis værten er offer for MMT's virus vil de forsøge at bekæmpe denne, samt vække deres vært. Det går helt galt: For det første er virussen for fremskreden til at de har nogen chance for at helbrede værten, i hvert uden at de får råd og hjælp, og for det andet vil værten vågne med en tilstand af kemisk/elektrisk krig i sin hjerne. Som at være på 3-4 forskellige drugs samtidig.

Aurix IX

Planeten er noget mindre end Jorden, omkreds ca. 25000 km mod Jordens 40000 km, men den har en mere massiv kerne, hvorved tyngdekraften ved overfladen er næsten normal, ca. 0,9 g. Kernen er meget jernholdig, hvilket skaber et ret kraftigt magnetfelt omkring planeten, og mange nordlys-lignende fænomener i atmosfæren. Omløbstiden er næsten præcist lig med Jordens 24 timer, hvilket er usædvanligt, men er set før på planeter der er blevet terraformede i tiden lige før imperiet, hvor man havde teknologi til at gøre det (Denne teknologi er nu enten glemt, forbudt eller alt for dyr). Atmosfæren er også temmelig Jord-lignende med overvejende kvælstof og ilt, men den er en anelse tyndere og rækker ikke helt så langt ud. Der er flere storme og andet uvejr, men på grund af den tyndere atmosfære er det ikke helt så ødelæggende som på Jorden. Rotationen er samme vej som på Jorden, dvs. solen står op i øst. Hældningen af aksen er ikke så stor, så der er ikke meget forskel på årstiderne. Temperaturen ligger et stykke under Jordens, men da de fleste beboede områder ligger tæt på ækvator, er middeltemperaturen der nogenlunde som Europa. Planeten har en måne, som er meget mindre end Jordens måne, men er tættere på, så den gennemløber sine faser på temmelig præcist syv dage (Standard Jord-dage).

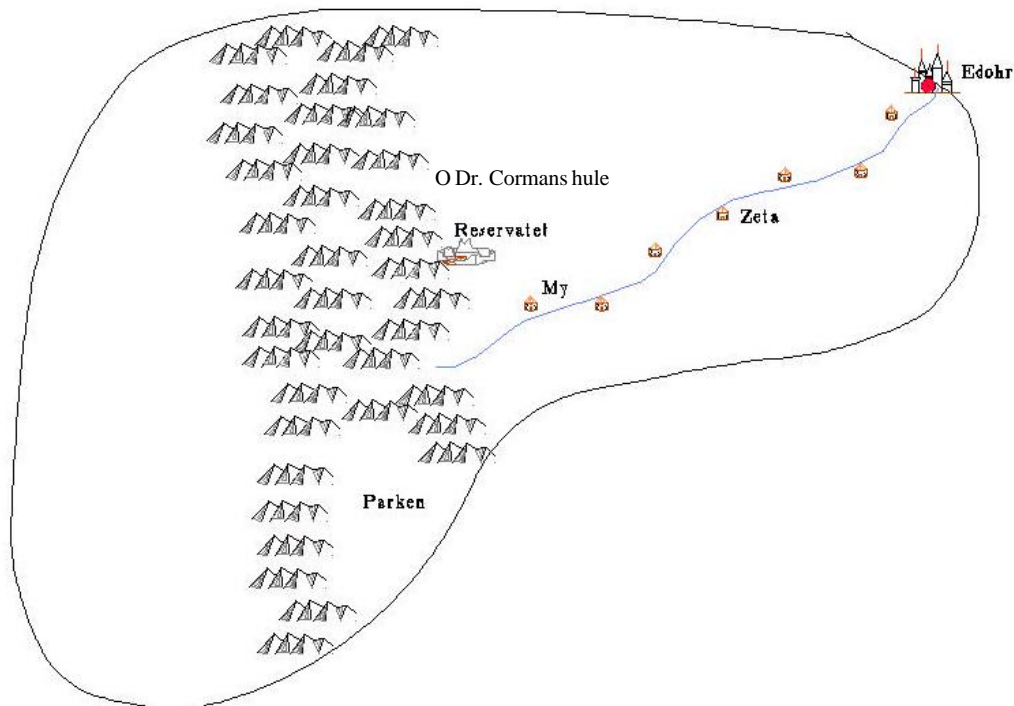
Der er ét stort kontinent på Aurix IX. Inde midt i er der store ørkenagtige områder, så de fleste beboere lever ved kysten, eller ved den store flod. Dog er der en bjergkæde som ligger et stykke inde på kontinentet, som skaber et frugtbart område på sin øst-skråning. Dele af denne bjergkæde er gennemboret af huler. Det er i dette område "de indfødte" bor: Folk der stammer tilbage fra før imperiets tid, og var ude af kontakt med resten af galaksen i op mod tusind år. Resten af planeten består af et stort ocean og en del små og store øer. Der er iskapper mod nord og syd, som på Jorden.

Tidszoner og afstande

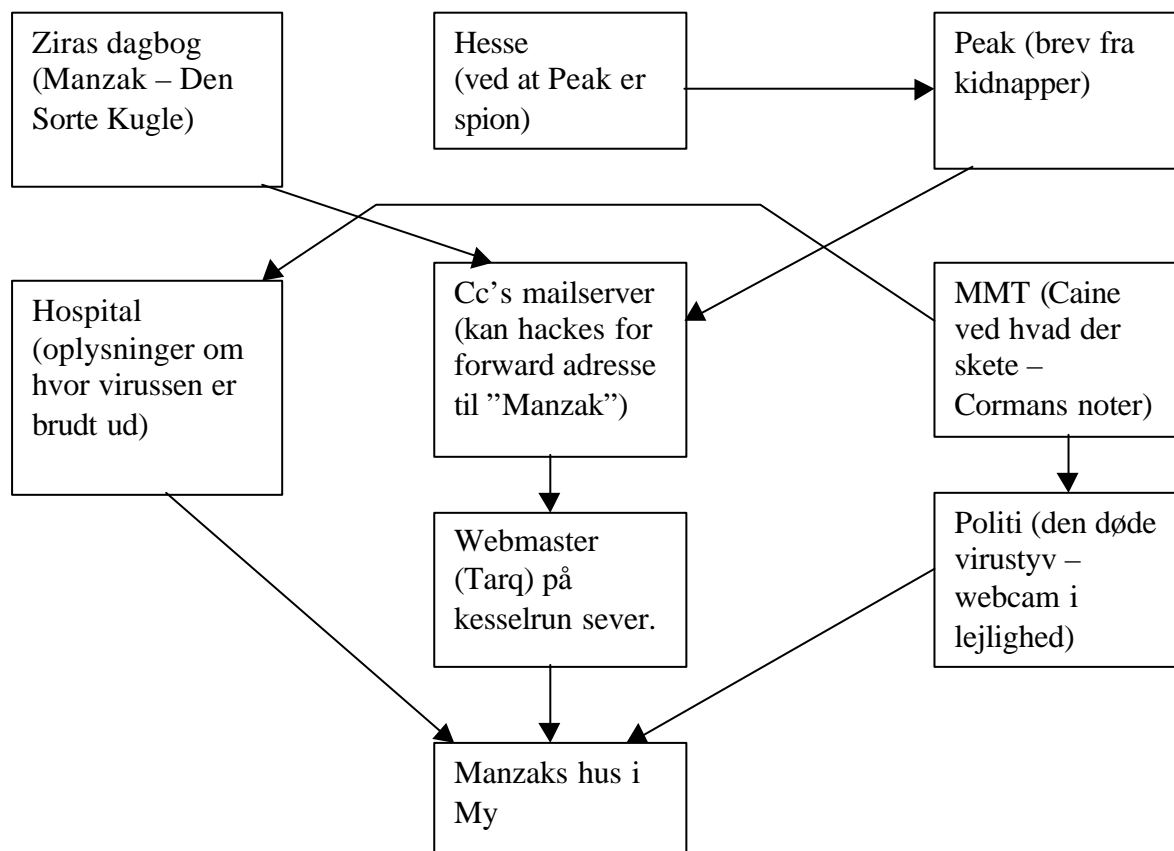
Solopgang er ca. 06 og solnedgang 18 på de relevante breddegrader. Det er lyst fra ca. 05 til 19. Hurtige fartøjer der flyver nede i atmosfæren kan komme op på ca. 2000 km/t, hurtige rumfartøjer kan nå de fleste relevante steder på under en time, langsomme rumfartøjer på op til to timer.

(ca. tider)	Edohr (hovedstad)	Zeta (landsby)	My (landsby)	Reservatet	Parken
Ankomst	04	02	01	00	23
Start på tur	08	06	05	04	03
Overfald	13	11	10	09	08
Hos guvernør	15	13	12	11	10
Borgerkrig starter	16	14	13	12	11
Ceremoni starter	22	20	19	18	17
Flåde ankommer	01	23	22	21	20
Flåden går i kredsløb	04	02	01	24	23
Afstand til hovedstad		2000 km	3000 km	4000 km	5000 km
Afstand til reservat	4000 km	2000 km	1000 km		2000 km

Skitse af kontinent



Vejen til Hr. Manzak – flowchart



Hvad foregår der her?

Kort fortalt er følgende sket inden spillerne ankommer til Aurix IX: For et års tid siden fik guvernør Kaufmann fat i Den Sorte Stjerne, som han havde ledt efter i mange år. Noget senere fik han mod sin vilje ansvaret for sin gamle admirals datter, prinsesse Zira. Hun var lidt af en pestilens, bortset fra at hun var ret interesseret i imperiets historie, som Kaufmann ynder at holde foredrag i. Ved at udspionere Kaufmann opdagede Zira mange af hans ulovlige aktiviteter og fandt blandt andet koden til hans boks. Da hun kunne mærke at guvernøren mistænkte hende for at spionere, stak hun af, men tog en del penge og Stjernen med. Hun forsøgte da at skaffe sig plads på et ikke-registeret skib væk fra planeten, og endte da med at skulle forhandle med forbryderkongen Manzak. Det endte med at hun blev taget til fange af Manzak, og at Manzak forsøgte at presse penge ud af guvernøren for både prinsessen og Stjernen. For nogle uger siden lykkedes det da Zira at stikke af med Stjernen. Hun overvejer om hun skal tage tilbage til guvernøren, men er indtil videre tilfreds med at udforske planeten. Manzak leder efter hende, men han har også en del andre ting at se til.

I en anden historie var chefen for det lokale hospital Dr. Corman i gang med en undersøgelse af nogle af de lokale skikke, herunder specielt naturhelbredelsesmetoder. Han diskuterede nogle af sine opdagelser med folkene fra MMT, som ejede hospitalet og financerede undersøgelsen. En MMT chef opdagede da at der var et vældigt potentiale i noget af det Dr. Corman havde fundet ud af, men at man for at udnytte det blev nødt til at bøjede de imperielle love lidt. Dette ville Dr. Corman under ingen omstændigheder være med til, og han truede med at afsløre det hele, hvilket fik MMT til at arrangere et mord på Dr. Corman, så det så ud som om det var de lokale – hvoraf nogle allerede havde udtrykt stor modvilje mod Cormans forskning - der havde myrdet ham. Nogle medlemmer af den lokale frihedsbevægelse fik da mistanke om at MMT havde arrangeret mordet. De brød ind i MMT's hovedkvarter for at finde beviser, men aktionen gik helt galt, blandt andet fordi bevægelsen var inficeret af agenter for stort set alle fraktioner på Aurix IX. Men det lykkedes for en af tyvene at stikke af med hele lageret af den virus som var essentiel for at MMT kunne udnytte Cormans resultater. Tyven indså at hans frihedsbevægelse var nærmest helt opløst, og han forsøgte da at sælge virussen. Han døde dog inden han fik nytte af sine penge, og forbryderen Manzak havde nu virussen. Desværre var der kommet en lille usynlig revne i beholderen med virus, så Manzak spredte over de næste dage virussen ud mange steder på planeten.

Det der skal ske er: Manzak er på sporet af Zira. Han er taget ud til reservatet, fordi hun er set der, men hun har forklædt sig som en af de indfødte, så Manzak når ikke at finde hende før den store ceremoni (Som holdes en gang om ugen når den lokale måne er fuld). I mellemtiden ankommer spillerne. Guvernøren har forskellige indikationer af at man er på sporet af hans ulovlige aktiviteter, han mistænker også Zira for at være imperiel spion (men det er hans trofaste gamle tjener Peak!), så da han hører at en imperiel garder er ankommet, panikker han og beordrer den lokale afdeling af det imperielle marinekorps, som han formelt har kommandoen over, til at holde alle passagererne i husarrest. Imens udpønser han en plan til at skaffe sig af med dem, samtidig med at han begynder at forberede sig på hurtigt at kunne forlade planeten. Planen er ret håbløst, udtænkt i en rus af en lokal plante som guvernøren ynder at ryge: Nogle af hans mest fanatiske livvagter skal overfalde spillerne, og få det til at se ud som om det er en af de utallige grupper af lejesoldater der efterhånden render rundt på planeten (for blandt andet at holde styr på den lokale arbejdskraft). Det skal foregå på et øde sted, så man ikke opdager hvad der er sket før guvernøren for længst er væk fra planeten. Desværre ønsker MMT ikke at der sker noget med Spillerne. Da De Blå Engle, som arbejder for MMT, ser hvad der er ved at ske oppe fra deres rumskib, sender de nogle soldater ned for at hjælpe spillerne, og få dem sikkert tilbage til hovedstaden. Der har den imperielle marine fået nok af guvernøren, så de starter et angreb på paladset, der også bliver startskud til en borgerkrig over det meste af planeten. MMT har fået fat i nogle mennesker med virussen og får hurtigt fuldført deres forehavende. Spillerne, hvoraf de fleste finder ud af at de jager Manzak, får omsider deres opgør mod Manzak i nogle underjordiske huler. Efter det skal de prøve at undslippe totalt kaos.

Regler

Scenariet er rent teknisk baseret på Wizards of the Coasts D20 system. Det betyder at man kan vælge enten at spille efter disse regler, eller at spille mere eller mindre systemløst. Hvis man vil spille helt efter nogle bestemte regler, er det konkrete spil der er anvendt til at lave figurer med ”Star Wars D20”, og det kan man da bruge, men med nogle ændringer som skyldes at dette scenario foregår i et andet univers. Herunder er nogle korte vejledninger i hvordan D20 systemet virker, samt hvordan ”Star Wars D20” reglerne er ændret.

D20

De fleste terningkast i D20 foregår med – sært nok – en 20-sidet terning. Man tager resultatet og lægger en eller anden bonus til, det kan være en angrebsbonus for et bestemt våben eller en bonus for fx at bruge en computer. Det man prøver på at gøre lykkes hvis summen er mindst et krævet tal – DC – som enten kan være et fast tal som spillelederen har bestemt eller en modstanderes forsvar mod det man prøver at gøre. Følgende regler er specielt vigtige:

- Vejledende sværhedsgrader er: DC 5 for let, DC 10 for normalt, DC 15 for svært, DC 20 og højere for meget svært. DC 15 er det man kunne forvente at en normal veltrænet eller veluddannet person har en rimelig chance for at klare.
- I situationer hvor man ikke er under pres kan man vælge ikke at kaste terningen og lade resultatet være 10. Det er aldrig muligt i kampsituationer.
- I situationer hvor man har meget god tid kan man vælge ikke at kaste terningen og lade resultatet være 20, hvis man bruger 20 gange normal tid.
- Et resultat på 1 på terningen mislykkes altid.
- Et resultat på 20 på terningen lykkes altid. Desuden har man i kamp ved 20 på terningen (for visse våben også 19) en chance for at gøre kritisk skade. Man kaster terningen en gang til, og hvis resultatet er tilstrækkeligt til at angrebet ville have ramt, giver man kritisk skade (Med det første angreb. Man giver ikke skade 2 gange).

Skade fungerer således:

- Hvis man rammes i kamp, kastes et antal terninger og en eventuel skade-bonus lægges til. Resultatet trækkes så fra vitality, og hvis der ikke er mere vitality fra wounds.
- Hvis wounds når 0 eller under bløder man 1 point pr. runde, og når man når -10 er man død. Blødningen kan stoppes med fortitude save (DC 10) eller Treat Injury skill (DC 15).
- Kritisk skade trækkes direkte fra wounds.
- Beskyttelse, kampdragter o.a., reducerer skade på wounds, men ikke på vitality.
- Vitality skal forstås som en kombination af held og evne til at undgå at blive alvorligt såret. Derfor har ”statister” ingen vitality. Desuden dør de automatisk hvis de tager kritisk skade.
- Vitality genvindes med et point pr. character-level pr. times hvile.
- Wounds heles med et point pr. dag man hviler sig. Mere med lægehjælp og teknologi.

Andre vigtige regler:

- I D20 systemet findes en række feats. Dette er specielle evner figurerne kan have, og mange af dem er meget udførligt beskrevet i reglerne. Nogle af dem giver blot en bonus på bestemte skills. Disse er allerede indregnede. Ønsker man ikke at spille med de fulde D20 regler anbefales det blot at ignorere de resterende feats, bortset fra dem som står forklaret.

- Før den første kamprunde kaster hver spiller en 20-sidet terning og lægger deres initiativ-bonus til. Spillelederen gør tilsvarende for hver gruppe af modstandere. Rækkefølgen her bestemmer hvornår man handler i de følgende kamprunder, højest først.
- Kort sagt kan man i hver kamprunde bevæge sig op til 10 meter og lave et angreb. Hvis man har mere end et angreb pr. kamprunde (angivet ved fx 11/6, et angreb med bonus på 11 og et med bonus på 6), kan man ikke bruge de ekstra angreb hvis man har bevæget sig.
- Man kan ikke uhindret bevæge sig forbi og væk fra modstandere. Hvis man ikke spiller med de fulde D20 regler, kan følgende regel bruges: Stop altid bevægelse, når man kommer tæt på en bevæbnet modstander. (Man kan bevæge sig væk igen i en senere kamprunde).
- Reflex save: Bonus for at undgå at blive ramt af eksplosioner, falde i fælder o.a.
- Fortitude save: Bonus for at modstå gift, overleve fald o.a.
- Will save: Bonus for at modstå tortur, undgå at blive påvirket af mørke kræfter o.a.

Star Wars

Den største forskel på dette univers og Star Wars er at der ikke er nogen "force" og ikke nogen "jedis". I stedet for "the force" er der nogle paranormale evner som virker noget i retning af hvordan "the Force" virker, men ikke kan bruges til helt så mange og helt så fantastiske ting. I stedet for "jedis" er der den imperielle elitegarde, som har visse paranormale evner, og ikke bruger lyssværd. De bruger dog ofte sværd og lignede våben, da deres specielle evner gør at de forholdsvis nemt kan undgå at blive ramt af skydevåben, og de derfor er godt trænedede i nærkamp.

For hver figur er angivet hvilke feats og hvilke specielle evner de har. Hvis en evne fra "Star Wars" reglerne mangler, er det fordi den ikke bruges, eller er erstattet af noget andet. For eksempel er mange "jedi" evner fjernet, men erstattet med almindelige feats. De evner der findes, men fungerer anderledes er beskrevet på arkene for de relevante figurer.

Våben

Ubevæbnet : 1D3 aldrig kritisk, 1D4 og kritisk på 20 hvis man har martial arts feat.

Kniv 1D4

Kølle 1D6

Sværd 1D8

Vibro-blade 2D6

Automatic pistol 1D10

Laser pistol 3D6

Rifle 2D10

Laser rifle 3D8

Kampdragt: 2 point beskyttelse. En utrænede vil få -2 på angreb.

Marinesoldaterne har dem, men bruger dem kun i krig.

Laser våben og vibro-blades er ved hjælp af de imperielle love gjort meget sjældne og meget dyre. De Blå Engle har dem. Marinesoldaterne har et begrænset antal laservåben.

Oversigt over personer - D20-system

Name	Class	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Initiative	Melee	Ranged	Defense	Fortitude	Reflex	Will	Wound	Vitality
Marcel	Jedi g. 9	13	14	18	15	14	11	+6	10/5	11/6	19	10	8	6	21	108
Jan	Jedi g. 9	18	17	16	16	15	13	+7	11/6	10/5	19	8	8	6	16	77
Anita	Ex 4 / ts 5	11	14	13	18	16	15	+2	6/1	8/3	18	3	5	9	13	27
Milo	Jedi co. 7	10	12	12	16	18	15	+1	5	6	17	6	5	9	12	49
Museni	Soldier 7	16	18	14	13	13	10	+8	10/5	11/6	20	7	6	3	14	70
Wayne	Scound. 7	12	14	14	14	12	18	+6	6	7	17	7	7	3	14	42
Gerard	Exp. 5	16	12	11	13	10	13	+1	6	4	12	1	2	4	11	-
Hesse	Soldier 6	15	14	13	12	11	11	+2	8/3	8/3	17	6	4	2	13	44
marines	Soldier 3	12	12	12	10	9	10	+1	4	4	15	4	2	1	12	25
Carin	Scound. 5	11	16	12	14	10	17	+3	3	6	14	2	5	3	12	30
guards	Thug 3	10	12	11	10	10	10	+1	3	4	12	3	2	1	11	-
angels	Soldier 4	13	14	13	12	10	11	+6	5	6	16	5	3	1	13	33
Kaufmann	Sol 4/no 4	15	10	8	16	9	14	+4	9/4	7/2	15	4	3	4	8	32
Peak	Noble 5	10	10	10	14	12	12	+0	3	3	13	1	3	5	10	17
police	Thug 2	10	10	10	11	10	12	+0	2	2	11	0	0	1	10	-
Caine	Noble 7	10	10	12	17	13	16	+0	5	5	15	2	4	5	12	35
besat	Monster 4	14	14	14	6	6	6	+2	6	6	12	4	4	*	14	-
præster	Force a. 7	11	11	15	12	16	14	+0	5	5	16	6	4	8	15	50
Rigo	Soldier 8	16	19	17	14	11	14	+8	11/6	12/7	20	9	6	2	17	85
Zira	No3/Fri2	10	16	15	13	16	12	+3	3	6	18	6	7	6	15	34
Manzak	Scoun. 13	18	18	14	12	12	14	+8	13/8	13/8	22	6	12	5	14	87
normals	Level 1-2	10	10	10	10	10	10	+0	0	0	10	1	1	1	10	-
Triøgle	Level 8	21	15	19	2	15	10	+2	9/4/4	-	16	10	8	4	38	-
Horntiger	Level 6	25	17	17	2	12	10	+2	16	-	17	12	11	10	34	-

Udvalgte Feats og skills :

- Marcel. Energiskjold 4, TK-bonus 5, Dodge, Whirlwind attack ,Computer use 8, Intimidate 12
- Jan. Energiskjold 3, TK-bonus 4, Dodge, Martial Arts, Vibro-weapons +1, biology 9, Pilot 13
- Anita. Surgery(+1), Dodge, Run, Computer 21, Electronic 14, Biochem. 19, Treat Injury 18
- Milo. Dodge, Pistol+1, Affect Mind 12, Farseeing 10, Heal Another 11, Telepathy 11, Bluff 17, Computer use 8, Diplomacy 17, Gather information 9, Intimidate 17, history 13, Sense Motive 9
- Museni. Martial Arts, Quick Draw, Dodge, Shot on the run, Demolition 11, Assassination 11
- Wayne. Lucky 2/day, Heroic Surge 2/day, Dodge, Starship Oper., Bluff 16, Disable device 15
- Hesse. Gather information 4, Intimidate 9
- Carin. Dodge, Run, Computer use 10, Diplomacy 10, Bluff 10
- Kaufmann. Pistol+1, Starship oper., Appraise 14, Astrogate 8, knowledge: history 14, Pilot 5
- Peak. Diplomacy 9, Entertain 9, Computer use 10
- Caine. Dodge, Profession: business 13, Intimidate 5, Knowledge: medicine 6 biology 6
- Præster. 1: (Heal another 16, Empathy 16) 2: (Farseeing 16, See Force 16), 3: Diplomacy 15
- Rigo. Dodge, Martial art, +1 most weapons, Sense motive 8
- Zira. Dodge, Survival 11, Hide 11, Diplomacy 7, Disguise 7, Sense motive 5, Move silently 5
- Manzak. Lucky 3/day, Dodge, pistol+1, Bluff 18, move silently 12, Hide 12, listen 10
- Triøgle. Hide 5, Listen 7, Angreb: Bid 2D6, 2x klo 1D6+2 (eller et angreb m. horn 3D6)
- Horntiger. Move silently 8, listen 3, Angreb: Horn 3D6+7 (eller to angreb m. klo 1D6+3)

Noter om design og inspiration

Nogen har måske gættet at scenariet også handler om politik. Det var også det politiske der dannede inspiration for det, men jeg har forsøgt at lave det så man også kan få noget ud af det uden at lægge vægt på de politiske aspekter. Følgende kan da enten tages som en hjælp til at forstå personerne og universet, eller som en måde at fremhæve det politiske element på:

Planeten hedder Aurix (aurum=guld) fordi det at kolonisere i mange tilfælde var drevet af ønsket om at finde guld. General Edohr er inspireret af Cecil Rhodes, som koloniserede et stort stykke af Afrika, og der lagde grunden til den opdeling i rige hvide og fattige sorte bønder, der hundrede år efter Rhodes død stadig er årsag til meget ufred (Zimbabwe). Guvernør Kaufmann forestiller jeg mig som Hermann Göring, en krigshelt der gik i hundene, og blev en af lederne af en flok gangstere der forårsagede det tyvende århundredes største katastrofe (Nazisterne, Anden Verdenskrig).

Om spillerfigurene: Jan er ridderen der har svært ved at få ridderidealene til at fungere i en moderne verden, hvor godt og ondt er temmelig uklart (Er imperiet godt eller ondt?) Marcel er en nihilist, som har vendt sig mod alt det han troede på, og leder efter en ny mening med sin tilværelse blandt mere eller mindre eksotiske religioner (Som i denne verden kan vise sig rent faktisk at have svaret, men det er desværre noget af det jeg vil vente med at afsløre). Disse to personer er ikke specielt knyttet til temaet her, men det skyldes at de skal bruges til noget senere i trilogien. Anita viser hvordan et system (Imperiet) også får sine modstandere til at arbejde for sig. Hun er grundlæggende uenig i alt hvad Imperiet står for, men bliver nødt til at indordne sig under det fordi hendes arbejde betyder alt for hende. Milo er også er lidt af det samme, men han har været bedre til at tilpasse sig. Han udnytter systemet til at han arbejder med det der betyder noget for ham, og giver det ikke meget til gengæld. I en Star Wars mytologi er sådan en person en skurk ("Sith Lord" eller hvad det nu hedder), fordi hans ultimative formål er at nedbryde Imperiet. Her har jeg forsøgt at fremstille ham mere sympatisk. Inspirationen er delvis kommet fra Aleister Crowley, der ofte fremstilles som en "ond" djævletilbeder, ved at man ser på hans meget asociale adfærd, mens hans ideologi faktisk var at alle mennesker skulle have størst mulig frihed. Museni er frihedskæmperen der ikke så meget kæmper mod kolonimagten, som mod følgevirkningerne af koloniseringen, nemlig at forskellige magtgale lokale terroriserer befolkningen. Det er nødvendigt at bruge vold for at skabe kolonierne om til noget fredeligt. Han er inspireret af Ugandas præsident og frihedshelt Museveni. Wayne er blot en ganske almindelig mand der forsøger at overleve i en gal verden, uden at opføre sig specielt ondt eller specielt godt. Han mener ikke ulykkerne er hans problem. Han er nok inspireret af hvordan de fleste opfatter ulands/koloni problematikken.

De indfødte er naturligvis et billede på hvad der ofte sker med oprindelige befolkninger i kolonier: De bliver forflyttet og/eller gjort til mindretal i deres eget land. De tre præster er inspireret af den tredeling af skæbne/spådom der forekommer i flere religioner, som fx de tre norner i nordisk mytologi. De kan aldrig blive enige om noget, så al deres viden er temmelig nytteløs: De er selv underlagt den skæbne de er med til at forme eller forudsige.

MMT er inspireret af hvordan medicinalindustrien er langt mere interesseret i at gøre folk raske i de rige lande end i de fattige lande. Det skyldes selvfølgelig at de er styret af rent økonomiske interesser. CCs orbitale fabrikker er inspireret af de såkaldte "sweatshops": Fabrikker der anlægges af de store selskaber i lande hvor arbejdskraften er billig og ikke gør så meget vrøvl. Endvidere får de lande hvor fabrikkerne ligger ikke særligt meget ud af det, da selskaberne blot flytter til et andet land, hvis de fx skal betale noget videre i skat. Det skyldes igen at de er styret af ren økonomi. MMT og CC er to eksempler på de negative virkninger af den økonomiske globalisering. Det er selvfølgelig også muligt at argumentere for at der er fordele ved globalisering: Man får skabt en økonomisk vækst, som på et eller andet tidspunkt vil gøre forholdene bedre. Men indtil da ...

Imperiet – historie og politisk organisation

(Kan vises til spillerne)

Imperiet blev grundlagt for over 1000 år siden af kejser Mendon. Før det havde der været et forbund af planeter, det Terranske Forbund, centreret omkring det sted hvor Jorden engang havde ligget. Tiden fra vores nutid og frem til det galaktiske kejserrige er plaget af forsvundne og ikke mindst manipulerede data, men man ved nogenlunde følgende:

I det 21'ende århundrede begyndte menneskene så småt at kolonisere og udforske solsystemet. Politisk var det en meget kaotisk tid, men en række kriser der i nogen tilfælde endte med krige, men i alle tilfælde blev holdt på et niveau så man undgik globale katastrofer. Økonomisk og økologisk havde planeten også en hård tid, med større forskel på rig og fattig, men ganske langsomt en udryddelse af de værste tilfælde af sygdom og fattigdom. Ved slutningen af det 21'ende århundrede var en del af de lokale konflikter på Jorden ved at forsvinde, i takt med at de store konflikter foregik ude i rummet på kolonierne og i det mineralrige asteroidebælte. Man var ved at planlægge ekspeditioner der ville vare tyve år eller mere til de nærmeste stjerner, i et kapløb om at komme først. Det var på det tidspunkt at man opdagede nogle uforklarlige afvigelser i universets geometri ved hjælp af de gigantiske radioteleskoper man havde bygget på månen. Mysteriet forblev en gåde indtil et godt stykke op i det 22'ende århundrede, da man med en special-designet partikel-accelerator i kredsløb fik genskabt effekten i laboratoriet. Det viste sig, at universet var gennemhullet af en slags tunneller, som under bestemte forhold kunne ændre form og størrelse. Man så straks muligheden for at udnytte dette til rumfart. Efter et drabeligt kapløb fik man da, hen mod slutningen af det 22'ende århundrede, konstrueret de første rumskibe, der kunne bevæge sig "hurtigere end lyset", dvs. kunne bevæge sig så det forhold til den gamle opfattelse af universets geometri så ud som om de bevægede sig med overlysfart, ved at aktivere og gennemflyve et antal af de "kosmiske tunneller" på deres vej.

Perioden fra slutningen af det 22'ende århundrede indtil omkring midt i det 23'ende århundrede var præget af kolonisering af en stadig større bid af den arm af galaksen hvor Jorden lå. Nogle få af kolonierne var blevet grundlagt af de langsomme skibe fra starten af det 22'ende århundrede, men da først man opdagede de kosmiske tunneller stoppede man med at bygge den gamle type skibe, så det kun i få tilfælde forekom at et af den gamle type skibe måtte se sig slået af et tunnelskib, der var taget af sted mange år senere. Der blev opdaget flere forskellige fremmede livsformer i denne tid, men ingen der teknologisk set kunne måle sig med mennesker. Det var en tid hvor nye opdagelser og opfindelser væltede ind, og det var i denne tid man opdagede nogle af hemmelighederne ved forbindelsen mellem bevidstheden og den fysiske verden. Man fandt en organisme som lignede en plante, men som var i stand til at manipulere med omgivelserne på tilsyneladende uforklarlig vis. Den på grund af de teknologiske landvindinger efterhånden næsten glemte videnskab parapsykologi blev hentet frem af mølposen, og ved at studere den fremmede organisme, som biokemisk var meget mere primitiv end mennesker, fik man omsider svar på nogle af de gamle gåder. Men både denne nye parapsykologiske "teknologi" og en række af de biokemiske datalogiske og ingeniørmæssige landvindinger kom på grund af de stadigt større afstande mellem beboede planeter helt ud af kontrol, og det 23'ende århundrede sluttede med en række krige med stadig mere frygtindgydende våben og grotesk transformerende soldater. Først i starten af det 24'ende århundrede døde konflikterne langsomt ud med dannelsen af det Terranske Forbund.

Det Terranske Forbund fik bragt krigene og teknologien under kontrol, men da de beboede områder af galaksen stadig udvidede sig, kunne man ikke hindre at der stadig blev udviklet våben. Samtidig så mange af beboerne i yderområderne forbundet som et bureaukratisk og reaktionært uhyre, der truede med at opsluge hele galaksen. Dette havde som resultat at der opstod en række meget yderliggående småstater og bevægelser i yderområderne, som ved hjælp af pirateri og terrorisme

forsøgte at nedbryde forbundet. Det Terranske Forbund, som var bundet af en lang række demokratiske og bureaukratiske spilleregler, kunne ikke forsvare sig effektivt mod disse angreb, og hele forbundet var truet af splittelse, fordi man var uenige om hvordan krisen skulle løses. Som et kompromis satte man den højt respekterede general Mendon til at organisere et forsvar. Men selv om man øgede bevillingerne til militæret, kunne Mendon ikke stille noget op mod de stadigt voksende anti-forbund bevægelser i yderområderne. Efter et usædvanlig vellykket angreb mod en af forbundets planeter, organiserede de fjendtlige bevægelser sig i den Galaktiske Alliance, og satte derefter alle kræfter ind på at udslutte forbundet. General Mendon forsøgte at råbe forbundets politikere op om drastisk forøgede budgetter, men alt var forgæves. Man anså ikke begivenheder i yderområderne for vigtige. Det eneste Mendon fik igennem var etablering af et elitekorps af specielt udvalgte og modificerede soldater.

Enden på forbundet kom som en total overraskelse for næsten alle andre end Mendon og dem der havde hørt på ham. Alliancen slog til med en flåde der var langt større end forbundets, og med uhyggeligt effektive våben. De skar sig gennem Mendons desperate forsøg på forsvar, og nåede frem til Jorden i året 2444. Herefter er der en del tvivl om hvad der skete, men sikkert er det at Jorden og mange omkringliggende planeter blev ødelagt. Mendon samlede stumperne af det Terranske Forbund, og fik det organiseret med sig selv som ubetinget øverste leder. Efter mange ødelæggende kampe der omsluttede hele den kendte del af galaksen, fik Mendon omsider ram på Alliancens øverste ledere, og kort tid efter kom det meste af de beboede områder i galaksen under hans kontrol. I 2455 udnævnte Mendon sig selv til kejser, og begyndte at designe et politisk system der skulle holde galaksen fri for krige og katastrofer. Med skiftende kejsere ved roret har dette system nu holdt i omkring 1000 år.

Imperiet består af næsten tusind egentlige imperielle planeter, med forholdsvis stor befolkning, udbredt selvstyre, og alle tilladte teknologier og bekvemmeligheder. Alle disse planeter er på et eller andet tidspunkt blevet omdannet til at have en biosfære der minder om den der var på Jorden, men ofte med et lokalt særpræg. Hertil omtrent det dobbelte antal kolonier, der ofte er relativt nyopdagede eller småt befolkede planeter. Mange af disse planeter forsøger at opnå status som imperielle planeter. Udover kolonierne er der et ukendt antal planeter i yderzonen. Det kan være alt fra en ubemandet rumstation hvor man kan dokke og forsyne eller reparere sit rumskib, til planeter der kunne få status som koloni, men har for lille befolkning eller på en eller anden måde anses for ustabil. Der er langt flere kendte planeter af den sidste type end imperielle planeter og kolonier. Nogle af dem bruges af imperiet til specielle formål såsom militærbaser eller har et fremmed og skrøbeligt økosystem, og er erklæret for forbudt område. Andre er planeter meget langt fra imperiet hvor håbefulde eventyrere har slået sig ned for at grundlægge nye samfund. Imperiet overvåger alle kendte planeter, dels med en anseelig flåde, dels med forskellige agenter, hvor de vigtigste er den Imperielle Garde, der historisk set startede som general Mendons elitekorps, og var af stor betydning for sejren over den Galaktiske Alliance og for etableringen af imperiet.

De imperielle planeter ligger næsten alle centreret omkring kejserplaneten Mendon, ud til en afstand på omkring 50 lysår. På kejserplaneten findes et parlament, hvortil der er direkte valg blandt imperielle borgere af den øverste klasse. Parlamentet har begrænset magt, men fungerer som et forum for politisk debat, og kejseren er sjældent gået imod noget som et overbevisende flertal i parlamentet har vedtaget. Der findes også en sammenslutning af alle imperielle planeter, som ikke har nogen formel politisk magt, men som udpeger et antal ekstra medlemmer af parlamentet, og derigennem har indflydelse på parlamentet. Kolonierne har også en sådan forening, og kan udpege et par medlemmer af parlamentet, men der er ikke tradition for at bruge denne indflydelse, da foreningens medlemmer er udpeget af de lokale guvernører, som igen bliver udpeget for en periode ad gangen af kejseren, og derfor ofte følger kejserens linje. Udover det udnævner kejseren personligt et antal medlemmer til parlamentet (Men der er stadig omkring 3/4 direkte valgte). Lovgivning og administration foregår gennem kejserens bureaukrati, men nye love og vigtige

udnævnelser skal altid godkendes af parlamentet, hvilket dog næsten altid sker. Kejseren har mulighed for at erklære imperiet under krigsret, og derved have helt uindskrænket magt, men det er ikke sket siden kejser Mendon fik ram på de sidste rester af den Galaktiske Alliance.

Imperielt statsborgerskab er delt i to klasser: For at opnå medlemskab af den underste klasse kræves blot at man er født på en imperiel planet, eller har været indbygger på en sådan et stykke tid og opfylder nogle simple krav. For at opnå medlemskab af den øveste klasse (adelig, klasse A borger) kræves en speciel indsats for imperiet. Man kan normalt ikke blive født ind i den høje klasse, men det giver ofte bedre muligheder at have klasse A forældre, blandt andet fordi mange af de poster der kan give klasse A status er nogen man bliver udpeget til af andre klasse A borgere. Men formelt har alle lige chancer, og det hænder da også at klasse A borgere bliver straffet for at have udpeget familiemedlemmer hvis eneste kvalifikation var slægtskab, men det er sjældent, ikke mindst fordi klasse A borgere har bedre adgang til genetiske og andre forbedringer. Mennesker uden imperielt statsborgerskab (klasse C) udgør størstedelen af indbyggerne i kolonierne, samt de underste dele af samfundet på visse imperielle planeter, hvor reglerne for statsborgerskab tolkes strengere.

Blandt de ting kejser Mendon indførte var en streng våbenlov. Kun de af kejseren autoriserede borgere må eje og bruge våben. Dette gælder for de imperielle planeter. For kolonier og for yderzonen er reglerne mindre strenge, men der er visse våben som er totalt forbudte alle steder og formentlig kun findes i imperiets arsenaler, om nogen steder overhovedet. Et af disse våben er nukleare våben. Af denne årsag er brugen af reaktorer også meget restriktiv, hvor typegodkendelse efter en grundig og langsommelig procedure er et minimumskrav. Også de fleste former for biologiske våben er forbudte. Dette betyder at den fredelige udnyttelse af bioteknologi er underlagt så strenge krav, at der sjældent udvikles ny teknologi. Det samme gælder for mange andre områder af teknologi og videnskab, mest markant med computerteknologi, hvor såkaldt kunstige intelligente maskiner og frit bevægelige robotter ofte er designet specielt til at være så harmløse som muligt. Alle disse regler har betydet at imperiet har været et relativt fredeligt sted i det meste af sin levetid. Der forekommer overtrædelser af reglerne, men de er ofte begrænsede til små områder, og bliver som regel stoppet af lokale myndigheder, flåden (Flåden har et korps af specialuddannet videnskabspoliti, som har den tekniske viden, og som holder sig ajour med al legal og illegal forskning) eller garden, inden der sker nogen katastrofer. På grund af de strenge straffe for overtrædelse, som regel dødsstaf, samt en begrundet frygt for kejseren og hans garde, er det at overtræde imperiets våbenlov utænkeligt for de fleste borgere.

Hver imperiel planet regeres af sit eget parlament med en konsul i spidsen. Stemmeret til det lokale parlament har alle imperielle borgere (klasse A og B). En koloni regeres af en guvernør, som kejseren udpeger for et begrænset tidsrum, som regel 2-8 år. Rejser mellem planeter tager fra nogle dage, op til en uges tid for de yderste imperielle planeter, og over en måned for de yderste af de kendte planeter. Kommunikation kan ikke gå hurtigere end de hurtigste skibe, men der findes specielle meget hurtige robot-postskibe, som blandt andet flåden benytter. Flådens postskibe medtager almindelige borgeres elektroniske post i begrænset omfang, og mellem de fleste imperielle planeter findes der privatejede postruter, hvor man kan få sendt almindelig og elektronisk post med daglige robotskibe. Post til kolonierne foregår ofte via almindelige ruteskibe. Postskibene er ifølge den imperielle våbenlov ubevæbnede.

Jan

Søn af en indvandrerfamilie der fik arbejde som småhandlende på en imperiel planet, og efter mange år opnåede statsborgerskab. Jan deltog i nogle forskellige konkurrencer, hvor han klarede sig temmelig godt, så da der blev holdt optagelses-prøve til kejserens elitegarde, var han en af de heldige ansøgere der fik chancen. Blandt to hundrede af de dygtigste unge fra planeten blev Jan og en anden udvalgt til optagelse på gardens akademi. Der gennemgik han galaksens hårdeste uddannelse. Undervejs måtte den anden udvalgte fra Jans planet opgive på grund af for dårligt anlæg for paranormale evner. Jan gennemførte på normeret tid med topkarakterer i næsten alle fag.

Efter de seks års koncentrerede studier fik Jan nogle få ugers ferie, som han tilbragte hos sine forældre og sin søster han ikke havde set siden hun var spæd. Han forærede dem også en del af sin opsparede løn, så de kunne besøge den planet de oprindeligt kom fra. Tilbage hos garden blev Jan sendt ud på en langvarig mission til de yderste planeter. På vej tilbage fra missionen fik han at vide at hans forældre og hans søster under deres ophold på hjemplanet var blevet ofre for et terroristangreb. Da det drejede sig om familien til et medlem af garden, blev der naturligvis brugt store ressourcer på at fange de skyldige, og man fik da også optrevet hele den lokale celle af terrorister, men sporet til resten af organisationen var så tyndt at man måtte opgive at komme videre. De skyldige fik dødsstraf.

Efter disse tragiske begivenheder tilbragte Jan et par år tid på gardens forskningscenter og i diplomattjeneste, indtil han vendte tilbage til aktiv patrulje- og bevogtningstjeneste for et halvt år siden. Han var på planeten Derenne da han fik besked om den forsvundne prinsesse Zira. Som den eneste garder i området påtog han sig straks opgaven at finde og redde prinsessen. Jan optræder i fuld uniform, fordi han regner med at det er bedst at spille med åbne kort overfor de lokale.

Mission

Du er den unge ridder der skal ud og finde den kidnappede prinsesse, men det kommer nok ikke til at foregå helt som i eventyrerne. Prinsesse Zira, datter af en rig adelsmand, var af årsager du ikke helt har regnet ud i lære på guvernørens palads (Det er ikke unormalt at sende prinsesser i lære et fjernt sted, men Aurix IX er ikke et sted man normalt ville sende sin datter hen). Du ved at en af den imperielle flådes agenter arbejder for guvernøren. Han sendte en besked om at prinsesse Zira var blevet kidnappet. Du ved ikke hvem denne agent er, men den lokale chef for den kejserlige marine ved det. Guvernøren har ikke sendt nogen besked, hvilket kan skyldes at han er blevet truet til ikke at involvere andre. Men på den anden side er der også en masse rygter om at guvernøren er korrump og muligvis handler med forbrydere. Som den sidste besværlighed i din mission fik du lige før afgang fra Derenne meddelelse om at der var et flådeangreb på Aurix IX på vej. Det er noget du kun får at vide fordi du som medlem af kejserens elitegarde har meget høj status og sikkerhedsklassifikation. Angrebet kommer tidligst et døgn efter du ankommer til Aurix IX, men heller ikke meget senere end det. Hele planeten vil blive pacificeret og sat i karantæne, så det vil være smart om du kunne finde prinsessen inden da. Nyheden om angrebet er så hemmelig at du ikke må fortælle den til nogen andre, heller ikke marinesoldaterne på planeten og guvernøren. Som det er normalt på denne slags missioner bliver du sikkert nødt til at prioritere dine opgaver: Prinsessen er vigtigst, med mindre en direkte trussel mod imperiets sikkerhed dukker op, så hvis du finder andre ting som kejserens folk bør se på, er det muligt du må nøjes med at skrive om dem i din rapport.

"Jedi guardian" 7

Str 18 dex 17 con 16 int 16 wis 15 cha 13 Vitality 77 Wound 16 Defense 19 Initiative +7
 Blind-fight, Improved initiative, Alertness, Endurance, Stamina, Energi-skjold, TK-Bonus
 Weapon Proficiency (vibro-weapons, blaster pistols, simple weapons)
 Acrobatics, Weapon Focus: Vibro-weapons, Dodge, Mobility, Martial Arts
 Balance 9, Climb 12, Computer use 9, Intimidate 7, Jump 16, Knowledge: biology 9, Pilot 13,
 Profession: Farmer 8, Tumble 15
 Gather information 6, Listen 4, Spot 4
 Fortitude save +8, Reflex save +8, Will save +6, Nærkamp +11/+6, Skydevåben +10/+5

Energi-skjold: Absorbere 3 point varme/lys/elektricitet skade. I modsætning til almindelig beskyttelse trækker det også fra skade til vitality.

TK-bonus: Reflektere angreb med missil-våben med en dodge-bonus på 4 - kun mod angreb man har fuld defense mod. Den samme bonus fås også på reflex-save mod fald og eksplosioner.

Udstyr

Vibro-blade (2D6)

Laser pistol (3D6)

Penge: 45000 (Ca. købekraft som \$ eller euro i dag. En billet til en anden planet koster fx 5000, et 2-4 personers køretøj 10000, en lille computer 1000, et døgn hotelophold 100, et måltid mad 15)
 Tøj og andre ikke-usædvanlige ting.

Nielsen

Marcel (Nielsen er dæknavn) kommer fra en familie med en lang tradition for at tjene imperiet, og hvor der har været adskillige medlemmer af den imperielle garde. Marcel var et af de mest lovende medlemmer af familien, og han klarede uden større besvær optagelsesprøven og den meget hårde uddannelse til garden, hvor han hurtigt begyndte at gøre sig bemærket på forskellige farlige missioner, som han ofte meldte sig frivilligt til.

Mange gange skete det at Marcel var på en mission hvor han selv var en af de få der overlevede. Han begyndte at tro på, at der var en særlig mening med hans tilværelse, og samtidig fik han sværere og sværere ved at se meningen med det han og de andre gardere foretog sig i kejserens navn: Mennesker der blot forsøgte at forsvare sig mod lokale magtgale herskere og multiplanetare selskaber, blev udryddet som skadedyr, fordi de havde overtrådt en af imperiets våbenlove. Uretfærdighed og umenneskelighed der ikke stod listet i gardens instrukser, blev betragtet som lokale anliggender der ikke måtte gøres indgreb i. Og somme tider greb Marcel sig selv i at have mere sympati for en de forbudte politiske bevægelser garden gjorde sit bedste for at udrydde, end han havde for kejserens officielle politik.

Naturligvis fik ingen garder ordre til at opføre sig direkte umenneskeligt. Under en mission hvor Marcel som sædvanligt havde meldt sig frivilligt som spejder, havde han det uheld at blive opdaget af nogle han antog at være civilister. Han opfordrede dem til ikke at røbe noget, og det indvilgede de tilsyneladende i. Men da han var på vej væk, hørte han en af dem i færd med at tilkalde hjælp. Hvis han da havde dræbt dem alle på stedet, kunne han muligvis have gennemført sin mission, og ingen ville have kritiseret ham for drabene. Men Marcel kunne pludselig ikke få sig selv til at gøre det han havde gjort så mange gange før. Civilisterne, som viste sig alle at være fjendens soldater, omringede ham da, og i stedet for at forsvare sig overgav han sig. Fjenderne regnede ud at Marcel måtte være spejder for en større styrke, og det lykkedes dem at komme væk. Marcel var fange hos dem et stykke tid, hvor de prøvede at få ham til at afsløre imperiets hemmeligheder. Men Marcel var trænet til ikke at afsløre noget, og desuden var han trænet i at undslippe fra de sikreste fangehuller, så de fik ikke et ord ud af ham inden det lykkedes ham at stikke af. Da fandt Marcel ud af at man troede han var blevet dræbt og alle rester af ham brændt af de bomber som fjenden havde brugt til at ødelægge deres base med under flugten.

Marcel besluttede da at han aldrig ville få en bedre chance for at forlade kejserens tjeneste på en måde som ikke ville vanære hans familie eller give ham følelsen af at have forrådt de andre gardere. I de følgende år rejste han fra planet til planet og forsøgte at hjælpe folk i nød på måder han ikke kunne have gjort mens han var garder. Der gik naturligvis rygter om ham og nogle andre "faldne" gardere, men Marcel formåede at sløre sine spor så godt at det ikke blev til mere end rygter. Men efter mange år som herreløs soldat blev fornemmelsen af at han var bestemt til noget stort efterhånden så overvældende, at han brugte meget af sin tid på at opsøge forskellige clairvoyante og andre der mente at kunne se ind i fremtiden. Marcel stødte da på oplysninger om en planet ved navn Aurix IX, hvor der skulle være nogle usædvanligt dygtige spåmand og -kvinder. For kort tid siden tog han med et ruteskib fra Derenne til Aurix IX. Ombord på dette skib, Skorzeny, befinder der sig også en ung imperiel garder ved navn Jan. Marcel ved at hvis han bliver genkendt, hvilket nemt kan ske når han skal være sammen med en med en garders specielle evner i mange dage, sker der ikke andet end at han vil blive indkaldt til en domstol hvor kejseren selv skal være dommer. Indtil da vil han være fri, og der kan gå mange år før anklagen mod ham er klar. Hvis han derimod udebliver fra domstolen bliver han erklæret fredløs, og kun et par stykker der er blevet det har overlevet mere end et år. Marcel så dog helst at han kunne forblive anonym. Han har fundet på en dækidentitet som arkæologen Nielsen, der skal se på de indfødtes gamle ruiner for et universitet på Derenne.

Mission

Dit mål med besøget på Aurix IX er at komme til at tale med de dygtigste af de indfødtes præster, og finde en der kan fortolke alle de gamle spådomme, samt muligvis føje noget mere til. Det er blevet en besættelse for dig at få opklaret hvad der ligger bag alle de vage antydninger du har fået: ”Flammende planeter, en duel mod en ridder ved tidens ende, kejseren der holder øje med dig fra det fjerne, en skæbnesvanger kamp som du er dømt til at tabe, med mindre ...” Alt sammen ret ubrugeligt, men mange af de samme ting går igen, så det må kunne lade sig gøre at finde en der kan se hvad der ligger bag. Hvis ham din ekskollega opdager hvem du er, har du tænkt dig at hjælpe ham, hvis han har brug for det, med mindre han hindrer dig i at opsøge de indfødte. Du opretholder også stadig de idealer du havde som soldat for kejseren, inklusiv at hjælpe de borgere og andre mennesker der måtte have brug for det, så længe det ikke kommer i vejen for din opgave. Det er sådan set det du gør det meste af tiden: Rejser rundt og laver gode gerninger.

”Jedi guardian” 9

Str 13 dex 14 con 18 int 15 wis 14 cha 11 Vitality 108 Wound 21 Defense 19 Initiative +6
 Blind-fight, Improved initiative, Alertness, Endurance, Stamina, Energi-skjold, TK-Bonus
 Weapon Proficiency (vibro-weapons, blaster pistols, simple weapons)
 Toughness, Combat reflexes, Dodge, Mobility, Spring Attack, Combat Expertise, Whirlwind attack
 Balance 5, Climb 4, Computer use 8, Craft: Holoart 5, Intimidate 12, Jump 10, Knowledge: History
 5 Archeology 5 Geography 5 Politics 5, Pilot 5, Profession: Tour guide 5, Tumble 8
 Disguise 2, Move silently 4, Hide 4, Survival 4, Treat Injury 4, Diplomacy 2, Listen 4, Spot 4
 Fortitude save +10, Reflex save +8, Will save +6, Nærkamp +10/+5, Skydevåben +11/+6

Energi-skjold: Absorbere 3 point varme/lys/elektricitet skade. I modsætning til almindelig beskyttelse trækker det også fra skade til vitality.

TK-bonus: Reflektere angreb med missil-våben med en dodge-bonus på 4 - kun mod angreb man har fuld defense mod. Den samme bonus fås også på reflex-save mod fald og eksplosioner.

Udstyr

Vibro-blade (2D6)

Penge: 15000 (Ca. købekraft som \$ eller euro i dag. En billet til en anden planet koster fx 5000, et 2-4 personers køretøj 10000, en lille computer 1000, et døgn hotelophold 100, et måltid mad 15)
 Tøj og andre ikke-usædvanlige ting.

Anita

Anita startede allerede som helt lille med at stille spørgsmål om alt muligt. Det blev hurtigt klart at hun skulle være noget med videnskab. Men under sin opvækst blev hendes spørgsmål ofte mødt med svar der tydede på manglende viden, underlige ulogiske opfattelser af virkeligheden, eller i værste fald angst for at tænke over visse forbudte ting. Anita fik hurtigt den opfattelse at viden kunne deles ind i to: Den viden som man kunne skaffe sig ved at undersøge sin omverden, og ved at studere og vurdere hvad andre havde fundet ud af, og den viden som man kunne få serveret som et bestemt samfunds opfattelse af hvad viden var. Anita nærede en dyb beundring for den første form for viden, og en lige så dyb afsky for den sidste form for viden. Det var ofte ved at give hende alvorlige problemer, for til den sidste form for viden hørte imperiets officielle verdensbillede, der nok var bredt så det kunne indeholde mange forskellige fortolkninger og varianter, men også indeholdt nogle huller, som ingen havde lov at udforske, og hvor man risikerede strenge straffe for blot at forsøge at skaffe sig andet end den officielle viden.

På de imperielle planeter var tabuet mod at tale om den forbudte viden så udbredt, at Anita, straks hun havde gjort sin grund-uddannelse færdig, flyttede til en af de ydre kolonier for at kunne tænke mere frit. Hun vovede naturligvis ikke direkte at overtræde videnskabs-lovene, men at kunne tænke over dem, og diskutere dem med andre var en stor forbedring. Der var nogle få venner som hun havde måtte sige farvel til, de fleste fra børnehjemmet hun var vokset op på, men hun fik hurtigt nye venner, som delte hendes opfattelse af hvad ægte viden var.

Nogle af Anitas nye venner besluttede at lave nogle eksperimenter der gik til grænsen af hvad imperiet tillod. Imperiet var ikke enig. Videnskabspolitiet opdagede hvad der foregik, konstaterede at lovene var overtrådt, og arresterede alle de involverede. Nogle fik dødsstraf. Anita havde ikke været med i de mest forbudte eksperimenter, så hun måtte nøjes med ti års fængsel og fratagelse af sit imperielle statsborgerskab. Efter at være sluppet ud noget før tid for korrekt opførsel, fandt hun ud af at straffeattesten var en alvorlig hindring for at få job. Hun måtte tage sig til takke med at lave rutinearbejde for mindre respektable firmaer, men efterhånden fik hun arbejdet sig frem til at få et vist ry som i bestemte kredse, på grund af hendes evne til hurtigt at analysere og løse et problem. På en eller anden måde endte hun med at arbejde for folk der også lavede ting som lå tæt på grænsen af det tilladte, men hun var blevet meget mere omhyggelig med at skelne hvor grænsen lå, og ikke mindst holde sig på tilpas afstand af de ting der gik over grænsen. Men for et par uger siden har hun muligvis dummet sig. Hun sagde ja til et job, som ved nærmere eftertanke muligvis var af den type hun forsøgte at undgå. Men at bakke ud igen i en situation hvor hendes arbejdsgiver ikke kunne nå at finde en anden egnet ekspert, og hvor alle aftaler allerede var på plads, ville betyde at hendes møjsommeligt opbyggede ry ville lide alvorlig skade. Så hun er på vej til Aurix IX, hvor hun skal redde stumperne af et mislykket eksperiment, med en dækhistorie som turist.

Opgave

Det firma du skal arbejde for hedder MMT. De ejer en del fabrikker og landbrug på Aurix IX. Det som du har fået at vide er at der er sket et større uheld, så et forskningsprojekt er gået i stå. Du regner med at det er en eller flere forskere der har forladt projektet fordi de ikke turde arbejde der mere, eller at MMT har skaffet sig af med dem, fordi de ville sladre. Under alle omstændigheder er forskningsprojektet formentlig noget som imperiet ikke bryder sig ret meget om, så du vil gerne have opgaven overstået så hurtigt som muligt. Det du konkret er blevet hyret til hemmeligt at kontakte en af MMTs chefer i hovedstaden på Aurix IX, og gøre hvad han siger du skal gøre. (Du har et nummer du skal ringe på når du kommer til hovedstaden). Det du skal gøre er formentlig at samle alle data fra forskningsprojektet, finde ud af hvor langt det var nået, og anvise hvordan det

skal komme videre. Du behøver ikke selv at arbejde videre med projektet, det må MMT selv ordne, og det skal muligvis videreføres på et andet sted. Du har en del penge med, så du kan om nødvendigt hyre folk til at hjælpe dig. Det skal dog ske uden om MMT, da de sikkert ikke vil sikkerhedsgodkende hvem som helst.

Anita

Expert 4 / Tech specialist 5

Str 11 dex 14 con 13 int 18 wis 16 cha 15 Vitality 27 Wound 13 Defense 18 Initiative +2

Weapon Proficiency (blaster pistols, simple weapons), Gearhead, Skill Emphasis(Knowledge: biochemistry, Treat injury, Computer Use), Tech Specialty (Surgical Specialist +1)

Surgery, Dodge, Mobility, Run, Combat Expertise,

Disguise 9, Forgery 11, Gather Information 9, Listen 6, Tumble 4, Diplomacy 5

Computer use 21, Craft: Electronic devices 14, Demolitions 7, Disable device 7, Knowledge: Biochemistry 19 chemistry 9 medicine 9 physics 9, Pilot 6, Profession: Business 8, Repair 11, Search 8, Treat Injury 18

Fortitude save +3, Reflex save +5, Will save +9, Nærkamp +6/+1, Skydevåben +8/+3

Surgery: Helbrede skade til wounds (med det rette udstyr). Tager en time. Op til 6 point. Patient skal hvile mindst en time pr. point helbredt bagefter.

Udstyr

Laser pistol (3D6)

Penge: 150000 (Ca. købekraft som \$ eller euro i dag. En billet til en anden planet koster fx 5000, et 2-4 personers køretøj 10000, en lille computer 1000, et døgn's hotelophold 100, et måltid mad 15)

Tøj og andre ikke-usædvanlige ting.

Wayne

Wayne blev født på et ruteskib på vej til en af de ydre kolonier. Et eller andet havde sat fødslen, der af Waynes forældre, som begge var imperielle embedsmænd, var planlagt til at foregå lige efter ankomsten, i gang på selve turen. Derfor blev rejsen ekstra forsinket, da man måtte tage hensyn til den spæde passager. Og derfor ankom Waynes forældre først til deres destination, da de problemer de var sendt ud for at løse var vokset til et niveau hvor det ikke mere var en lille nem opgave der kunne klares på et par måneder, men endte med at blive et projekt der tog mange år. Derfor gik deres respektive karrierer helt i stå, så de endte med helt at opgive at komme videre med deres ambitioner, og slå sig permanent ned på kolonien som lokale konsulenter. I mellemtiden havde Wayne, som gennem hele sin barndom måtte finde sig i at blive betragtet som årsagen til forældrenes besvær, begyndt at udvise en overordentlig stor nysgerrighed og fantasi, og derfor blev betragtet som ikke alene en der bragte ulykke, men også som et voldsomt irriterende og uregerligt element i forældrenes liv. I deres iver for at skabe en ny karriere på kolonien lykkedes det da de politisk forholdsvis naive forældre at få sig rodet ind i nogle problemer der var af en art de ikke kunne håndtere med deres embedsmands-erfaring, og som til sidst forårsagede deres død. Lille Wayne kom på børnehjem mens imperiet undersøgte sagen mod hans forældre. Wayne, der ikke vidste ret meget om hvad der foregik, forstillede sig de mest forfærdelige ting, og han besluttede sig for at stikke af inden embedsmændene, som sikkert var på sporet af at han havde ødelagt sine forældres liv, eller de lokale mordere, fik fat på ham. Under flugten blev han opdaget og ved et grotesk uheld døde en af pædagogerne i et forsøg på at fange Wayne.

Det lykkedes Wayne at flygte, men han kunne aldrig vende tilbage til sin gamle identitet (Hvor han ikke hed Wayne), da han var eftersøgt for mord. Wayne strejfede rundt mellem forskellige ydre og planeter, hvor han brugte sin fantasi og kreativitet snarere end hårdt arbejde på at skaffe sig de goder han havde behov for. I starten begik han ofte dumme fejl, men efterhånden lærte han hvordan de forskellige jungle- og økonomiske love fungerede, så han ofte havde held med det mere rutinemæssige og de ikke alt for krævende planer. De store planer gik af en eller anden grund altid galt, men han havde altid held til at nå at trække sig ud eller flygte i tide. Han forsøgte dog efterhånden at undgå at rode sig ud i alt for store ting. For nyligt fik Wayne opsnuset oplysninger om at kolonien Aurix IX står foran et snarligt kollaps. Det vil være en god chance for kreative mennesker som Wayne til at redde sig betydelige værdier. Men det er også farligt. Chancen for en stor gevinst er dog så overvældende at Wayne ikke vil forspilde chancen. Desuden har han lige mistet det meste af sin formue i et af de sære uheld der har præget det meste af hans liv. Wayne er utrolig god til at spille dum, så han har fundet på en passende rolle som dum turist der er nysgerrig efter at vide mere om Aurix IX og er villig til at betale for enhver interessant oplysning.

Opgave

Muligvis havde du lidt for travlt med at komme af sted til Aurix IX. Meget tyder på at det snart bliver temmelig ubehageligt at være der, at dømme efter nyhederne om vold og forbrydelser og rygterne om at kejseren er ved at være godt sur på guvernøren. På den anden side plejer du at kunne klare baske omgivelser, og det er tit sket at kejseren ifølge rygterne har været sur på en eller anden i både 10 og 20 år uden at der er sket noget ved det (Kejser Mano har været kejser i snart 300 år, så han har det med at tage tingene lidt med ro). Du har ikke nogen speciel plan med dit ophold på Aurix IX. Først må du finde ud af hvilke muligheder der er for at skaffe lidt kapital. Du har en vis mængde startkapital, men det er dine sidste penge, så de må ikke spildes, så du risikerer at strandes på Aurix IX. Indbrud og tyveri er mest i din stil, svindelnumre og smugleri har du også prøvet, mens røveri og andre meget farlige ting er noget du normalt holder dig fra. En af de første ting du

skal er at finde nogen der kan arbejde for dig, eller som du kan arbejde sammen med. Du har dårlige erfaringer med at være uden allierede på en planet der vrirler med gangstere og andre skydegale.

Scoundrel 7

Str 12 dex 14 con 14 int 14 wis 12 cha 18 Vitality 42 Wound 14 Defense 17 Initiative +6

Weapon Proficiency (Blaster pistol, Simple weapons), Lucky 2/day

Skill Emphasis (Disable device, Sleight of hand), Heroic Surge 2/day

Improved Initiative, Trick, Dodge, Starship Operations

Appraise 12, Astrogate 4, Bluff 16, Computer use 7, Demolitions 7, Disable device 15, Disguise 14,

Escape artist 6, Forgery 8, Gamble 8, Gather information 9, Hide 7, Move silently 7, Pilot 9,

Profession: business 6, Repair 5, Search 7, Sleight of hand 15

Fortitude save +7, Reflex save +7, Will save +3, Nærkamp +6, Skydevåben +7

Lucky: Lav et terningkast (angreb, save, skill ...) om.

Heroic surge: Få en ekstra handling i en runde (et angreb eller bevægelse).

Starship Operations: Bruge et rumskib ("Pilot" er evnen til at styre noget der kan køre eller flyve).

Udstyr

Kniv (1D4)

Automat pistol (1D10)

Penge: 8000 (Ca. købekraft som \$ eller euro i dag. En billet til en anden planet koster fx 5000, et 2-4 personers køretøj 10000, en lille computer 1000, et døgn's hotelophold 100, et måltid mad 15)

Tøj og andre ikke-usædvanlige ting.

Museni

Museni voksede op på en fredelig lille planet langt fra imperiets centrum. Da Museni var omkring ti blev der fundet nogle meget værdifulde mineraler på planeten. Planeten havde ikke status af koloni, så de lokale anmodede imperiet, som brugte planeten som base, om at hjælpe med at udvinde mineralerne. Efter nogen betænkningstid indvilgede imperiet i det, hvis man til gengæld meldte sig ind i imperiet med kolonistatus, og dermed accepterede at en embedsmand blev udpeget som guvernør med ret til at bestemme over alle planetens forhold. Efter lange diskussioner gik man med til det, ikke mindst fordi nyheden om mineralforekomsten var spredt til mange af de omkringliggende planeter, og man havde mistanke om at der allerede var mange som tænkte på at skaffe sig adgang til mineralerne på voldelig vis.

Kort tid efter ankom den imperielle flåde samt en større mængde embedsmænd til planeten. De gav sig straks til at vende op og ned på alle de måder man hidtil havde klaret tingene: Nye love, omfordeling af jord, statslig styring af forskellige sektorer m.m. Det var hårdt for de lokale, men de kunne se meningen med det, og glædede sig over at deres verden nu var ved at blive en del af et stort imperium, og ikke hele tiden skulle være truet med invasion fra den ene eller den anden hær af banditter. Denne glæde varede dog kun ved indtil den midlertidigt udpegede embedsmand blev erstattet med den rigtige guvernør efter ca. et år. Straks begyndte guvernørens forskellige bekendte fra forskellige egne af imperiet at ankomme og sætte sig på landområder og miner. Guvernøren begyndte også at udnytte den lokale arbejdskraft temmelig groft, og bruge lovgivningen til at skaffe sig af med alle dem der protesterede over hans måde at regere på. Det blev for meget for nogle af de hårdføre pioner-typer der havde været med til at opdage planeten, så de begyndte at bekæmpe guvernøren med vold, og snart var der nærmest borgerkrigsagtige tilstande på planeten. Der ankom da nogle medlemmer af den imperielle garde for at undersøge hvad der foregik. Hvad de end fortalte kejseren, endte det med at guvernøren blev fyret, da han ikke havde formået at holde orden og fred, og at planeten mistede sin koloni-status, da flere af dem der havde underskrevet den oprindelige aftale havde bekæmpet imperiet med magt.

Musenis planet var nu igen selvstændig. Imperiet trak sig ud, og rømmede endda sin base, da man havde fundet en anden mere passende planet at basere sin base på lige i nærheden. Men selv om imperiet forsvandt, forsvandt guvernørens venner ikke, og snart kom også forskellige mere eller mindre røveriske grupper fra naboplaneterne til. Hele planeten var i en tilstand af næsten permanent krig de næste fem år. Museni var da ved at blive voksen, og han sluttede sig dem der ville forsøge at erobre planeten tilbage til dem der oprindeligt havde boet der. Et stykke tid så det ud til at gå godt, men da skete der det at nogle pirater, der havde angrebet imperielle skibe og en imperiel koloni, fandt på at slå sig ned på Musenis planet. Imperiet fandt frem til dem, og sendte en stor flåde for at gøre det af med dem. Alle der ikke straks overgav sig til de imperielle styrker blev anset for at høre til piraterne, og blev enten taget til fange eller dræbt. De fleste af Musenis venner havde været i krig så længe, at de automatisk opfattede imperiet som blot endnu nogle røvere der villet tage planeten fra dem. Da nogle af dem derfor begyndte at angribe de imperielle tropper, blev hele bevægelsen anset for at holde med piraterne. Enden på det hele blev at samtlige beboere enten blev dræbt eller deporteret, og planten ændrede status til ren imperiel mineplanet.

Museni var en af de få "heldige" der overlevede. Han tilbragte ti år på en imperiel fangekoloni, hvor han lærte sig en del af de ting han senere fik brug for. Ude i friheden igen var han uden nogen uddannelse af betydning, og uden mere end nogle få overlevende venner. Men Museni var blevet ekspert i vold. Han fik nogle jobs som sikkerhedsvagt og bodyguard, før han fik den ide at forsøge at opspore nogle af de folk som havde været med til at ødelægge hans planet. De imperielle borgere holdt han sig fra, det ville være selvmord at fortage sig noget mod dem, men dem uden imperielt

statsborgerskab var imperiet generelt ligeglade med. Det lykkedes Museni at opspore de værste af dem, og likvidere dem. Det gav ham ideen til en ny beskæftigelse: At opspore forbrydere uden imperielt statsborgerskab, som imperiet ikke var interesserede i at straffe. Det viste sig at være nemt at skaffe den slags job, for det var i mange tilfælde den eneste måde at skaffe retfærdighed når imperiet ikke ville. Museni opdagede at der var andre som havde fået samme ide som ham, og at der var en slags løst samarbejde imellem dem, som han sluttede sig til. For nyligt fik Museni til opgave at myrde en vis Manzak, som havde adskillige mord på samvittigheden, og skulle opholde sig på planeten Aurix IX: Museni har skaffet sig papirer der viser at han er handelsrejsende, og har taget ruteskibet "Skorzeny" til Aurix IX.

Mission

Du har studeret data om denne Hr. Manzak på turen til Aurix IX. Han er en total skruppelløs gangster, som ville ofre sine bedste venner hvis det kunne redde ham for lidt ubehageligheder. Derfor har du ikke spor imod at slå ham ihjel, faktisk glæder du dig til det. Men du er selvfølgelig professionel nok til ikke at lade følelserne løbe af med dig. Det er fatalt i din profession. Du ved at Manzak er taget til planeten for omkring to år siden, så det var muligt at han havde forladt planeten igen, men du har via en privatdetektiv på Aurix IX fået bekræftet at han stadig opholder sig der. Den pågældende privatdetektiv fandt ud af at Manzak havde høj status i det lokale gangstermiljø, så han turde ikke gå videre med undersøgelsen. Faktisk var det sidste du hørte fra privatdetektiven at han ville forlade Aurix IX. Det betyder at du må prøve at hyre en ny detektiv, eller prøve selv at opspore Manzak. Det kan koste dig meget tid. Lige inden du tog til Aurix IX hørte du via en af dine gamle frihedskamp-venner at lejesoldaterne De Blå Engle er på Aurix IX. De plejer at være der hvor der sker noget voldeligt, så du har tænkt dig at skynde dig at få overstået din opgave.

Museni

Soldier 7

Str 16 dex 18 con 14 int 13 wis 13 cha 10 Vitality 70 Wound 14 Defense 20 Initiative +8

Weapon Proficiency (blaster pistol, blaster rifle, simple weapons, heavy weapons, vibro weapons)

Armor Proficiency (light), Point Blank Shot, Martial Arts, Improved Initiative, Quick Draw

Dodge, Mobility, Precise shot, Shot on the run

Computer use 5, Demolition 11, Intimidate 4, Knowledge: assassination 11, Pilot 8, Profession: business 5, Repair 5, Treat injury 5

Disguise 2, Spot 3, Gather information 4

Fortitude save +7, Reflex save +6, Will save +3, Nærkamp +10/+5, Skydevåben +11/+6

Udstyr

Vibro-blade (2D6)

Sammenklappelig riffel (2D10)

Penge: 75000 (Ca. købekraft som \$ eller euro i dag. En billet til en anden planet koster fx 5000, et 2-4 personers køretøj 10000, en lille computer 1000, et døgn's hotelophold 100, et måltid mad 15)

Tøj og andre ikke-usædvanlige ting.

Milo

Milo kan huske at hans mor, kort før hun døde og kort tid før Milos fem års fødselsdag, fortalte ham hvordan hele hans liv ville forløbe. Senere glemte han det meste af det, men det dukker stadig op for ham i små glimt. Det han tydeligst husker var hvordan hun gjorde sig stor umage med at forklare at der var nogle bestemte tidspunkter i hans liv, hvor det hele kunne svinge til den ene eller den anden side, og at de vigtigste i livet var at finde disse tidspunkter og forsøge at påvirke hvad der skete. Milo lærte tidligt, at det var muligt at påvirke mennesker og ting alene med tankens kraft. Det var givet at hans mor nedstammede fra nogle af de mennesker fra før imperiets tid, som havde fået ændret deres gener så de havde stærkt forhøjede parapsykologiske anlæg. Det var ofte blandt sådanne at rekrutter til den imperielle garde blev hvervet, men et uheld under fødslen havde givet Milo et mindre fysisk handicap, som var meget dyrt at operere væk, og som udelukkede ham som kandidat til garden. Desuden er det ikke sikkert at Milo ville have valgt at søge om optagelse i garden. Fra sin far, der var en meget ambitiøs men ikke særlig talentfuld kunstner, havde han nemlig arvet en ukuelig tro på at individet altid var overlegen i forhold til flokken.

Milos far indså efterhånden at hans kunst aldrig ville gøre ham berømt, og vendte i stedet sin opmærksomhed mod sønnen. De specielle evner hans søn havde skulle udforskes og udvikles så godt det lod sig gøre. Milo blev indskrevet ved en række forskellige skoler med speciale i specielt begavede børn, men hver gang måtte faderen tage ham ud af skolen igen på grund af asocial adfærd og manglende disciplin. Faderen begyndte da selv at træne Milo op. Fra sin kunst havde faderen en vis fascination af det okkulte, og det fik efterhånden større og større vægt i det han forsøgte at træne Milo i. Han tog også kontakt til forskellige okkulte selskaber i imperiet, og blev selv optaget som medlem i et af dem. Milo var på det tidspunkt i stand til at udføre imponerende ting med sine evner, og da faderen en dag døde under forsøg med et krævende magisk ritual, dukkede Milo selv op til et af de møder hans far skulle have deltaget i. Temmelig hurtigt lykkedes det for Milo at avancere til inderkredsen i selskabet. Han fik da overtalt de andre til at prøve et magisk ritual for at øge selskabets magt. Dette ritual gik næsten lige så galt som det med faderen – adskillige af deltagerne døde – så Milo måtte i stor hast flygte fra den planet det foregik på.

Efter denne uheldige oplevelse tilbragte Milo de næste år med at udforske det okkulte og det paranormale, for ikke igen at begå de fejl der havde gjort ham til en jaget mand. Han opbyggede efterhånden sin helt egen religion, som kunne forklare alle de ting som lå på grænsen af hvad den etablerede videnskab formåede. Han fandt sammen med andre ligesindede, som også var kommet over den første fascination af det okkulte og tog det hele mere seriøst. Milo og de andre mestre i det okkulte fik opbygget en slags paraplyorganisation for okkulte selskaber i imperiet og kolonierne. Så længe de holdt sig indenfor de imperielle love var der ingen problemer i det.

Milo har den opfattelse at alle mennesker med den rette viden og tilstrækkelig vilje, er i stand til at kontrollere deres eget liv. Men de fleste ønsker blot at leve et ganske almindeligt og forudbestemt liv. At udbrede den hemmelige viden til alle vil derfor være en fejltagelse: De fleste ville slet ikke tro på det de hørte, mens et mindretal ville opfatte det som en trussel og forsøge at bekæmpe det. De få som virkelig ønsker at kontrollere deres eget liv er også i stand til at opsøge de steder hvor den rette viden udbredes. Så længe man får hemmelighederne at vide i en passende rækkefølge og i et passende tempo kan der ikke gå noget galt. Milo selv fik det hele at vide nærmest på en gang, og det var nær endt i en katastrofe.

Tilbage fra før imperiets havde man andre former for teknologi, heriblandt nogle som kunne frembringe forskellige former for paranormale eller muligvis okkulte fænomener. Denne teknologi er nu forbudt og stort set glemt, men der findes stadig nogle få bevarede af disse paramaskiner.

Milo har i nogen tid været på sporet af en de få bevarede paramaskiner, Den Sorte Stjerne. Det er en kugle med en diameter p ca. 5 cm hvorpå der er indgraveret forskellige tegn. Stjernen er blot en slags legetøj, der kan udsende forskellige former for lys hvis den bringes til at rotere. Det der gør den meget interessant er at den stadig fungerer, og derfor kan bruges til at studere den glemte teknologi. Det er selvfølgelig forbudt, men Milo og hans kolleger er vant til at skulle operere på kanten af hvad kejseren tillader. Milo er nu på vej til Aurix IX hvor den lokale guvernør er den person som ifølge Milos oplysninger købte stjernen for nogle år siden. Milo har en dækidentitet som historiker der udforsker de imperielle koloniers nyere historie. Ombord på skibet til Aurix IX er også en imperiel garder. Milo anser garderne for meget dygtige og oplyste, men de har to handicap: De er tro mod kejseren og de nægter at beskæftige sig med visse dele af sandheden. Og så vil de nok ikke kunne lide hvad Milo går rundt og laver. Ting som stjernen skal efter reglerne afleveres til kejseren, selv om straffen for ikke at gøre det er noget mindre end straffen for at beskæftige sig med forbudt teknologi (Sidstnævnte giver som regel dødsstraf).

Opgave

Du ved at guvernøren på Aurix IX samler på kunst. Noget af det er sandsynligvis anskaffet på ulovlig vis. Den Sorte Stjerne blev købt på en sortbørsauktion for omkring et år siden, af en du har sporet som agent for guvernøren. Du er ikke helt sikker på den stadig er hos guvernøren. Planen er at prøve at få ud af ham eller nogle af hans folk om han virkelig har Stjernen. Derefter skal den enten stjæles eller købes. Du har en mistanke om at guvernøren er meget glad for Stjernen, i hvert fald betalte han er ret høj pris for den. Du kan betale den pris og lidt oveni, men det er ikke sikkert det er nok. Muligvis skal du true med at anmelde ham hvis han ikke vil sælge. Det er naturligvis bluff, for Stjernen må under ingen omstændigheder falde i imperiets hænder. Så vil den ende i en kælder dybt under kejserens palads, og ingen vil nogensinde få nytte af den. Hvad du helt konkret skal gøre, må afhænge af hvad du finder ud af. Du har rigeligt med penge til at hyre folk for, så hvis du kan finde nogen du tror du kan stole på, vil det være rart med lidt hjælp. De behøver jo ikke at få hele historien at vide.

Milo

”jedi consular” 7

Str 10 dex 12 con 12 int 16 wis 18 cha 15 Vitality 49 Wound 12 Defense 17 Initiative +1

Weapon Proficiency (blaster pistol, simple weapon, primitive weapon)

Skill Emphasis (Bluff, Diplomacy, Intimidate), Iron Will, psi-evner

Dodge, Weapon focus: blaster pistol, Point blank shot, Persuasive, Trustworthy

Affect Mind 12, Farsseeing 10, Heal Another 11, Telepathy 11

Bluff 17, Computer use 8, Craft: simple and primitive weapons 8, Diplomacy 17, Gather information 9, Intimidate 17, Knowledge: history 13, Profession: professor 9, Sense Motive 9, Treat injury 9

Fortitude save +6, Reflex save +5, Will save +9, Nærkamp +5, Skydevåben +6

Affect Mind: Enten illusion eller kommando. Ikke noget der truer offeret. Save DC 17 (will).

Far sight: Se ting langt væk, i fortid eller i fremtid. Meget usikker. Tager en time.

Heal Another. Hele D4+2 wounds eller D6+2 vitality. En gang om dagen pr. patient. Kun på andre.

Telepathy. Skab mental link til en anden. Der kan sendes simple tanker og følelser. 100 meter.

Udstyr

Automatpistol (1D10)

Penge: 500000 (Ca. købekraft som \$ eller euro i dag. En billet til en anden planet koster fx 5000, et 2-4 personers køretøj 10000, en lille computer 1000, et døgn hotelophold 100, et måltid mad 15)

Tøj og andre ikke-usædvanlige ting.

Kolonien Aurix IX

De yderste kolonier serien – rapport nr. 123/B5
 Universitetet i New Altair / Institut for socialvidenskaber.

Resume:

Kolonien blev grundlagt i 3511 af general Edohr. Da man opdagede en præ-imperial befolkning på stedet var koloniseringen allerede i gang, men i samarbejde med egensudviklingsstyrelsen udformede Edohr nogle retningslinjer for hvordan man sikrede at den overlevende kultur kunne beskyttes. Under Edohr blev en stor del af de brugbare områder opdyrket, og man anlagde en række bebyggelser til at huse de tilrejsende, som for det meste bestod af klasse C borgere som var flygtet fra katastrofer, krig eller kriminalitet. Den præ-imperielle befolkning måtte man da i nogle tilfælde relokere, mens man i andre tilfælde formåede at få dem integreret som arbejdskraft.

Aurix IX har i dag en stor hovedby med karakter af hovedstad, og en typisk ydre-zone blandingskultur. Her trives handelen, som ligger på et niveau der er en smule over imperial standard for denne type planet. Det meste af den arbejdende befolkning bor i de mindre bebyggelser, der bærer præg af at være opført som barakker for arbejdere, men alligevel har deres særtræk, som blandt andet afhænger af deres afstand fra hovedstaden og fra de områder hvor der er størst koncentration af den præ-imperielle befolkning. For nogle år siden fik denne del af befolkningen rådighed over deres eget område, det såkaldte reservat, hvor de lever på et meget lavt teknologisk niveau, som i tiden før koloniseringen. Dette reservat er interessant, da der ikke findes mange lignende steder i kolonierne, men desværre var det ikke muligt at undersøge lokaliteten nærmere ved denne lejlighed, bortset fra de rituelle religiøse forestillinger, som udgør reservatets formentlig eneste indtægtskilde af betydning.

Langt størstedelen af borgere på Aurix IX er klasse C. De er derfor ikke omfattet af den imperielle arbejdslov. Aurix IX har heller ikke tilsluttet sig standardregulativet for industrielle anlæg i kolonierne, da den nuværende guvernør anser Aurix IX for en udviklingsplanet, hvilket egensudviklingsstyrelsen har godkendt. Dette har en del uheldige konsekvenser: Den gennemsnitlige land-arbejder på planeten har en daglig indtægt på omkring 2, hvilket medfører at mangelsygdomme og dødsfald er mere udbredte end på andre tilsvarende kolonier, mens industriarbejderne ofte har en lidt højere indtægt, men udsættes for hårdere arbejde eller ugentlige ture i sub-standard transport til de orbitale fabrikker, hvilket resulterer i meget hurtig nedslidning. Rent velstandsmæssigt klarer Aurix IX sig fint: I forhold til befolkningsstørrelsen ligger den pænt over middel, og alt tyder da også på at denne velstand med tiden vil komme de arbejdende til gode.

Reklamer og løbesedler

Magical Mystery Tours

Lad os hjælpe dig på livets fantastiske rejse!

Er du træt af at være

- Syg
- Gammel
- Deprimeret

Meld dig til Magical Mystery Tours programmer. Vi har et der passer lige til dig.

Kontakt dit lokale MMT kontor for et tilbud.

MMT – Vi får magien til at vende tilbage!

Clever Corporation

Vi søger:

Friske unge mennesker der kan lide udfordrende og spændende jobs.

Kvalifikationer: Godt helbred, god team-player, og frem for alt: godt humør!

Vær med til at skabe fremtidens teknologi!

Arbejdet foregår på vore fuldt udstyrede orbitale fabrikker. Vi betaler naturligvis for transporten!

CC – Smarte løsninger for smarte mennesker!

Sandhedsbrevet - nummer 37

Læs ald om:

- 100 døde under uhel på fabrig. En dødsfælle, siger en overlevne!
- CC færge styrtet ned – alle dræbt – piloten havde igge sedifikat!
- Rumsye: Ny behandlin virgår igge! Svinnel mæ pænge fra kejsáli fåde!
- Kaufmand fundet i koma på bodel – politi mørgligger saen!
- Sikkerhedsvagder angriper Beta – alle mæn i byen fik tæv – de hadde fornærmed derektør!
- Turisd angrebet af Triøgle i Pargen. Rygged den i halen! Jeg trodde den var tam, sage han!
- Kejsårens Røde Garde. De hemlige soldader! Galaxens farliste krigere. Kan dræbbe mæ tanger!

Frit Aurix! - Vi kæmber få dej!

Uddrag fra Dr. Cormans noter

Præsterne er alt fra meget skeptiske til enormt begejstrede. Det afhænger nok af om de ser mig som den idealistiske hospitalsdirektør eller som manden fra MMT. Jeg har udvalgt mig et antal forsøgspersoner, og har fået en af de menige præster som permanent hjælper. En af over-præsterne er også meget interesseret, men hans hjælp kommer nok til at foregå via den anden præst. Jeg har fået indrettet en hule et stykke fra reservatet, hvor præsterne påstår at ånderne er meget stærke.

...

Det er virkelig utroligt: Under en trance skar jeg en af patienterne i armen. Med mine egne øjne så jeg det hele på under fem minutter. Her foregår noget meget mærkeligt, jeg ved bare ikke hvad.

...

Patienterne kan med præstens hjælp komme i en speciel meget dyb søvn. Det er den søvn, der på en eller anden måde gør dem istand til at udføre de tilsyneladende mirakuløse helbredelser.

...

Jeg har fundet det! Der har tidligere været lavet forsøg med denne form for søvn. Hjernen kommer i en bestemt elektrisk tilstand, hvor den udsender noget der blev kaldt ki-bølger. Så mangler jeg bare at vise hvordan det kan virke helbredende!

...

Mine forsøg har været indstillet i flere uger. Der var krise på hospitalet. En eller anden af de lokale smuglere har solgt store mængder af noget "vidunder-medicin" som skulle kunne helbrede alt fra slidgigt til hjerneskade, som de stakkels nedslidte arbejde her på planeten ofte lider af. Hvis det så bare havde været harmløst, men der viser sig at være spor af en langsomt-virkende nervegift i. Tydeligvis noget der stammer fra en af karantæne-planeterne. Vores kølerum er fyldt op, så vi blev nødt til at leje et varehus nede ved havnen for at få plads til alle ligene. Det er til at græde over, men jeg bliver nødt til at være den der har overblikket.

...

I går skete det: Jeg fandt svaret! Det som jeg troede var nogle vulkanske gasser, viser sig at være en eller anden form for organisme. Jeg gætter på det må være et eller andet præ-imperielt, som er efterladt her på Aurix IX og nu lever i undergrunden. De tiltrækkes af en eller anden grund af ki-bølger, og trænger ind i den sovende. Der går de straks i gang med at helbrede. Jeg skal nu i gang med at undersøge præcist hvad det er de kan helbrede. Måske er her løsningen på planetens store helbeds-problem: Hvis vi kan frembringe ki-bølge-søvnen på en lettere måde end præsternes langsommelige og udmattende ritualer, kan vi begynde at helbrede i langt større målestok end det præsterne er i stand til.

...

De vil have mig til at udvikle en virus som kan fremkalde ki-bølgerne hos en forsøgsperson. Jeg har dummet mig ved at fortælle dem om de artikler jeg fandt om ki-bølger. I en af dem står der at man har observeret ki-bølger hos patienter med alighieri x virus. Jeg kan forstille mig hvad der vil ske hvis de amatører begynder at eksperimentere med en så dødelig ting som den virus: Det som frembringer ki-bølgerne er formentlig 9h genet, så ved at fjerne det store 21b gen vil 9h ikke blive undertrykt, og derved være afhængig af en mutation i 21b. Men 21b er det gen der styrer virusens levetid, så at fjerne det gen vil forvandle alighieri x fra en forholdsvis kontrollabel måde at dræbe en masse mennesker på, til noget der kan forurene en hel planet på ubestemt tid. Og naturligvis er det pisse ulovligt bare at anskaffe alighieri x (men jeg ved det kan fås på det sorte marked), for slet ikke at tale om hvad imperiet vil gøre ved dem de griber i at lave genmanipulation. Jeg har derfor besluttet at slette alt det de kan misbruge.

...

Pokkers! De havde taget en backup af alle mine ting. Jeg tør heller ikke at lade noterne ligge på denne maskine mere. Men jeg hader at skulle slette mine optegnelser: Som at slette en del af sin hukommelse. Krypteringen kan måske beskytte det, men jeg tør ikke tage nogen chancer. Først vil jeg dog forsøge at tale Caine til fornuft. Hvis først jeg stopper mine forsøg, vil det blive umuligt for mig at beholde mit job og trods alt gøre noget godt for befolkningen her.

Uddrag fra Ziras dagbog

De eneste der er her på min egen alder er temmelig kedelige. Jamen, guvernøren siger. Det kan vi ikke. Tænk hvad hr. Kaufmann ville sige. Bla bla bla. Så blev jeg sat til at få orden i et af bibliotekerne. Alt sammen bøger fra Gamle Jorden. Men selvfølgelig i kopi. Nogle af originalerne ligger vist nede i boksen i kælderen. Jeg forsøgte at læse i bøgerne, men sproget er temmelig mærkeligt. Jeg fatter ikke hvorfor folk synes at gamle bøger er så interessante. Hvem interesserer sig for hvad der skete for 1700 år siden?

...

Jeg fandt nogle bøger med spændende historier i. I en af dem er der en prinsesse og en prins. Her på Aurix er der ingen prinser. Jeg spurgte onkel Kaufmann hvorfor han ikke havde en søn. Han blev rasende og forbød mig at komme i biblioteket. Men jeg sniger mig stadig derind, så længe der er nogle af de gode bøger tilbage. Peak siger at Kaufmann ikke har brudt sig om børn siden hans kone døde for mange år siden. Jeg gjorde Peak opmærksom på at jeg er en prinsesse og ikke noget barn, men han kunne ikke se pointen.

...

Onkel Kaufmann var i byen igen i går. Han kom hjem kl. 5. En af de indfødte tjenere kom til at sige et eller andet. Han fik en gang bank, og er nu forsvundet.

...

Sidste nat sneg jeg mig efter onkel Kaufmann, da han gik ud. Jeg havde forklædt mig som en indfødt tjenestepige, så vagterne gad slet ikke at se på mig. Onkel K gik fra værtshus til værtshus, men jeg ved ikke om han lavede andet end at drikke, for jeg turde ikke gå ind nogen af stederne. Der var tre af vagterne med, i forskellige forklædninger. Det var vist ikke nødvendigt. Alle her på planeten er meget bange for onkel Kaufmann. Jeg gik hjem ved 3-tiden. Gamle fulde mænd er alligevel ikke så interessante som jeg troede.

...

Jeg brokkede mig til Peak over Onkel Kaufmann. Han kunne godt forstå hvad jeg mente, men sagde jeg skulle holde det for mig selv. Det går nok i orden, sagde han.. Sikke noget sludder! Jeg har tænkt mig at klage til kejseren. Det gamle fjols er helt utålelig og en eller anden dag går han da helt amok og slår noget ihjel.

...

Onkel Kaufmann skød en af tjenerne da vi var på jagt i Parken. Han kom til at grine ad et eller andet, og skræmte den horntiger som onkel Kaufmann havde sneget sig ind på. Horntigteren blev ikke ramt og nåede at stikke af, så onkel Kaufmann skød tjeneren i stedet. Det er første gang jeg har set nogen dø så tæt på.

...

Det lykkedes mig at se hvordan onkel Kaufmann kommer ind i boksen. Senere sneg jeg mig ned for at se hvad der ligger der. Hold da op! Der er et kæmpe skatkammer dernede. Det forreste rum er kun en lille del af det. Jeg fandt en sjov lille sort kugle dernede, som jeg tror må være meget gammel. Den lå et sted hvor man nemt kunne have overset den. Jeg tror onkel Kaufmann er meget glad for den.

...

Nu kan det være nok! Jeg fik husarrest fordi jeg kritiserede onkel Kaufmanns holdning til de indfødte. I tre dage! Det vil jeg ikke finde mig i!

...

I dag mødte jeg et af de få mennesker her i byen som ikke er bange for onkel Kaufmann. Hr. Manzak, hedder han. Jeg fik ham med på en lille plan jeg har brygget sammen. Den involverer blandt andet onkel Kaufmanns elskede sorte kugle. Hæ hæ.