

Imperium 2: Stjernetågens Hemmelighed

Viking con 22.
Flemming R. P. Rasch

Til spillederen	3
Imperium 2: Stjernetågens hemmelighed	4
Aurix IX.....	7
Hvordan I er havnet der hvor I er:	7
Kapitel 1: Therat	9
Kapitel 2: C70	10
Kapitel 3: Cari	11
Kapitel 4: Stjernetågens hemmelighed	12
Hvad foregår der?	14
Samlet tidslinje for komplotet.....	15
Planeten Therat	16
Imperiel rumkaserne C70.....	16
Planeten Cari-3	17
Rumrejser.....	18
Det øverste råd.....	19
Tusind Fisk.....	19
Spilleregler	20
Tal for alle vigtige personer.....	21
Corto	22
Rumskibskamp	22
Vejledninger til vigtige personer	23
Plotoversigt.....	27
Imperiet – historie og politisk organisation	28
Religion i imperiet	31
Kære spiller	33
Jan.....	34
Reed	36
Ann.....	39
Wayne	42
Zira	45

Til spilleren

Dette scenarie var planlagt som nummer to i en serie på tre, hvoraf det første – Imperium 1: Den Tabte Koloni – kørte på Viking Con 21. Af forskellige årsager har jeg besluttet at droppe det tredje scenarie. Til gengæld er visse dele af plottet fra det planlagte tredje scenarie blevet stoppet ind i dette scenarie. Derfor er der en hel del plot at holde styr på. Det betyder at scenariet bør køres som et relativt hurtigt action-scenarie, for at det ikke skal tage for lang tid at komme igennem det. Lad bare spillerne slippe relativt let gennem de steder hvor man skal tænke lidt, hvis de ikke lige får de rigtige ideer. Der skal helst være god tid til at finalen, hvor alle hemmeligheder bliver afsløret, og imperiet og universets skæbne afgøres.

Der er ingen handouts i scenariet, bortset fra personbeskrivelser med tilhørende baggrundshistorier. Men visse dele af spillerens baggrundsmateriale kan uden problemer vises til spillerne.

Der er nogle simple regler til spillet. Det kan sagtens lade sig gøre at spille systemløst, så gør bare det, hvis reglerne af en eller anden grund ikke passer dig.

Scenariet startes op med et kort resume af hvad der er gået forud for missionen. Start med foramtalen, og fortsæt med at de bliver sendt på en vigtig mission. Herefter fortælles hvordan starten af missionen gik, indtil de blev taget til fange. Spillerne bør først få udleveret deres karakterer når denne gennemgang er slut. Indtil da ved de bare at de skal spille hovedpersonerne i historien. Dette for at de kan koncentrere sig om at høre hvad der er sket, uden at skulle forholde sig til en karakter de lige har fået udleveret. Men gør det kort, så spillerne ikke begynder at kede sig.

Hver spiller får desuden udleveret arket med ”kære spiller” og beskrivelsen ”Hvordan I er havnet der hvor I er”, så de har noget at støtte hukommelsen til mht. forhistorien. Ved udvælgelsen af hvem der skal spille hvad, er det vigtigt at prøve at finde nogle rimeligt gode spillere til at spille de to centrale roller som Zira og Reed, og at den der spiller Jan har et vist minimum af diplomatiske evner. Men hvis alle spillerne virker rimeligt gode, kan de selv få lov at vælge.

Ellers er det bare at læse scenariet og gå i gang med at spille. God fornøjelse!

Med venlig hilsen

Flemming R.P. Rasch, 9/10 2003

(Imp2, version 1.1)

Diverse rettelser indføjet. Afsnit om vigtige personer samt et flowchart tilføjet.

Imperium 2: Stjernetågens hemmelighed

(foromtalen)

7 lyssekunder fra planeten Mutak IV begyndte rummet at gløde i en tunnelåbnings velkendte bølgelængder. Et øjeblik efter strøg stjerneskipet Corto igennem tunnelen med en anselig hastighed, med kurs direkte mod Mutak IV. På Cortos trange kommandobro var samtlige ombordværende samlet omkring diverse skærme som viste planeten, og signaler fra diverse lokale stationer. Wayne, klædt i et imponerende hvidt retro-jakkesæt, sad temmelig uroligt i sit sæde, mens han kiggede nervøst på skærmene. Ann, nu i en ny forbedret udgave i sort skræddersyet smart-tøj, sad fordybet over sin terminal. Jan, i sin ulastelige røde uniform, sad og pillede med sin kodeboks. Bag dem stod Reed, i en stram blå uniform, med armene over kors. Wayne drejede sig om i sædet:

- Jeg ville ønske du ikke ville stå der. En pilot skal forestille at styre skibet.
- Pas du bare hvad job det end er du har. Så skal jeg nok passe mit.

Jan kiggede op fra sin kodeboks:

- Wayne, hvis du er så nervøs, så gå tilbage til din kahyt.
- Som om det skulle hjælpe på det!
- Men lad i det mindste vores pilot være i fred.

Wayne fiskede en ubestemmelig elektronisk indretning frem fra en lomme og gav sig til at skille den ad, mens han med mellemrum kiggede op på skærmene. Efter et stykke tid gik Reed tilbage til sit pilotsæde.

- Tak, sagde Wayne

Reed svarede ved at lukke sine øjne og læne sig mageligt tilbage i sædet. Efter omkring to timers flyvning var planeten vokset så den fyldte hele den store skærm. Jan bøjede sig frem mod Reed:

- Kan vi få et nærbillede af hovedstaden?

Næsten øjeblikkeligt blev billedet af planeten skiftet ud med et billede af Mutak IV's hovedstad. Jan studerede billedet nøje.

- Er der kommet svar på vores besked til paladset?
- Nix. Det er også meget tidlig morgen dernede.
- Send den en gang til, men med højeste prioritet.
- Er gjort.

Efter endnu en halv time var planeten blevet så synlig at Reed begyndte at vise mere detaljerede nærbilleder på de små skærme. På nogle af skærmene kunne man se folk på gaden som små prikker.

- Der er kommet svar, sagde Reed pludselig

- Og?

- De kan ikke finde prinsesse Zira. Men det ikke er usædvanligt at hun stikker af uden at fortælle det til nogen.

- Damn! De har sikkert allerede været der.

Billederne på skærmene blev langsomt tydelige, efterhånden som de nærmede sig Mutak IV. Små klatter viste sig at være forskellige fartøjer, som bevægede sig omkring i byen. En del af dem samlede sig et sted midt i byen.

- Hvad er det der, råbte Jan

Reed åbnede øjnene og satte sig op i sædet. Billederne på skærmene skiftede.

- Det ligner et angreb på paladset.

Omkring 10 flyvende fartøjer skød løs på paladset, og havde tilsyneladende allerede ødelagt dets forsvarssystemer. Noget der lignede mennesker i kampdragter løb omkring mellem bygningerne. Da Corto lidt senere strøg ned gennem Mutak IV's atmosfære, stod store dele af paladset i brand.

- Vi er der om få minutter. Skal jeg bare lande?

- Kan vi angribe deres fartøjer på vejen ned?

- Kanonerne er ikke koblet til Corto's hovedcomputer. Du må gøre det manuelt.

Jan sprang op fra sit sæde, og begav sig bagud, hvor han satte sig foran kontrollerne til den ene kanon.

Nede på Mutak IV var Zira på vej hjem fra en natlig udflugt, da hun så at konsulens palads var i brand og under angreb. Hun sneg sig forsigtigt nærmere. Pludselig hørte hun en stemme bag sig:

- Stå stille, eller jeg skyder.

Hun vendte sig. En mand i fuld kampdragt pegede et meget stort lasergevær mod hende.

- Det er gul 3. Jeg har hende.

Zira smilede til ham.

- Der er gået ild i dit ene ben!

- Hvad?

- Der er gået ild i dit ene ben. Du må hellere slukke det.

- Hvad?

- Brug ildslukkeren.

- Hvad?

- Ildslukkeren. Den du står der med!

Manden kiggede sig forvirret omkring. Så kiggede han ned på sit ben. Med en hurtig bevægelse svingede han lasergeværet ned og fyrede det af mod benet. Plasteren i kampdragten begyndte at gløde og smelte, og der slog flammer ud fra hans ben. Han skreg højt, mens han gjorde klar til at skyde sig i benet en gang til. Zira var allerede forsvundet.

Lyn af ioniseret luft slog ned fra oven. Det fulgtes af en høj hvinen fra en overbelastet grav-motor. Et langt slankt skib kom til syne mellem flammerne fra det brændende palads. Angribernes fartøjer styrtede ned fra himlen eller brød i brand hvor de stod. Zira stirrede fascineret på det. En mand i kampdragt løb forbi hende, uden at ænse andet end vejen væk fra paladset. Da han løb forbi et stykke forvredet metal, sprang det op og ramte ham i hovedet. Fortumlet satte han sig ned, tog hjelmen af, og forsøgte at klare hovedet. Zira sneg sig ind på ham, og snuppede lasergeværet, som han havde lagt ved sin side. Hun pegede det på ham.

- Hvem er I, og hvorfor angriber I paladset?

Inden manden kunne svare, nærmest eksploderede hans hoved, da det rammes af en kraftig laserstråle. Zira vendte sig om. En anden mand i kampdragt stod omkring 50 meter borte med et lasergevær i hænderne. Zira skød. Laserstrålen borede sig ned i jorden foran manden og skabte en miniature sø af glødende lava. Hun ville skyde igen, men indikatoren på geværet viste at det stadig var i færd med at lade op. Manden i kampdragten rettede sit gevær mod hende. En laserstråle skød ud.

Jan ventede ikke på at manden han havde skudt faldt til jorden, før han begyndte at løbe frem mod Zira. Lidt senere, da flyvende ambulancer var ved at transportere de sårede til hospitalet, og robotter var i gang med at slukke brandene, spurgte Zira:

- Men hvad lavede de lejesoldater her? Var de kommet for at myrde konsulen?

- De er af hyret af nogen som ikke kan lide dig, Zira. Tilsyneladende fordi en gammel mand i en hule spåede at du ville ødelægge universet.

- Jeg ved godt at jeg har en dårlig indflydelse på mine omgivelser. Men hele universet?

- Spørg mig ikke om hvordan religiøse fanatikere tænker. Men under alle omstændigheder kan du ikke blive her. Jeg kom faktisk også for at fortælle dig at du omsider er blevet optaget på akademiet, og at jeg har fået rådighed over et skib, så vi kan tage dertil med det samme. Vi skal bare lige have smidt et par vigtige vidner til retssagen mod MMT af på vejen.

Kejserens elitesoldat Jan, den tidligere mestertyv og småsvindler Wayne, computer og biotech geniet Ann, den kybernetiske rumskibs-pilot Reed, og den mystiske prinsesse Zira hvirvles herefter ud i en længere historie som vedrører hele imperiets fremtid, omfatter jagt på interstellare terrorister, afslører indviklede politiske intriger, og ikke mindst sætter deres evner på alvorlige prøver i et kapløb med tiden gennem store dele af imperiet.

Imperium 2: Stjernetågens Hemmelighed er en fortsættelse af Imperium 1: Den Tabte Koloni, men er også et selvstændigt scenarie, som kan spilles uden andre forudsætninger end en vis rutine i at spille rollespil.

Aurix IX

For to år siden skete der nogle voldsomme begivenheder på planten Aurix IX. Sådan groft sagt gik det ud på at guvernøren Kaufmann have ladet tingene stå til lidt for længe, mht. at tillade ulovligheder og ikke mindst mht. selv at overtræde imperiets love. Derfor sendte kejseren i hemmelighed en større flåde til planeten, for at sætte den under administration. Men der var en enkelt klasse A imperiel borger på planten, som først skulle reddes, nemlig en ung prinsesse ved navn Zira. Derfor sendtes elitesoldaten Jan af sted for at hente hende ud i sidste øjeblik. Samtidig med ham ankom fem andre rejsende til planeten, hver med deres egen opgave: Biokemikeren Ann, småsvindleren Wayne, kunstsamlere og historikeren Milo, den idealistiske lejemorner Museni, og den desillusionerede tidligere imperielle elitesoldat Marcel. Det viste sig da at prinsessen var flygtet fra guvernørens palads med en meget værdifuld præimperiel kunstgenstand, som hun vil sælge til en forbryder ved navn Manzak. Desværre holdt Manzak sig ikke til aftalen, men kidnappede prinsessen for at afpresse guvernøren for løsepenge. Det lykkedes da prinsessen at stikke af med omtalte uerstattelige kunstgenstand. Herefter fulgte en hektisk jagt på Manzak, der også var inficeret med en mystisk sygdom, som det lykkedes ham at smitte hele planten med. Det hele endte i et hulesystem dybt inde i nogle bjerge, hvor Manzak omsider blev indhentet, styrtede ned i en afgrund og blev dræbt. På planeten fandtes også nogle præster som havde ry for at kunne forudsige fremtiden. En af disse præster spåede at Prinsesse Zira ville ødelægge hele verden, men som det ofte er med den slags spådomme, var den så vag at den kunne betyde næsten hvad som helst. Under alle omstændigheder lykkedes det alle på nær Marcel at undslippe fra planten inden imperiets flåde ankom, og uden at blive smittet med den farlige sygdom.

Hvordan I er havnet der hvor I er:

Det hele startede med at Jan fik rådighed over en prototype på et nyt meget hurtigt og meget avanceret rumskib, som skulle testes. Han fik da til opgave at bringe prinsesse Zira til den kejserlige gardes akademi, hvor alle med "specielle evner" som han selv bliver uddannet. Det var nemlig lykkedes ham at få Zira optaget selv om hun egentlig var blevet et par år for gammel til det. Da det retslige efterspil efter begivenhederne på Aurix omsider var blevet berammet ved den imperielle højesteret, og de gamle bekendte Ann og Wayne der skulle vidne var i området, tog han også dem med ind til de centrale planeter. Inden de nåede til der hvor Zira opholdt sig, fik Jan da besked om at en af imperiets mange forbudte religiøse sekter havde planlagt at myrde eller kidnappe Zira. Angiveligt fordi de mente at Zira var ond dæmon som ville ødelægge hele universet, og at hun måtte slås ihjel før hun blev for stærk. I sidste øjeblik nåede de frem og fik nedkæmpet de lejesoldater sekten havde hyret. (Se også foromtale af scenariet).

Da I omsider var på vej mod jeres mål, fik Jan pludselig en besked via en imperiel relæstation: Han skulle omgående tage til planeten Cari. Højeste prioritet. Det var en ordre han ikke kunne sige nej til. I kredsløb omkring Cari lå en mindre imperiel flåde, under admiral Tim Biona. I blev straks ført hen til et møderum ombord på admiralens flagskib, hvor admiralen, en af Jans overordnede fra garden, samt et par andre officerer var til stede. Det viste sig at være en fejltagelse at I alle blev ført til møderummet, men da de tre ikke militære personer allerede vidste for meget bare ved at de var kommet med til Cari, blev man efter en kort diskussion enige om at udnævne dem til midlertidige agenter for kejseren, med den sædvanlige tavshedspligt og de sædvanlige pligter. Derefter redegjorde admiral Tim for hvad der for nyligt var sket på Cari.

For nogle dage siden var kejseren kommet til planeten på en hemmelig tur han havde startet fordi der efterhånden var alt for meget uro og småkrige i de ydre systemer og kolonierne. Cari-systemet

har adskillige asteroidebælter, og derfor har man også et planetart asteroide-forsvar. Men af en eller anden grund svigtede dette system netop da kejseren var landet ved planetens hovedstad, og var i færd med at hvile sig før et møde med plantetens ledere. En mellemstor asteroide styrtede uden varsel ned i hovedstaden. Hele byen blev totalt raseret, da den energi som var i asteroiden svarede omtrent et gigaton sprængstof. Og selv om kejseren ifølge rygterne har meget stærke paranormale evner, er der ikke nogen måde han kunne have overlevet asteroiden. Det blev indskærpet overfor jer at ingen måtte få at vide hvad der var sket, for at undgå at skabe panik i hele imperiet. Imens er man ved at arrangere et topmøde, hvor det skal afgøres hvem som skal overtage kejserens plads indtil der kan vælges en ny kejser.

Man er nu i gang med at undersøge hvad der skete. Tilsyneladende har nogen saboteret planetens asteroideforsvar, mens andre har sørget for at ændre en asteroides bane, så den ramte hovedstaden. Det som I fik til opgave var da at undersøge et af de mange spor: Der var et antal rumskibe som havde været på Cari indenfor de seneste par uger. Et af dem var Tusind Fisk, som rejser rundt mellem forskellige steder, som bliver betragtet som hellige af tilhængere af den såkaldte profet Yal, på en slags rutefart for pilgrimme. Det blev jeres opgave at undersøge dette spor.

Ved at aflæse diverse imperielle flight-control bøger sporede i Tusind Fisk, som ellers var kommet et godt stykke væk fra Cari. I fandt ud af at skibet efter nogle stop var på vej til sin hjembase, den hellige planet Therat. Det var i mellemtiden lykkedes jer at afhøre en af pilgrimmene, som kunne huske at der stod otte passagerer af i Cari systemet, og at de havde en hel del bagage med. Det mærkelige var at de ikke stod af på selve planeten, men blev sendt af sted midt om natten i en lille rumfærge ude i asteroide-bæltet. Skibets besætning havde forsøgt at holde det hemmeligt, men ham i forhørte havde opdaget det. Med de oplysninger hastede I videre til Therat. Tusind Fisk var ankommet nogle dage før.

Therat er en planet hvor kun de troendes skibe må komme. Andre, selv imperielle skibe, må pænt parkere på naboplanten Kuun, som ligger i en bane længere væk fra solen. Mange har påpeget overfor kejseren at det er en uholdbar situation, som giver forbrydere nok et sted at være i sikkerhed for myndighederne, men der er ikke sket noget endnu. Måske fordi Therat faktisk har en rimelig stor flåde og et effektivt planetart forsvarssystem. På Kuun kan man ansøge om at komme en tur til Therat. Det tager normalt lang tid, men via den imperielle ambassade på Kuun fik I hurtigt papirerne i orden. I tog hurtigfærgen til Therat for der at mødes med en anden imperiel agent ved navn Carter. Men på det aftalte mødested blev I pludselig omringet af en større mængde svært bevæbnede ”hellige krigere”, Therats elitesoldater. Muligvis kunne I have kæmpet jer fri. Så var I alene på en planet fuld af religiøse fantatikere. Og havde lavet en større diplomatisk skandale ved at angribe Theratiske soldater. Ikke gode odds. Derfor tøvede I lidt for længe, så jeres modstandere fik lejlighed til at anvende både gas og soniske klyngebomber mod jer. Så vidt du ved lykkedes det ikke nogen af jer at slippe væk. Nu er du lige vågnet med en rigtig grim hovedpine. Du er i en celle.

Kapitel 1: Therat

Det hele starter med at de fem hovedpersoner i historien vågner i hver deres fængselscelle. (Vigtigt: De har stadig de fleste af deres ting, eksklusiv våben). De skal på en eller anden måde både undslippe fra fangenskabet og finde ud af hvad præsterne her på planeten har med attentatet på kejseren at gøre. Det viser sig at den imperielle agent Carter samt nogle få af de yngre præster har arrangeret det hele. Sporet leder videre til en imperiel embedsmand.

Fangerne hentes en efter en ud fra deres celler, eskorteret af rigeligt med vagter. Den bygning de er i, har tre forskellige slags vægge: Dels metal i cellerne, dels trævægge, og dels noget underligt sort materiale som enten kan være sten eller metal. Når man har været lidt omkring på stedet, kan man se at det er en bygning som oprindeligt er lavet af det sorte materiale, med meget store rum, der så er blevet ”fyldt” ud med skillevægge, gulve m.m. Det sorte materiale er helt og aldeles uigennemtrængeligt.

Vagter fører deres fanger til et stort lokale hvor gulvet består af det sorte materiale. Uden at man kan se hvad der sker, begynder gulvet at åbne sig, og en trappe ned kommer til syne. (Telepater kan opdage at åbningen sker telepatiske, ved at tænke på noget bestemt). De føres ned og ind i et forhørslokale. Til stede i lokalet er, udover et antal vagter, tre forhørsledere, hvoraf den ene er en meget højtstående præst, genkendelig på sin dragt med et stort sort hul (dvs. randen af et – ifølge profetien mødte Yal universets ældste inde i et sort hul i galaksens centrum). De to andre er yngre præster, en aggressiv som står for det meste udspørgen, og en meget passiv, der ser ud som om han sover. (Men i virkeligheden prøver at bruge telepati – uden særlig stor succes). Præsterne udspørger spillerne en efter en om hvad de laver på Therat. Der fremvises forskellige billeder fra overvågningskameraer og genstande, til at underbygge spørgsmålene. På væggene er billeder af Yal. Yal i kamp mod De Grå Folk [dæmoner], Yal stående i stævnene på sit ”rum”-skib, Yal i færd med at prædike. (Yals tilhængere må godt afbilde Yal. Det er kun vogterne og Universets Ældste de ikke må afbilde).

Følgende er lige sket: Agent Carter – som har fortalt imperiet at han har infiltreret sekten, men i virkeligheden er blevet fanatisk tilhænger af Yal - har fortalt at nogle agenter skulle på hemmelig efterretningsmission til Therat. Det var mere end hvad præsterne kunne klare. De beordrede de fremmede taget til fange. Nu kan de se at det nok er nogle ret prominente imperielle borgere, så de vil gerne ud af pinen med æren nogenlunde i behold. Af samme grund har de ladet fangerne beholde deres eget tøj og det meste andet som ikke er våben. På den anden side vil de vide hvad det var som de ville forsøge at lave på Therat. Ideen er at sætte dem lidt i enecelle. Dernæst i moderat hårdt forhør med en bisiddende telepat, hvorefter de kommer i en fælles celle med alskens aflytningsudstyr. Hvis det ikke virker, vil de hive dem ind til forhør igen, i håb om at de da vil makke ret. Derefter vil de lade Carter tage over. Han er bedre til at forstå imperiets folk, mener de.

Det er Carter og to af præsterne – Jirenne og Orman – som har stået for planen med at lave et attentat på kejseren. De har fået hvad de skulle bruge af Mez Kiplinger, som var på Therat – dvs. Kuun - for nogle måneder siden for at forhandle med præsterne, hvor planerne blev lagt. Han har for nyligt været tilbage og udleveret planerne for Caris asteroideforsvar og kejserens rejse m.m. til Carter. Jirenne er åndelig leder (kaptajn) på Tusind Fisk. Orman en ung lovende teolog.

Carter har regnet ud at spillerne muligvis er kommet på sporet af ham. Hans mål er derfor at få dem likvideret. Når præsterne forgæves har forsøgt at forhøre fangerne, vil han lade sig smide ind i deres celle, som er en ny og mere spartansk celle, hvor Carter har sørget for at overvågningen ikke

virker. Han vil forklare at de tog ham til fange og satte ham i tredjegradsforhør i dagevis. Nu vil præsterne vise hvad der sker hvis man ikke samarbejder. Men Carter har en plan: Han har nogle sammenklappelige smart-våben gemt i foret på sit tøj. Med dem kan de stikke af. Men våbnene er temmelig ubrugelige, da de kun har to skud hver, og Carter fører dem direkte hen et sted hvor han ved at der står en større mængde tempelvagter på vagt.

Hvis spillerne lægger (nogle af) kortene på bordet, er præsterne villige til at samarbejde, og for eksempel hente nogle besætningsmedlemmer fra Tusind Fisk til forhør. De vil dog helst ikke afsløre at Carter er deres agent. De er klar over at hans troværdighed nok er røget, men de kan måske lade som om han blev tortureret til at røbe mødestedet. Jirenne vil ikke kunne modstå både en af de øverste præster samt telepaten. Hun vil bryde sammen og tilstå at hun ville have ram på deres store fjende kejseren. Spillerne kan ikke få hende udleveret, men de må forhøre hende så meget de vil. Hvis de presser på, får de også Carter. Præsterne er ret rystede over attentatet.

Spillerne skulle gerne have det videre spor herfra. Hvis de stikker af, bliver de nødt til at få fat i et af sektens skibe, da deres eget ligger i kredsløb omkring Kuun. I lufthavnen vil de for eksempel kunne støde ind i Carter og/eller Jirenne. Når de stikker af, vil de muligvis blive forfulgt af et af sektens krigsskibe ("Profetens Højre Hånd"). Det er muligt at få kontakt til deres eget skib og få det til at flyve mod Therat, men det skal holde sig på pæn afstand, hvis ikke det skal have hele sektens flåde efter sig. Hvis spillerne insisterer på ikke at finde nogen spor, kan efterretningsagenten på imperiets ambassade på Kuun bemærke at det er sært at den højtstående embedsmand Mez Kiplinger for nyligt kom forbi, mens han var på ferie, og havde et møde med Carter.

Kapitel 2: C70

Mez Kiplinger rejser som almindelig turist under navnet Harry Alfredo, og man kan nemt spore ham til rumstationen C70. Her finder man ud af at Kiplinger er død, men man finder også hans morder, som på visse betingelser vil afsløre hvem der har hyret ham. Sporet fører tilbage til Cari. Er man heldig, finder man også ud af at den samme som har hyret lejermorderen har medbragt et eller andet til Cari, muligvis en bombe.

På C70 hersker lovløsheden. Man sælger åbent forbudte stoffer og våben. Alt er et stort kaos af ombyggede kaserne, våbendepoter og træningsrum, og tilbyggede og ombyggede moduler. Nogle steder er gamle forfaldne rumskibe svejset fast til stationen, og der er ofte alarmer, når der opstår utætheder, men det gamle militære sluse- og automatisk forseglings-system på den oprindelige kaserne virker stadig de fleste steder. C70 er officielt styret af et råd, men rådet har ikke meget at skulle have sagt. I stedet har diverse banditter taget over. Den største og mest magtfulde af disse bander kan kendes på deres sorte rumdragter og jetpacks, som de uden hæmninger bruger inde på stationen. Eneste grund til at rådet stadig er der, og somme tider bliver lyttet til, er at man ellers er bange for at Imperiet ellers vil gribe ind. Nuværende leder af rådet er en mand ved navn Holger med fuldskæg og bare fødder, som går i en hvid toga.

Kontakter man rådet (på deres kontor), kan man finde ud af at de ikke tager det så nøje med hvem der rejser ud og ind fra stationen, men tilfældigvis ved de at en hr. Harry Alfredo har lejet en af rådets luksuslejligheder. Den samme information kan man finde hvis man hacker sig ind på deres computer.

Finder man frem til Kiplingers lejlighed, kan man se at den er låst og lukket. Det burde dog ikke være noget problem for spillerne at komme ind. Der er naturligvis ingen Kiplinger. Hos det lokale politi ved man tilsyneladende heller ikke noget, men de kan da godt udsende en efterlysning. Ellers kan man henvende sig til rådet. Hvis rådet af den ene eller den anden grund kontaktes, vil man

møde Holger, som hurtigt går til bekendelse, såfremt man præsenterer sig som imperiets folk. Den gode Kiplinger døde af en overdosis af de designerdrugs som det flyder med på C70. De har fundet ud af hvem han var, og er nu meget bange for at imperiet griber ind, i betragtning af at Kiplinger var en meget højstående imperiel embedsmand. Rådet har diskuteret hvad de skal gøre i flere uger.

Rådet vil foreslå at man kontakter en af de lokale gangstere, hvis man vil have at vide om nogen har myrdet Kiplinger. Det skal da ikke ske som imperie repræsentanter, for så lukker gangsterne fuldstændigt af. De kan sige at Kiplinger skyldte dem penge, og at morderen muligvis tog nogle penge fra Kiplinger. Whatever. En af gangsterne – Øgge - er chef for de fornævnte bøller der flyver omkring med jetpacks. Han tænker (næsten) kun i penge, ryger nogle ekstremt ildelugtende svampecigarer, men er til at handle med, specielt hvis man kan klare hans styrke 3 håndtryk. Øgge vil lige ringe rundt. Ingen lokale kender noget til det, men for et passende stort beløb vil han give dem en adresse, hvor der findes en person som muligvis er en ikke-lokal lejemorner. I hvert fald siger hans kilde at han genkendte ham.

De finder da omsider frem til lejemorneren Museni, som de fleste kender fra Aurix som en lejemorner der normalt kun myrder dem som virkeligt har fortjent det. Han har ikke haft travlt med at komme af sted, da han vil vente et passende stykke tid for ikke at tiltrække opmærksomhed. Desuden er C70 et godt sted at gemme sig. Lige først genkender de ham måske ikke (i mørket), så det kan komme til kamp eller noget. Men ellers vil han, når han får at vide omtrent hvad der står på spil, fortælle at det var en byrkiner (en meget hårdfør race med tyk grøn hud), som påstod at Kiplingers manipulationer på Cari-3 fik hans familie slået ihjel. (Det var Kiplinger som anbefalede en invasion af Cari). Museni var smart nok til at placere en overvågningsdime på sin klient. Med et modtagerapparat kan man se hvor byrkineren har været. Derfor kan de spore ham til et skib – Hammer - som afgik for nogle få dage siden. Og skibet viste sig naturligvis at flyve mod Cari. Faktisk ved Wayne at det er et af den centrale imperielle efterretningstjenestes skibe.

At der er en antistof-bombe om bord på Hammer kan man finde ud af på følgende måde: Ved at følge Musenis sporingsdime ses alle de steder hvor klienten har været. Et af stederne er et andet skib ved navn Uri. Der finder man en død besætning, alle dræbt med laser-skud. Skibets computer er ødelagt, men der findes en backup. Ifølge den kan man finde ud af at Tala Bak, fætter til den undslupne tidligere diktator på Cari Sada Bak, har været ombord på skibet på en planet nogle lysår herfra, og har afleveret en pakke, som blev låst inde i skibets våbenrum. Dette rum er naturligvis tomt nu. Øgge kan mod betaling fortælle at Uri var et smuglerskib.

Kapitel 3: Cari

Spillerne har fundet ud af at sporet fører tilbage til Cari. Der finder de ud af at alle imperiets øverste ledere er forsamlet for at vælge en ny kejser. De får afsløret de egentlige bagmænd bag attentatet på kejseren, og får forpurret nok et attentat. Men komplotmagerne flygter, og spillerne er de eneste som har et skib, der har en chance for at indhente dem.

Hammer er et af flådens skibe, der bruges af flådens efterretningstjeneste til hemmelige missioner. Det ligger i kredsløb omkring Cari, men byrkineren er taget ned til admiral Tims flagskib, en tung krydser ved navn Nova. Spillerne må ikke dokke deres eget skib her af sikkerhedshensyn, men de vil blive hentet af en rumfærge. På Nova er de overlevende fra det øverste råd samlet:

admiral Tim – chef for 3. flåde (kolonierne og ydre planeter) virker meget fornuftig. syg
admiral Woo – chef for 1. flåde (kampflåden) meget krigerisk, klager over nedskæringer.

admiral Bohr (eneste kvinde bortset fra Miri)– chef for 2. flåde (de indre planeters forsvar) kedelig senator Paltak – formand for senatet – meget karismatisk
 doktor Sitorius – chef for videnskabspolitiet – har ubehandlet genetisk defekt. Imperiet bedste læge Miri – leder af den imperielle kirke – meget mystisk – ry for at være en sej telepat

For en dags tid siden er der sket det at admiral Tim er blevet syg, og har trukket sig tilbage til sin private yacht. Det har vist sig at være en ukendt mystiks virus, måske et forbudt våben fra præimperiel tid. Tims Yacht er nu sat i karantæne, og imperiets bedste læge, doktor Sitorius er taget hen for at se om han kan gøre noget.

Byrkineren er taget med et af den centrale efterretningstjenestes hemmelige skibe fordi han er hvervet af dem (dvs. Marcel er hvervet som forklædt). Den centrale efterretningstjeneste har mistanke om at flådens efterretningstjeneste ikke gør deres job ordentligt i de ydre planeter (en ganske rigtig antagelse – Tim vil gerne fremme imperiets sammenbrud), og har hyret temmelig mange nye agenter, heriblandt Wayne og byrkineren. Man kan finde ud af at Byrkineren tog ned til Tims flagskib for at aflevere en vigtig besked til anden agent for den centrale efterretningstjeneste, men at ingen har set ham siden han ankom, og den anden agent ved ikke noget om at byrkineren ville ham noget.

Spillerne kan ikke finde noget spor af byrkineren, men hvis de har fået Musenis springapparat med, kan de i en ventilationsskakt finde noget tøj (hvor sporings-apparatet sidder på) og en byrkiner-forklædning. De kan finde pakken som byrkineren havde med ved enten at Wayne bruger sin clairvoyance, eller ved at de får overbevist Miri om at de skal lede efter antistofbombe, og at hun derefter bruger clairvoyance (Hun har nok omkring 4 i viljestyrke og 1-4 i det meste telepati, clairvoyance med mere). Eller de kan overtale rådet til at evakuere skibet. Pakken viser sig at være en antistofbombe, som er tæt på at være færdig med sin nedtælling. Der er nok antistof i den til totalt at ødelægge skibet, og dræbe alle ombord. Den er ret let at demontere, men lad spillerne svede lidt over det, for eksempel med at de ikke ved hvad de skal slå på terningerne. Når Tim og Sitorius finder ud af at deres plan er mislykkes, for eksempel når bomben burde være sprunget og der intet sker, vil de stikke af.

Kapitel 4: Stjernetågens hemmelighed

Heltene sporer den forræderiske admiral Tim ind i en stjernetåge, hvor der ligger en gammel bygning, som blandt andet indeholder mange forbudte og ekstremt farlige ting. Her kommer det til en kamp der afgør imperiets og universets fremtid.

Det er svært at spore Tims skib, da det har diverse elektronisk slørings-udstyr. De er hurtigere end ham, men flere gange taber de sporet og må flyve lidt tilbage igen. Men omsider finder de det sted hvor en "tunnel" fører ind i stjernetågen. Derinde er en "planet", dvs. en måne der ligner Jordens måne ret meget, som kredser om en kunstig sol på størrelse med Jupiter. Omkring denne måne ligger admiralens skib i kredsløb. Det vil prøve at forhindre dem i at lande, men stikke af hvis kampen går dårligt.

Nede på planeten er en rumfærge ved siden af en bygning som ligner den sorte bygning på Therat temmelig meget. Inde i bygningen er Sitorius, Marcel (uden byrkiner-forklædning), og admiralen nået ned i underetagen, ved at finde den rette telepatiske kode. Men for at nå ned i den nederste etage skal man bruge en noget mere besværlig kode. Låsen kan "hackes" af en telepat, men det tager tid. De sammensvornes telepat er admiral Tim, som faktisk er en kompetent telepat (1-4), men har formået at holde det skjult. Der er nogle imperielle marinesoldater med dem, som er 100%

loyale mod Tim og Sitortius, som er medlemmer af rådet. Tim vil forsøge at forhandle, med mindre spillerne skyder først. Marcel står med ryggen til, da de kommer ind, og da de genkender ham som en de kendte på Aurix, og mente de kunne stole på. Marcel vil også tale Tims sag, og insistere på at kejseren var uduelig, og for imperiets skyld måtte der nye kræfter til. Og for at der kan komme en ny og tilstrækkelig stærk kejser, må han bakkes op af våbnene i bygningens kælder.

På den etage de er på er der en mængde skatte: En sten med en bronze-figur forestillende et eller andet kvinde-fiske-væsen, et maleri af en smilende kvinde, et balsameret hjerne med mærkatet GWB, en 2400 udgave af Encyclopdia Galactica, og masser af andre ting fra den gamle verden. Men kun kunst og viden. I den nederste etage er der til gengæld alt hvad man kunne ønske sig af våben og superavancerede maskiner. Det er bare at rage til sig.

Der er følgende vigtige ting at holde styr på her ved finalen:

- Kejseren, dvs. Reed, kan når som helst, når han er kommet ind i bygningen, aktivere selvødelæggelses-mekanismen. Den vil meddele telepatisk med mellemrum til alle tilstedeværende "Dette er en servicemeddelelse. Vi gør opmærksom på at denne base vil blive opløst i sine atomare bestanddele om 19 minutter og 45 sekunder". og så videre.
- Tac vil benytte forvirringen til at overtage kontrollen med Zira. Han skal da hurtigst muligt skaffe sig af med Den Sorte Sjerne, for Zira vil genvinde kontrollen på få sekunder, så længe hun har den.
- Reed og Tac kan uden videre åbne et hul i gulvet til trappen. Wayne og admiral Tim kan, hvis de får lidt tid til det. Hvis flere forsøger at åbne/lukke, vil den gå op og i temmelig hurtigt, men så det er muligt at springe ned.
- Kvante-vacuum-bomben står i et af rummene nedenunder. Det er stor og grim og ligner noget fra Dr. Franksteins laboratorium, men den er temmelig solid og svær at stoppe, hvis nedtællingen først er gået i gang. Den tager ca. et minut, og viser ved en urskive, hvor en viser skal nå klokken 12 (Tac havde sans for melodrama).
- Marcel er ret svær at få ram på, men de +2 beskyttelse han (og for den sags skyld Zira, Jan og Reed) får kræver at han kan se den der angriber ham. Det han gør er at få projektiler til at ramme forbi og absorbere energien fra energivåben. Så hvis man omringer ham og/eller går i nærkamp med ham, er han ikke så svær at besejre.

Epilog:

General Woo og senator Paltak fandt frem til Tims oprørsflåde, og fik den til at overgive sig. Man valgte Paltak til midlertidig kejser. (Med mindre selvfølgelig at vakuumbomben gik af).

Før sidste kapitel kan Ziras problem evt. løses:

Det kan løses af flere af de andre: Reed kan med sin telekinese forsøge at trænge Tac ud af Zira, med en slags telepatisk exorcisme. Det samme kan Wayne, dvs. Milo. Der skal mindst to telepater til det, men den ene kan godt være Zira selv. Desuden kan Ann undersøge Ziras hjerne med en scanner. Hun kan da give Zira medicin som undertrykker Tac. Samme medicin vil også sløve Zira, så hun ikke kan bruge sin telepati. Ann kan kun løse problemet permanent med en operation, som også vil ødelægge Ziras telepatiske evner. Jan kan ikke gøre noget selv, men han vil vide hvad en telepat eller en dygtig læge kan gøre. Hvis Ziras spiller er rigtig god, kan man give ham/hende Tacs beskrivelse, sige at Zira har fundet ud af hvad Tac vil, og lade det være op til rollespil hvad der sker. Det kræver at man kan spille en med to personligheder.

Hvad foregår der?

Der er i denne historie flere plotlinjer. Først de korte:

Kejser Mendon/Mano o.s.v. : Vil gerne give slip på magten et stykke tid, og foretager sig derfor intet for at hindre det attentat han har fået en forudelse om. Han overfører det meste af sin bevidsthed til den genetisk perfekte Reed, som kejseren selv har forberedt som sin næste reinkarnation. Han vil derefter se tiden an, men dog sørge for at få de farlige våben han for mange år siden gemte i stjernetågen ødelagt, og sørge for at der vælges en kompetent ny kejser.

Tac: En galning som ville ødelægge universet, og næsten slap af sted med det to gange. Han blev henrettet af kejser Mendon for over 1000 år siden, men et lille stykke af hans bevidsthed overlevede. Nu er han ved at blive genfødt i Zira, men hun gør uventet stærk modstand mod det.

Og så hovedplottet:

En række af kejserens mænd er blevet temmelig utilfredse med den måde han kører imperiet på. Han er han for slap overfor forbrydere og fjender af imperiet, og er blevet for gammel og passiv. Der må nye kræfter til. Den tidligere kejserlige elitesoldat Marcel, som har oplevet mange eksempler på hvor galt det kan gå, har siddet i en hule på planeten Aurix og mediteret i flere måneder, da han finder ud af hvad der skal gøres. Kejseren må dø! Han vender tilbage til civilisationen, og kontakter nogle af sine gamle bekendte. De er i mellemtiden steget lidt i graderne. Der er admiral Tim, som nu er chef for imperiets 3. flåde. Og så er der doktor Sidorius, som nu er chef for videnskabspolitiet. Begge blandt de 8 øverste i imperiet. Marcel finder hurtigt ud af at de to har den samme holdning til tingene som ham. De tre danner kernen i en oprørsbevægelse mod kejseren, og de går i gang med at hyre andre ligesindede, som dog ikke får hele planen at vide.

Kejseren har planlagt en rejse til nogle af de ydre planeter. Det er Tims område, dvs. der hvor hans flåde har ansvaret, så det vil være et fint sted til et attentat. Det mest velegnede sted er planeten Cari. Der er mange asteroider i systemet, men planeten har et effektivt forvar mod dem. En anden af de sammensvorne (som døde for sagen og ikke optræder i dette scenarie) skal sabotere asteroideforsvaret på et kritisk tidspunkt. Resten af attentatet bliver ordnet af en imperiel topembedsmand ved navn Mez Kiplinger. Han sørger for at få nogle religiøse fanatikere til at styre en asteroide ned mod Caris hovedstad på det rette tidspunkt.

Kiplinger ved at en imperiel agent ved navn Carter har infiltreret Yal-kulten på planeten Therat. Han har selv studeret kulten nøje, og kender deres tro indgående. Han kender også Carter, og føler sig overbevist om at han er trippelagent, og i virkeligheden arbejder for kulten. På en inspektionstur til de ydre planeter tager han da kontakt til Carter, afslører at han har regnet ham ud, men får ham med på attentat-planen. Carter skal hverve nogle lokale fanatikere, som kan sendes til Cari med det rette udstyr til at styre en asteroide. Han får hvervet kaptajnen på et af kultens pilgrims-skibe, og ordnet det fornødne, og har et møde mere med Kiplinger, hvor de sidste detaljer ordnes. Kiplinger, som denne gang officielt er på ferie, tager til C70, som han ofte har brugt som et sted at slappe af.

Men en hemmelighed bevares bedst af færrest muligt. Desuden stoler de tre i indercirklen ikke på Kiplinger. Så Marcel forklæder sig, og hyrer en lejemoder, som han kender fra tidligere, til at myrde Kiplinger. Omtrent samtidig modtager han den antistofbombe, som Sitorius via en mellemmand (som ikke optræder i dette scenarie) har fået nogle smuglere til at aflevere. Marcel dræber smuglerne, og tager tilbage til Cari med bomben. Her er attentatet i mellemtiden gået som planlagt. Tim anbringer bomben i admiral Tims flagskib, og dropper sin forklædning.

Scenen er nu sat for sidste del af planen. Som det er tradition, indkaldes de øverste i imperiet til møde, der hvor den gamle kejser døde. Der skal de udpege en ny midlertidig kejser, som med stor sandsynlighed også vil blive valgt til kejser senere. Admiral Tim har også sin private yacht i kredsløb om Cari. På et tidspunkt tager han op til den (i følge med blandt andet Marcel), for at se til sin familie, som han ikke har set siden krisen startede. Da topmødet skal til at starte, kommer der en meddelelse fra Tims yacht: Admiralen er blevet angrebet af en ukendt virus, som hans læge tilsyneladende ikke kan stoppe. Doktor Sitorius, som er imperiets bedste læge, tilbyder da at tage op til yachten for at forsøge at redde Tims liv. Derefter sættes skibet i karantæne.

Hvis bomben ikke går af, eller det lykkedes de andre medlemmer af det øverste råd at overleve, vil Tim stikke af i sin meget hurtige yacht. Sitorius har i nogen tid anet at kejseren gemte en hel del forbudte våben og anden teknologi inde i en stjerneåge. Det er for nyligt lykkedes ham at finde en vej derind, men han har ikke nået at undersøge det nærmere. Så hvis den oprindelige plan går galt, må de sammensvorne finde på en ny: De tager ind i stjerneågen for at få fat i våbnene. Samtidig giver admiral Tim besked til kaptajnerne på de mest loyale rumskibe i sin flåde, om at samles et sted nær stjerneågen. Planen er så at erobre imperiet med militærmagt og de forbudte våben.

Samlet tidslinje for komplottet

år 3604.

dag 230: Mez Kiplinger har et møde med Carter, hvor han afleverer planerne for attentatet.

dag 235: Pilgrimskibet Tusind Fisk afgår fra Therat. Rejser lidt omkring mellem planeter i området.

dag 240: Mez Kiplinger ankommer anonymt til C70. Ifølge aftale bliver han der.

dag 245: Marcel finder og hyrer Museni til at myrde Kiplinger.

dag 258: Museni ankommer til C70.

dag 262: Marcel ankommer til C70.

dag 264: Kiplinger myrdes ("dør af en overdosis"). Museni gemmer sig på C70 indtil videre.

dag 265: Tusind Fisk forlader Cari systemet..

dag 273: Attentatet mod kejseren.

dag 277: Jan og hans hjælpere følger sporet efter Tusind Fisk.

dag 278: Tusind Fisk kommer hjem til Therat.

dag 283: Marcel får fat i antistofbomben og tager fra C70 til Cari.

dag 284: Nyheden om kejserens død når planten Mendon og resten af det øverste råd.

dag 285: Mødet med agent Carter.

dag 286: Vores helte vågner op i fangenskab på Therat. Scenariet starter.

dag 288: Marcel ankommer til Cari, placerer bomben, og smider sin forklædning.

ca. dag 296: Det øverste råd er samlet på Cari. Admiral Tim får en mystisk sygdom.

Planeten Therat

Therat har omkring 40% vandområder, og et temmelig varieret landskab, vekslende mellem meget høje bjerge, store ørkener, og tætte jungler med eksotiske dyr. I et område med klima forholdsvis tæt på imperiel standard ligger hovedbyen Mek. Midt i byen ligger en stor sort bygning, der menes at være fra præ-imperiel tid, hvor det øverste præsteskab som er planetens ledere holder til. Det er forbudt for ikke-tilhængere af Yal kulten overhovedet at være i byen, med mindre man får en speciel tilladelse.

Therat har forsøgt at holde sig helt fri af andre planeters indflydelse. Til at opretholde denne uafhængighed har Therat en stor flåde og hær, som finansieres gennem bidrag fra kultens tilhængere rundt omkring i galaksen, samt fra eksport af sjældne metaller.

Imperiel rumkaserne C70

Det område hvor C70 ligger var for en del år siden (3539-3545) centrum for en konflikt mellem imperiet og en række planeter som ønskede at lave deres eget planetforbund. Da imperiet ikke kunne acceptere at de hermed ville lægge sig udenfor imperiel lov inklusiv videnskabspolitiet kontrol, blev de truet med imperiel indgriben. Efter at en imperiel diplomat (Mez Kiplinger) havde forsøgt at finde en fredelig løsning, gik planeterne ledere alligevel gik videre med deres planer, hvorefter imperiet sendte hele 1. flåde ind i et angreb. Da fjendens flåde var slået, gik man i gang med en temmelig omfattende invasion af de 32 oprørske planeter. Til brug herfor anlagde man blandt andet en enorm rumstation i udkanten af området til at bruge som kaserne. Efter at aktionen havde stået på i flere år, forsøgte man igen at mægle, men heller ikke i andet forsøg lykkedes dette. Da imperiets tab på dette tidspunkt var vokset til urimelige højder, blev det besluttet at bombe planeterne indtil de overgav sig. Dette resulterede i at de forholdsvis skrøbelige økosystemer brød sammen på de fleste af planeterne, med det resultat at området blev stort set ubeboeligt. Imperiet havde da ikke brug for rumkaserne C70 mere, men af uvisse årsager lod de den ligge hvor den lå. Og efter nogle år blev den opdaget af eventyrere som ledte efter et sted at slå sig ned. Før imperiet opdagede hvad der var sket, var befolkningen vokset til mange tusinde, og man havde bygget til og bygget om så rumkasernen ikke var til at kande mere. Imperiet anså besættelsen for harmløs og rumkasernen for værdiløs, så de foretog sig intet. Men stedet er nu ved at udvikle sig til en ren røverrede, så det er muligt at imperiet snart griber ind. C70 kredser om en næsten død planet med tyk syreholdig atmosfære. Der er et par andre (gas-)planeter samt et asteroidebælte i systemet.

Planeten Cari-3

Planeten blev første gang kortlagt af en ekspedition anført af den berømte eventyrer Lance Cari i 2920, og har været befolket lige siden. Senere blev planten besøgt af den såkaldte profet Yal i 3046, hvorefter en del af dennes tilhængere flyttede til planeten. Herefter fulgte nogle hundrede år med fred, hvor planten langsomt blev bygget op, og hvor man opdagede store forekomster af værdifulde mineraler i de omkringliggende asteroidebælter. Trods gentagne tilbud ønskede planeten ikke at opnå status af imperiel koloni. I 3358 blev plantens leder dræbt ved et kup ledet af den lokale fabrikant og våbenhandler Alios Bak. Siden har familien Bak siddet solidt på magten. Nuværende planet-præsident er Sada Bak, som har forsøgt at udvide sine besiddelser til nogle af de nærliggende systemer ved at opkøbe virksomheder og jord. Sada Bak har længe været mistænkt for at overtræde forskellige imperielle direktiver, herunder at handle med forbudte våben.

Planeten Cari-3 er noget varmere end imperiel standard, og har under 10% havoverflade. Det meste af den centrale del af planeten er i praksis ubeboelig på grund af tørke og meget kraftige storme. Alle byer ligger nær polerne. Den største by er Bak, tidligere Cari City, som ligger nær nordpolen. Alene i Bak er over 4 millioner indbyggere, og hele planten anslås at have over 40 millioner. Hertil kommer en mængde mere eller mindre permanente indbyggere i de tre asteroidebælter. Man har en smule landbrug og fiskere, men de fleste fødevarer er importerede eller kunstigt dyrkede. Velstandsniveauet er nær eller måske endda over imperiel standard, men meget ulige fordelt. Befolkningen på Sydpolen, som traditionelt har været imod familien Baks styre, ligger betydeligt under imperiel standard. Kun meget få indbyggere har højere imperiel borger-status end C.

sidste nyt - 2603

Cari-3 blev i starten af året invaderet af imperielle styrker, ifølge imperiets pressekontor fordi man havde fundet sikre beviser på Sada Baks våbensmuglerier. På trods af at Cari-3 havde et for en ikke-imperiel planet udsædvanligt stort forsvar, heriblandt adskillige rumskibe af let krydser klasse, tog det kun cirka 3 dage for imperiets styrker at få planeten under kontrol. Desværre lykkedes det Sada Bak at undslippe. Han er nu en af de mest eftersøgte forbrydere i de ydre systemer. Straks efter invasionen startede genopbygningen af planeten. Den forventes afsluttet omkring årsskiftet.

Tidslinje

- ca. 2200: Det meste af solsystemet er koloniseret.
- ca. 2300: Første "hurtigere end lyset" stjerneskibe. Kolonisering af rummet i stor skala starter.
- ca. 2400: Jorden og nærliggende systemer danner det Terranske Forbund.
- 2444: Den Galaktiske Alliance, de ydre planeters alliance, erobrer Jorden.
- 2444-2455: Den sorte periode hvorunder store dele af den kendte del af rummet lægges øde.
- 2455: General Mendon udnævnes til kejser. Imperiet grundlægges.
- 3042: Eventyreren Yal grundlægger en religion, som med tiden bliver imperiets næststørste.
- 3087: Kejser Mano (Den fjerde kejser).
- 3568: Imperiel rumkaserne C70 besættes af hjemløse.
- 3602: Imperiet sætter kolonien Aurix IX under administration.
- 3604: Nu.

Rumrejser

Rumrejser foregår gennem en slags ormehuller, der gennemborer hele galaksen på kryds og tværs. De er som regel af en længde på en brøkdel af et lysår og op til adskillige lysår. En af grundene til at disse ormehuller først blev opdaget ret sent, er at de er meget tynde, og kun kan opdages med specielt udstyr, og at de ikke findes nær planeter. Man rejser over større afstande i rummet ved hjælp af et rumskib som er udstyret med en speciel mekanisme der kan "åbne" disse "tunneller", og udvide dem nok til at et rumskib kan komme igennem. Rejsen sker nærmest øjeblikkeligt, men hvor hurtigt man kan komme fra planet til planet afhænger af hvor godt ens rumskib er til at navigere fra tummel til tunnel, hvor hurtigt den kan gøre det, og hvor hurtigt den kan åbne tunneller. Det er ret sjældent at der findes en enkelt tunnel hele vejen fra start til destination.

De for dette scenarie interessante steder ligger alle et godt stykke fra imperiets centrum (kejserplaneten Mendon), og i nogenlunde samme hjørne af den kendte del af galaksen. Der er følgende omtrentlige afstande i lysår mellem stederne:

	Therat	C70	Cari	stjernetågen	Mendon
Therat	-	8	14	26	61
C70	8	-	15	23	56
Cari	14	15	-	16	51
stjernetågen	26	23	16	-	45

Eksempler på hastigheder ved brug af "tunneller", ca. lysår pr. dag:

Fragtskib:	1-2
Passagerskib:	2-3
Privat yacht:	2-5
Rum-krydser:	3-4
Robot-postskib:	5
Spillernes skib:	6

Denne fart er naturligvis meget omtrentlig, det afhænger af hvordan "tunnelerne" ligger. Ovenstående gennemsnitstal kaldes også wormhole average relative progress eller warp.

For at komme til en planet skal der lægges rejse i normalt rum til, da der ikke findes "tunneler" tæt på planeter. Det er i størrelsesordenen 5-10 timer til et par dage.

Det øverste råd

Medlem	job	spionage	politik
kejser Mano	øverste chef for imperiet	Ser alt. Ved alt ...	Konservativ
admiral Tim	chef for 3. flåde (kolonierne og ydre planeter)	Flådens efterretnings-tjeneste	Mere stram kontrol med kolonierne. Mindre nepotisme.
admiral Woo	chef for 1. flåde (kampflåden)	Center for elektroniske efterretninger.	Større flåde (You never know...)
admiral Bohr	chef for 2. flåde (de indre planets).	Det interne sikkerhedsbureau	Mere kontrol og overvågning.
senator Paltak	formand for senatet	Den centrale efterretnings-tjeneste	Mere magt til senatet. Mere demokrati.
doktor Sitorius	chef for videnskabspolitiet	Videnskabspolitiet	Mindre skrappe teknologi-love.
Miri	leder af den imperielle kirke	Inkquisitionen. (Holder kontrol med kirken)	Humanist. Mindre straffe, mere åndeligt indhold i tilværelsen.
Paulus	Den røde garde	Den røde garde	Hvad kejseren gør...

(Mano og Paulus døde ved attentatet)

Tusind Fisk

Ifølge profeten Yal: (forkortet version)

En vogter [en slags engel] viste sig for tre fiskere. To af dem måtte ledsage profeten på hans tur for at finde universets ældste [Gud]. For at gøre sig fortjent til det måtte de fange nogle fisk til vogteren. De havde hele dagen til det. Den ene fisker skyndte sig ud på havet og fiskede løs. Den anden fisker satte sig ned og mediterede. Den tredje fisker satte sig til at sy et nyt og meget stort net. Da dagen var ved at være omme, gik den anden fisker hen til et sted langs kysten, og smed sin fiskeline ud, mens den tredje fisker begav sig ud på havet med sit net. Da den første fisker vendte tilbage, var dagen næsten omme, og de to andre fiskere var ikke at se nogen steder. Men lige før solen gik ned, vendte fisker to og fisker tre også tilbage, og i det samme dukkede vogteren op. Fisker to viste sin fangst. Han havde mediteret over hvor havets bedste og største fisk var, og havde da fanget den. En fisk. Fisker et viste stolt sin fangst: 40 fisk, hvoraf nogle var næsten lige så store som den tredje fiskers ene. Men fisker tre gik til sin båd, og begyndte at smide fisk ind på standen. Da han var færdig lå der 1000 fisk. Fisker et trådte da nærmere vogteren, i forventning om at han var en af de to udvalgte. Men vogteren sagde: Kun den som gør en særlig indsats er værdig til at følge profeten. Du som fangede 40 fisk, du arbejdede for profeten som for enhver anden herre. Men I to andre fiskere, I gjorde jer ekstra umage med jeres arbejde, og derfor er I de to udvalgte.

Spilleregler

Der bruges 6-sidede terninger. Hovedprincippet er:

Grundegenskab angiver antal terninger man skal bruge.

Færdighed angiver hvad man skal have på terningen for at få en succes.

Antal succeser tælles sammen og modificeres eventuelt.

1 succes er nok til de fleste opgaver, 2 til svære opgaver, og 3 til næsten hvad som helst.

Grundegenskaber er følgende:

Styrke - Fysisk styrke og generel fysisk form.

Livskraft - Helbred og evne til at modstå fysisk skade.

Behændighed - Evne til at bevæge redskaber eller sig selv.

Hurtighed - Reflekser samt evne til at bevæge sig hurtigt.

Intelligens - Generelt mål for evne til logisk tænkning.

Opmærksomhed - Evne til at bruge sanser og overskue en situation.

Viljestyrke - Mental stabilitet, evne til at modstå smerte.

Karisma - Evne til at overtale og manipulere andre.

Grundegenskaber går fra 0 til 5. Almindeligt menneskeligt er 1. Normalt menneskeligt maksimum er 5. 2 er god, 3 er rigtig god (elite), og over 3 er noget helt usædvanligt.

Færdigheder går fra 0 til 5. De er altid knyttet til en bestemt grundegenskab. 3 er almindelig kompetent/veluddannet, 4 er ekspert, og 5 er helt usædvanlig dygtig. Hvis der ikke er angivet nogen færdighed har man en færdighed på 0-2, afhængigt af hvor godt det passer med ens baggrund. Færdighed angives som for eksempel 1-3, hvis man får succes på terningen på 1, 2 eller 3.

Kampsystem

Man handler i hurtighed-rækkefølge, og opmærksomhed-rækkefølge ved lige stor hurtighed.

Angreb sker med behændighed og færdighed i enten nærkamp eller skydevåben. Visse våben kan give ekstra terninger på angreb. Mod dette angreb har man i de fleste tilfælde (hvis det er muligt at dukke sig, eller mht. skydevåben stå i dækning bag noget) forsvar med hurtighed og færdighed i undvigelse. Er der mindst en succes mere i angrebet end i forsvaret er man ramt.

Hvis man rammes, skal der dernæst bestemmes hvor meget skade man tager. Antal terningers skade beregnes ud fra våbentype, som regel med tillæg af Styrke, hvis det drejer sig om et nærkampsvåben. Færdighed er den samme som man brugte for at ramme, dvs. færdighed i enten nærkamp eller skydevåben.

Beskyttelse er halvdelen af livskraft, rundet ned. Har man skudsikker vest, rustning eller lignende på, lægges dennes værdi til (Ofte vil man få nedsat mobilitet dvs. mindre forsvar af dette, så det kan være en tvivlsom fornøjelse). Beskyttelse trækker fra antal skade-succeser.

Når beskyttelse er trukket fra, angiver overskydende succeser hvor alvorligt man er ramt. De fleste almindelige modstandere sættes ud af spillet af en enkelt succes. Vigtige karakterer, herunder spillerne, kan kæmpe videre med et eller to point skade, dvs. de skal have tre point for at uskadeliggøres. Skade akkumuleres fra hver gang man bliver ramt, indtil man bliver helbredt. Med den bedste imperielle teknologi tager helbredelse sjældent mere end et par dage.

Våben

Sværd: +0 terninger på at ramme, styrke+1D skade

hi-tech sværd: +0 terninger på at ramme, styrke +2D terninger

pistol: +1 terning på at ramme, 3D skade

laserpistol: +1 terninger på at ramme, 4D skade

riffel: +1 terning på at ramme, 4D skade

laserriffel: +1 terninger på at ramme, 5D skade

plasmarriffel: +0 terninger på at ramme, 6D skade

Telepati

Telepatisk kontakt er en måde at udveksle tanker med andre mere eller mindre frivilligt. Det vil sige at den man er i kontakt med skal sende sine tanker, for at man kan opfange noget. Telepatisk kontakt giver normalt ikke evne til at læse andres tanker som om det var en bog man læste, men hvis man kan få sit offer bedøvet eller sat i trance, og har god tid, kan det lade sig gøre. Desuden kan man bruge telepatisk kontakt som en slags løgnedetektor til at fornemme om folk lyver.

Telepatisk kontrol er som navnet angiver en måde at kontrollere andre på. Med 1 succes kan man få dem til at gøre noget som de normalt ikke vil have noget imod, med 2 succeser få dem til at gøre noget de normalt ikke ville gøre, mens det kræver 3 succeser at styre dem som robotter, og for eksempel få dem til at skyde sig selv eller deres allierede. Man kan ikke bruge telepatisk kontrol til at få folk til at afsløre hemmeligheder: Det de siger vil være det de bliver kontrolleret til at sige.

Mod telepati har man et forsvar, telepatisk forsvar, som normalt er viljestyrke/2 rundet ned. Hertil lægges for eksempel 1 ekstra hvis man selv er telepat. Tallet trækkes fra antal succeser.

Tal for alle vigtige personer.	Jan	Reed	Ann	Wayne	Zira	Carter	Øverste præster	Øgge	Museni	Paltak	Miri	Sitorius	Tim	Marcel	Tempelvagter	Gangstere	Marinesoldater	"normale"
Styrke	4	3	2	1	1	2	1	3	4	1	1	2	1	3	1	2	2	1
Livskraft	3	4	2	2	4	2	1	3	3	2	4	2	2	3	1	2	2	1
Behændighed	4	3	4	3	3	2	1	2	4	2	2	4	3	3	2	2	2	1
Hurtighed	4	4	4	3	2	2	1	2	4	1	2	4	2	3	2	2	2	1
Intelligens	3	6	5	4	2	2	2	3	2	5	4	6	3	2	1	1	1	1
Opmærksomhed	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	1	2	1
Viljestyrke	3	5	2	4	4*	2	3	2	2	4	6	2	3	4	1	1	2	1
Karisma	2	3	2	4	3	2	3	3	2	6	4	2	4	3	1	1	1	1
angreb, nærkamp	1-5	1-3	1-4	1-2	1-2	1-4	1-2	1-4	1-4	1-3	1-2	1-2	1-4	1-5	1-3	1-3	1-3	1-2
angreb, skydevåben	1-5	1-4	1-4	1-3	1-3	1-4	1-2	1-4	1-5	1-3	1-2	1-4	1-4	1-5	1-3	1-3	1-3	1-2
undvige	1-4	1-3	1-3	1-3	1-4	1-3	1-2	1-4	1-4	1-3	1-3	1-3	1-4	1-4	1-2	1-2	1-3	1-1
Beskyttelse	3	4	3	2	3	1	0	2	2	1	2	3	3	3	0	1	1	0
Beskyttelse, skydevåben.	5	4	3	2	3	1	0	2	2	1	2	3	3	5	0	1	1	0
beskyttelse, telepati	2	3	3	3	3	1	2	1	3	2	4	3	1	3	0	0	1	0

Zira får +2 på viljestyrke, hvis hun bruger den Sorte Stjerne. Er Tac i kontrol har han 6 i viljestyrke.

Corto

Spillerne har rådighed over prototype-rumskibet Corto. Dette skib skal være flådens sidste nye hurtige patrulje- og overvågningsfartøj. Der er enkelte steder brugt teknologi, som normalt er forbudt, men kejseren har givet en speciel dispensation. Der er plads til op til 15 mennesker om bord, men den normale besætning kan være helt nede på 4-5 stykker, da næsten alt fungerer fuldautomatisk. Piloterne skal udstyres med specielt indopereret apparatur for at kunne udnytte skibets evner optimalt. Til gengæld kan de så fjernstyre skibet på lang afstand. Skibets sensorer er så gode at de vil kunne opfange et signal fra piloten på flere millioner kilometers afstand under gunstige forhold.

Bevæbningen består af to laserkanoner, monteret i små kanontårne som normalt sidder skjult inde i skroget. Desuden kan det være bevæbnet med forskellige typer missiler. Der er en mindre rumfærge ombord, men skibet kan også selv lande på de fleste typer planeter med fast overflade. Til brug for spionage-missioner er skroget forsynet med en sensor-slørende overflade, og et avanceret elektronisk usynlighedsskjold, så det er stort set usynligt for de fleste sensorer på en afstand på indtil omkring 100000 km. (Dvs. det kan ikke bruges til at komme uset ned på planeter med et velfungerende sensor-net). Endvidere har skibet et avanceret automatisk reparations-system.

Rumskibskamp

Såfremt det bliver nødvendigt at spille kamp mellem rumskibe, fungerer det på følgende måde:

Piloten ruller for sin pilot-færdighed. Antal succeser angiver hvor stort forsvar skibet har i den pågældende kamprunde.

Hver skytte ruller for sin evne med skydevåben. Hvis man får flere succeser end skibet har i forsvar i den pågældende kamprunde, er skibet ramt. Herefter slås terninger skade som normalt med skydevåben, dvs. skyttens færdighed tæller mht. hvad der er en succes på terningen. Herfra trækkes skibets beskyttelse. Overskydende succeser ødelægger et eller andet på skibet efter spillederens vurdering. Hver skibe har et antal skadepoint, store skibe flest, og når de ikke kan absorbere mere skade vil de ligge stille i rummet og muligvis brænde op eller eksplodere.

En kamprunde tager flere minutter, for eksempel 10 minutter. Et hurtigt skib kan stikke af fra et langsomt på en kamprundes tid. Det skib med den hurtigste pilot skyder først, og får mulighed for at stikke af først.

Tal for udvalgte rumskibe	Hurtighed	bonus på pilots behændighed	bonus på skytters behændighed	Bevæbning	Beskyttelse	Skadepoint
Tusind Fisk	2	-	-	3D laser	1	4
Rumfærge	2	-	-	-	0	1
Corto	6	+2 terninger	+2 terninger	2x 4D laser	2	3
Profetens Højre Arm	3	-	-	4 x 4D laser	2	4
Rumkrydser	4	-	+1 terning	8 x 5D	3	6
admiral Tims yacht	5	+1 terning	+1 terning	2x 4D laser	2	4

Antag at de fleste skibe har pilot+skytter med behændighed 2 og færdighed 1-3, admiral Tims folk dog behændighed 3 og færdighed 1-4.

Vejledninger til vigtige personer

Præsterne på Therat: Der har gennem flere hundrede år eksisteret en skrøbelig balance mellem Yal-tilhængerne og Imperiet. Sekten ejer systemet hvor Therat ligger samt en del af de omkringliggende planeter. De har tilladt Imperiet at komme der, når bare de holdt sig fra selve Therat. Det har Imperiet mere eller mindre accepteret. Derfor er det en meget ubehagelig ting for præsterne, at der tilsyneladende har været nogle af deres folk involveret i et eller andet. På den anden side vil de ikke have at Imperiet sender deres agenter ned på Therat, på den måde det lige er sket. Løsningen er da at spille hårde til at starte med, i håb om at agenterne afslører noget, men senere gå til forhandling. Det som præsterne vil have er at vide hvem af deres folk der eventuelt er indblandet, og at skaffe sig af med de imperielle agenter uden at skabe en diplomatisk krise. Til gengæld vil de give agenterne de skyldige med, hvis det kan bevises hvad de har gjort, hvilket nok vil sige at de tilstår. De tre præster der forhører agenterne er tre af de syv øverste. Den ene spiller fanatisk præst, den anden moderat, mens den tredje ikke siger noget, men bare prøver at læse tanker. Det er deres bedste tankelæser (3 terninger, 1-4), så da han ikke får noget ud af agenterne, opgiver de den plan. Hvis agenterne stikker af fra planeten, vil præsterne sørge for at de kun forfølges af et enkelt skib, der så passende kan trække sig tilbage, hvis der dukker imperielle krigsskibe op. Ellers får det ordre til at tage agenterne til fange, men så vidt muligt ikke få den slået ihjel.

Carter: En fanatisk tilhænger af Yal. Han mener at han selv, og nogle få af de yngre præster, er de eneste som har forstået Yals skrifter rigtigt. Resten af Yals tilhængere er dog ikke helt fortabte, de er langt tættere på sandheden end ikke-troende. Carter var en fanatisk tilhænger af en tro – kejseren som gud – men svingede over til en helt anden fanatisk tro, Yal som profet, da han havde infiltreret sekten på Therat, og var begyndt at nærstudere skrifterne. Imperiet ser han (nu) som en stor undertrykkende djævel, der ikke kan bryde sammen hurtigt nok. Carter regner med at Imperiet er så afhængig af en kejser, at en død kejser vil kunne få det til at bryde sammen. Får de en ny kejser, skal han også bare dø. Kiplinger regner Carter bare for en misfornøjet embedsmand, der tilfældigvis også gerne vil af med kejseren. Så Carter ser det som at han udnytter Kiplinger, mens Kiplinger nok ville have set det omvendt. Carter er loyal mod sin tro til det sidste, men han mener at Jan og hans hjælpere er en stor trussel mod både hans egen lille del af sekten og Yal sekten som sådan. Derfor vil han gøre sig store anstrengelser for at de ikke slipper væk fra Therat.

Holger: En meget diplomatisk og hyggelig mand, der er glad for at tale meget længe, da han vil være sikker på at alle har forstået og er enige. Han er søn af en af de oprindelige besættere af C70, og har været formand for rådet i over 10 år. Der er dem som gerne ser ham fjernet, da han ikke har kunnet gøre noget ved gangsterbanderne. På den anden side, så har tingene også været mere fredelige i hans tid. Da gangsterne lige efter Holgers tiltræden stillede op med et ultimatum til rådet, om hvad de mente rådet ikke måtte blande sig i mere, så som hvad der måtte handles med på C70, så fik Holger forhandlet sig frem til 4 forbehold: Ingen må tvinges ind i en af gangsterbanderne, gangsterne kan ikke blive optaget i rådets politikorps, rådet vil ikke hjælpe gangsterne hvis de bliver uvenner med Imperiet, og gangsterne må ikke opkræve penge af rådets egne forretninger. Men selv om forbeholdene er noget Holger er ret stolt af, har de ikke nogen effekt i praksis: Gangsterne kan vælge og vrage mellem medlemmer, og tager kun dem som virkelig gerne vil optages. Politikorpset er så ineffektivt at ingen gangster bekymrer sig om det. Rådet kan alligevel ikke hjælpe mod Imperiet. Og Rådets forretninger kører så dårligt, at der ikke er nogen penge at hente. Holger er ret bekymret over at Kiplinger er død. Han frygter at Imperiet vil lukke C70, og det vil da være hele hans verden som synker i grus. Holger tygger skrå og ryger vandpibe.

Øgge: Øgge er glad for ting der kan flyve hurtigt, for penge, og for magt. Han har kæmpet sig op til at blive den mest magtfulde mand på C70. Han har et netværk af spioner som giver ham

information om alt hvad der sker på C70. Og hans viden er til salg, hvis han kan se en fordel i at sælge den. Øgge voksede op i en middelklasse-familie på en imperiel planet (han er faktisk stadig imperiel klasse B borger), men var ved at kede sig ihjel, og flygtede som teenager ud til de ydre planeter. Efter en del eventyr endte han på C70, hvor han nu gennem 20 år har bygget sin gangsterorganisation op. Der er forgreninger af den ud til mange omkringliggende systemer. Øgge har gemt et meget hurtigt rumskib (fart 5) i et forsejlet lagerrum, så han kan komme hurtigt væk, hvis han hører at Imperiet er på vej for at lukke C70. Han bor i en tidligere generals-bolig, hvor hans 3 koner Liv, Line og Linda og alle hans børn bor, men der kommer han ikke så tit mere. Øgges tilholdssted er en mægtig garage med alt muligt ragelse i, hvor også en del af hans bande-medlemmer tilbringer deres tid, mens de laver enmands-rumskibe som de racer om kap nede ved planeten med, og jetpacks som de bruger inde på C70. De ryger også mange sjove ting.

Museni: Er en idealistisk lejemor. Da imperiel lov siger at man kun kan forvente hjælp af fra imperiet, inklusiv de imperielle domstole, hvis man er imperiel borger (A eller B), så sker det tit at forbrydere kan slippe for straf ved at rejse væk fra der hvor forbrydelsen er begået, eller ved at forbryderen er imperiel borger og offeret ikke er. Museni har specialiseret sig i den slags sager. Han myrder dem som han mener fortjener dødsstraf mod et honorar, hvis størrelse afhænger af klientens økonomi. Kiplinger er et job han normalt ikke ville påtage sig, men da han efterhånden er ret utilfreds med imperiets politik på de ydre planeter, og vidste at Kiplinger var en af de helt store skurke i den forbindelse, sagde han ja. Der var godt nok noget han ikke kunne lide ved sin klient, som om han skjulte noget, og han fik også en fornemmelse af at have set ham før, selv om han sjældent havde haft forretninger med byrkinere. Så han anbragte en sporings-dims på ham. Museni har undersøgt Kiplinger grundigt. Han er sikker på at Kiplinger bevidst saboterede forhandlingerne og dermed forårsagede katastrofen i C70's sektor. Det skyldes at en senator Nox stod til at vinde meget støtte hvis forhandlingerne brød sammen, da han længe havde advaret om at det ville ende galt. Kort efter invasionen fik Nox Kiplinger forfremmet (Se også note om C70). På Cari-3 var det Kiplinger som stod for at lave en rapport, hvoraf det fremgik at Sada Bak havde et stort lager af forbudte våben. Det havde han ikke, men der går stadig rygter om at han har gemt nogen et eller andet sted på de ydre planeter. Og der er mange andre lignende sager, hvor Kiplinger har fået startet unødvendige krige for at skaffe sig eller sine politiske venner lidt magt. Museni var ved at gøre klar til at forlade C70, og har tænkt sig at fuldføre den plan. Han ved at Jan er til at stole på, og vil gerne lave en aftale med ham, såfremt han ser gennem fingre med mordet. Museni føler sig nu overbevist om at han er blevet brugt i et politisk spil, og det er han meget vred over.

Mez Kiplinger: En temmelig dygtig embedsmand, som desværre også var ret glad for magt. Kiplinger blev født på en af de store imperielle planeter, og blev af sine meget ambitiøse forældre ført gennem en eliteuddannelse, der startede næsten så snart han kunne tale. Det eneste der holdt Kiplinger nede var at han var umådelig kedelig, ellers havde han med sine evner nok kunnet blive en stor politiker eller endda måske kejser. Som det var måtte han arbejde sig langsomt op fra studentermedhjælp til en af imperiets førende embedsmænd. Det tog rigtig mange år, men Kiplinger havde tiden for sig, da han var en rig klasse A borger med adgang til foryngelseskure. Men efter han for omkring 50 år siden havde nået en af imperiets øverste poster, var der ikke rigtig sket noget. Det irriterede Kiplinger, at han ikke havde evner som politiker, men efterhånden fik han overbevist sig selv om at det var fordi kejseren havde set sig sur på ham, og saboterede hans forsøg på at træde frem i offentligheden, ved at give ham opgaver han ikke kunne tale højt om. Kiplinger kendte doktor Sitorius fra gamle dage, og fandt efterhånden ud af at de havde en del synspunkter til fælles. En dag smed Sitorius da kortene på bordet: Han ville gerne have en ny kejser. Kiplinger var straks med på ideen. Han mødtes med en bekendt af Sitorius, Marcel, og de udtænkte detaljerne i planen. Kiplinger klarede sin del af planen godt. Som aftalt skjulte han sig på C70 indtil krisen var drevet over, og en ny kejser var valgt. Men de andre komplotmagere havde andre planer...

Senator Paltak: Har ambitioner om selv at blive kejser, men er faktisk en ret hæderlig mand. Han har gode forbindelser til næsten alle politiske fraktioner af betydning i Imperiet, og har næsten 50 års erfaring som politiker. Før sin tid som politiker var han en dygtig embedsmand, og i starten af sin karriere var han hemmelig agent, så han kender også både bureaukratiet og en hel del af Imperiets planeter, selv om noget af hans viden er forældet. (Han har rundet de 150, men ligner en på 60, da han har gennemgået en del foryngelseskure). Er nok den oplagte kandidat til ny kejser, hvilket også er grunden til at komplotmagerne prøver at sætte ham op som skurken, ved at det er hans efterretningstjeneste der har skaffet antistofbomben. Når han er død, kan de påstå at han må have forladt flagskibet inden eksplosionen. Paltak stoler ikke på admiral Tim, så han har fået admiral Woo til i hemmelighed at sende en stor del af 1. flåde af sted mod Cari-3.

Miri: Blev født med helt usædvanligt gode paranormale evner. Desværre viste specielt clairvoyancen sig at være for meget til at en lille pige kunne klare det. Hun blev sindssyg af det. Efter mange års behandlinger med stærk medicin og elektrochok blev hun omsider erklæret rask. Men da var hele hendes barndom og hendes paranormale evner forsvundet. Miri startede en karriere som kunstner, og snart var hun en rimelig kendt multikunstner med udgivelser og udstillinger på mange af de indre planeter. Hendes kunst handlede efterhånden mere og mere om det åndelige, og hun meldte sig ind i den imperielle statskirke. Der tog hun en præsteuddannelse, og droppede det meste af sin kunstnerkarriere, som hun dog har forsat med som en slags hobby. Da hendes paranormale begyndte at manifestere sig igen, havde hun nok træning til at kunne håndtere dem. I kraft af dem, samt sin meget højtudviklede evne til at forstå andre menneskers indre, avancerede hun efterhånden indenfor kirken, indtil hun endte som overhoved for den. Selv om Miri ikke har gennemgået foryngelseskure, ser hun meget yngre ud end hun er. Hun har normalt en meget skrap kontrol med sine evner, så hun går ikke bare rundt og laver clairvoyance eller læser tanker. Men når hun gør, er hun en af imperiets dygtigste. Det er dog lidt svært på Cari-3 for tiden: Der er en masse "støj" fra alle de døde og muligvis fra nogle telepater som prøver at sløre hvad de har gang i.

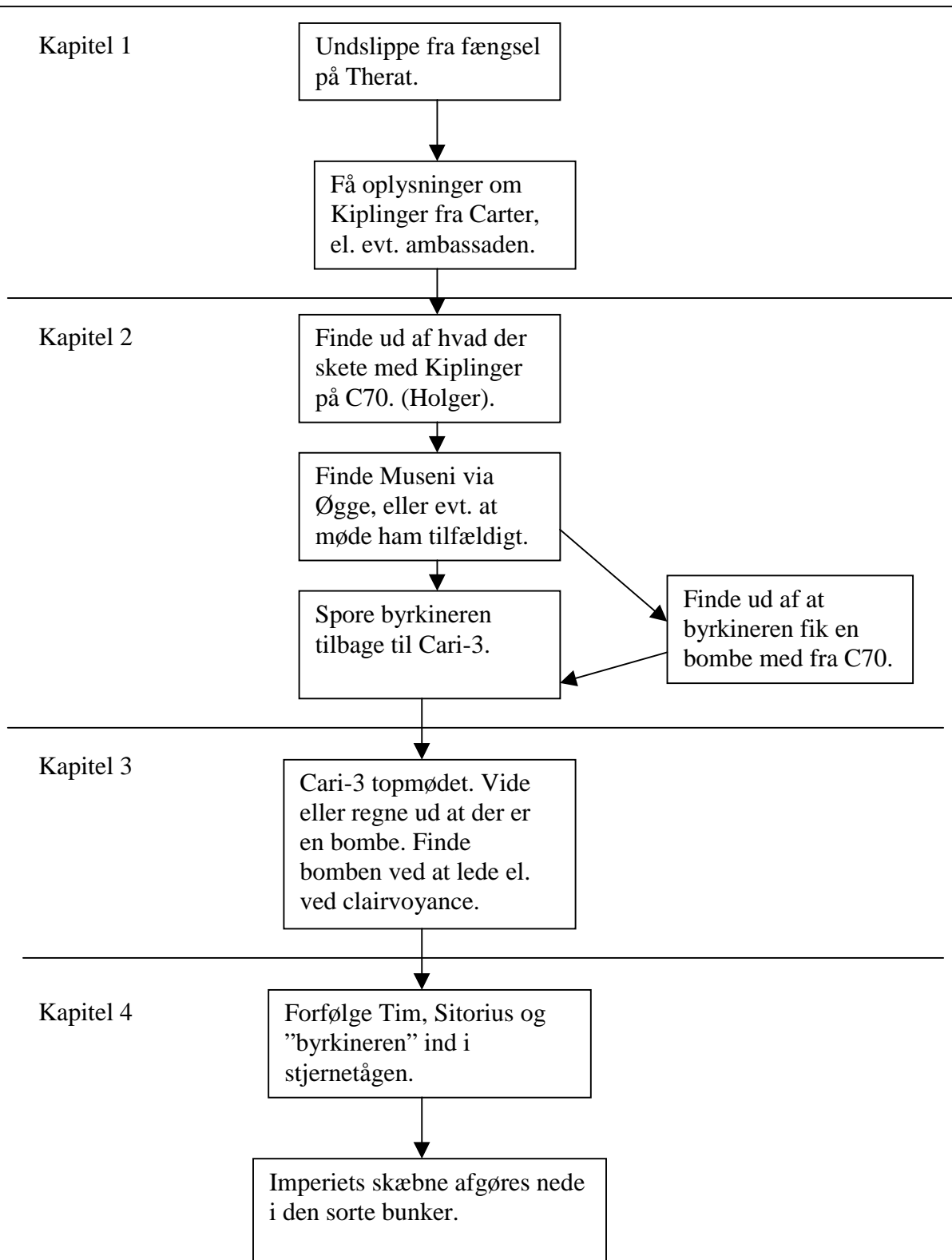
Admiral Tim: Tim far var politiker og hans mor en sol-surfing sportsstjerne, der døde mens Tim var barn. Kort efter blev Tim udtaget til kejserens elite-akademi, på grund af visse paranormale evner. Men omkring halvvejs gennem uddannelsen sagde en af de andre elever noget meget negativt om Tims far, der på dette tidspunkt var ved at gå helt i hundene, og Tim udfordrede ham til duel. Tim vandt, og hans modstander døde. Normalt så akademiet gennem fingre med dueller, men ikke når den var til døden. Tim blev smidt ud. Forinden havde han dog mødt Marcel, og de to var blevet ret gode venner. Normalt ville Marcel kunne dæmpe Tims temperament, men han var på en øvelse mens alt dette skete, og kom først hjem da det var for sent. Tim, som havde talent for lidt af hvert, søgte da ind i flådens efterretningstjeneste. Han viste hurtigt et stort talent for spionage, og avancerede i graderne. På et tidspunkt havde Tim mødt sin gamle ven Marcel i forbindelse med nogle operationer, hvor også videnskabspolitiet var involveret, og sammen med en lovende ung læge doktor Sitorius, havde de ledet en række succesfulde felt-missioner. Men Tim fandt ud af at efterretningsvæsen kun var en form for brandslukning. Det var andre der skulle beslutte hvad efterretningerne skulle bruges til. Hvis man virkelig ville udrette noget, så var det som officer i flåden. Via nogle af de forbindelser han havde fra sin nu for længst døde far, fik han mod traditionerne lov at flytte fra efterretningstjenesten direkte til flåden, som kaptajn på et patruljeskib. Også som kaptajn viste han da store evner, og inden længe var han kaptajn på en krydsers. Han havde da held til med sit ene skib at besejre en større flåde af piratskibe, som havde lagt sig i baghold for ham. Og da han kort efter blev udsat for et attentatforsøg, og selv fik fanget attentatmanden efter en dramatisk jagt med jetbiler gennem en storby, blev han flådens store helt. Tim avancerede til admiral, og endte som chef for 3. flåde. Der indså han at han stadig ikke kunne tage de beslutninger han gerne ville. Men fra sin far havde han fået afsky for politik. Specielt den glatte senator Paltak hadede han. Og kejseren lå under for det, og lod sin politik styre af de magtgale senatorer og andre politikere. Da var det at Marcel, som Tim troede var død, en dag var dukket op, og havde foreslået at de fandt en ny kejser. Efter lidt overvejelse havde de taget doktor

Sitorius med i planerne, og han var også straks med på det. Tim har i hemmelighed trænet sine paranormale evner op, så han nu er en ganske god telepat. Det har også hjulpet ham i karrieren.

Doktor Sitorius: Sitorius er født med en genetisk defekt, som får ham til at se temmelig vanskabt ud i ansigtet. Han har altid været interesseret i at vide alt og undersøge alt. Hans forældre døde ved et uheld under en foryngelseskur, som de egentlig ikke behøvede. Så lille forældreløse Sitorius kastede sig over studierne og blev en fremragende læge. Men han nægtede at modtage selv den lovlige type genterapi for sin genetiske defekt, dels fordi han havde fundet ud af at han kunne skelne gode og dårlige mennesker ved hvordan de reagerede på hans handicap, og dels fordi han var bange for at det skulle gå ham som hans forældre: At dø af forfængelighed. Sitorius gik ind i videnskabspolitiet, fordi han der kunne være tættest på den viden han har længtes sådan efter. Han deltog i en række operationer med stor succes. Men sit fantastiske ry fik han på at finde midler mod præimperielle biologiske våben der pludselig var dukket op, på rekordtid, og ikke mindre end tre gange. Så det var efterhånden oplagt at han skulle være leder af Videnskabspolitiet. Da Sitorius ikke vil modtage genbehandling, herunder foryngelseskure, er hans krop begyndt at forfalde. Han har meget modstræbende modtaget et par mindre behandlinger af sin hjerne, men ellers har han fået erstattet mange af sine menneskelige dele med kunstige. Nogle af dem er lige på kant med loven, men som chef for politiet kan han tillade sig det, og da han stadig har sit hæslige ansigt, bliver folk mindet om at han kun modstræbende anvender teknologi. Sitorius drømmer om at få lov at forske i alle de forbudte ting, når der kommer en mere fornuftig kejser end Mano til magten. Han er gået med Tim og Marcel fordi det er hans venner, og fordi det var den eneste løsning han kunne se, da han har mistanke om at den gamle kejser på en eller anden måde altid får manipuleret tingene, så den nye kejser har samme holdning som den gamle. Men han kan også skifte side, hvis man kan tale til hans fornuft, som han holder mere af end sine venner. Det er Sitorius som har skaffet antistofbomben fra Videnskabspolitiets hemmelige lager, og givet den videre til en af de andre sammensvorne, der havde forklædt sig som Tala Bak.

Marcel: Marcel var en god og glad soldat i kejserens elitekorps Den Røde Garde. Men efterhånden opdagede han at Imperiets fjender i mange tilfælde var mere sympatiske end imperiets venner. For eksempel når multiplanetare virksomheder skulle hjælpes i kamp mod fattige mennesker, der i desperation havde stjålet noget medicin og mad. Det endte med at han arrangerede sin egen død, og tog ud for at søge en mening med sit liv. Den fandt han på planeten Aurix IX, hvor han hjalp med til at redde den indfødte befolkning fra en virus som en af de multiplanetare havde sluppet løs. Han indså, at kejseren måtte erstattes af en ny kejser, som tog sympati for de fattige. Han opsøgte da sine gamle venner Tim og Sitorius, og udtænkte sammen med dem en plan om at få Tim valgt som ny kejser. Tim skal så få kontrol over alle forbrydere ved hjælp af en større flåde. Derved kan man indføre effektiv imperiel lov på alle planeter, også de ydre. Kejseren kan da tage sig af de fattige, som ellers bliver forsømt af deres egne ledere. Samtidig skal Videnskabspolitiet have lov at forske og frigive mere ny teknologi, og generelt give større velstand til alle. Marcel er nok lidt naiv, for Imperiet har simpelthen ikke ressourcer til at det han drømmer om, men han er velmenende nok, og vil muligvis lytte til fornuft fra kejser Mano, hvis han skulle dukke op igen.

Tac: Tac har muligvis en gang været et fornuftigt menneske, men nu er han ren ondskab, der har nægtet at dø, og derfor drevet rundt som en hvileløs sjæl i over tusind år. Efterhånden fik han kraft nok til at forsøge at besætte en anden krop, og det måtte være en med gode paranormale anlæg, for at han kunne genvinde sin gamle styrke, så han kom til at vente længe. Endelig fandt han Zira, da hun tilfældigvis var på den planet hvor Tac blev henrettet for nogle år siden. Langsomt har han overtaget dele af hendes hjerne, men han fik et tilbageslag, da Zira fandt Den Sorte Stjerne, som på en eller anden måde kunne forstærke Zira i sin kamp mod at blive overtaget. Nu venter Tac på en passende chance til at overtage kontrollen, og skaffe sig af med Den Sorte Stjerne. Hvis han ser en chance for at få aktiveret sin gamle kvantevacuum-bombe, vil han tage den. Hans mål er at dræbe alt og alle, og helst hele verden.

Plotoversigt

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 afvigelse 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 stadig 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 udslette 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.

Religion i imperiet

Den førende religion i imperiet er den imperielle statskirke. Det er en temmelig bred religion, der løber fra en ren intellektuel tro på nogle principper for hvordan man bør leve sit liv, til en tro på kejseren som en guddommelig person, der bliver genfødt i den nye kejser, hver gang han dør. Grunden til at den øverste leder af statskirken (Pontimax) er med ved genvalg af kejseren, er blandt andet at det ifølge den ortodokse tro skal godtgøres at kejseren rent faktisk er en reinkarnation af den tidligere kejser. Problemet med at kejseren i så fald ikke bliver genfødt som barn løser kirken ved dogmet om at en anden sjæl optræder som en slags hjælper for kejseren (Proteos), der forbereder hans nye inkarnation. Når den gamle kejser dør, overgiver denne hjælper da sin krop til kejseren, og sørger derefter for selv at blive genfødt i tide til næste inkarnation. Det er naturligvis ikke let at holde sammen på en kirke der spænder så vidt, men her er kirkens ledere og ikke mindst kejseren selv et vigtigt led. Hvis kejseren selv anerkender sin kirke, vil de dogmatiske naturligvis gøre det samme, og hvis de mere rationelle tilhængere kan acceptere kejseren som en stor leder, vil de være tilbøjelige til at acceptere at der er nogen som tror at han er Gud.

Den næststørste religion i imperiet er den lære som profeten Yal indstiftede. Yal var en eventyrer som opdagede flere planeter. På et tidspunkt kom han til planeten Therat, og her fandt han ifølge sagnet et rumskib, som førte ham ind til galaksens centrum, hvor han mødte universets ældste. Her fik han fortalt alle universets hemmeligheder. Da Yal havde forstået det hele, blev han sendt tilbage til Therat. Her gav han sig til at nedskrive de af hemmelighederne som han mente at almindelige mennesker kunne forstå. Efter nogle år, hvor den religion som blev stiftet på baggrund af Yals skrifter havde bredt sig ud i store dele af imperiet, forsvandt Yal en nat i et stort lysglimt. Forinden havde han holdt en tale, hvor han sagde at han ville tage til universets centrum, og vende tilbage igen når tiden var moden til at menneskene kunne forstå universets hemmeligheder. Til den tid vil de rettroende bliver belønnet og de onde blive straffet, ved at kun de rettroende vil forstå universets hemmeligheder (som Yal selv), mens de onde vil blive slået med rædsel og muligvis dø af skræk (Det er lidt uklart hvad der helt præcist vil ske). Ligesom den imperielle statskirke tror Yal sekten også til en vis grad på reinkarnation. Hvis man har levet ordentligt, vil man blive genfødt, og få muligheden for i sit næste liv at nå nærmere det stadie hvor man vil kunne forstå hemmelighederne når Yal vender tilbage.

Der er ud over det en lang række småsekter, hvoraf mange er ulovlige. Imperiet så helst at alle var tilhængere af statskirken, men Yal sekten har en så stor opbakning rundt omkring i imperiet, at man ikke har forsøgt at gøre den forbudt, og mange af de helt små sekter anses for ret harmløse. Af de forbudte sekter er der en del som tilbeder tiden før imperiet som en gylden tidsalder, og samler på ting fra dengang, hvoraf mange er ekstremt farlige og ulovlige våben. Desuden er der nogle sekter som bruger clairvoyance, telepati med mere uden at være særlig gode til det, og som ud fra det de finder ud af laver voldelige aktioner, som de mener er nødvendige for at "redde verden".

I forhold til vores verden er der i denne verden ikke nogen tvivl om at der findes fænomener som telepati og clairvoyance. Reinkarnation er derimod lidt mere tvivlsom, objektivt set, da den delvis kan forklares med telepati og clairvoyance. Men uanset hvad, har troende i denne verden faktisk "en god sag" overfor rationalister, i forhold til i vores verden. Det er ikke umuligt at Yal faktisk har været i galaksens centrum og talt med et eller andet supervæsen. Og kejseren har rent faktisk nogle ret utrolige evner, selv om de muligvis kan forklares ved hjælp af telepati, clairvoyance m.m.

Tac

(Vises til Ziras spiller hvis Tac tager over).

Du er nu ikke mere Zira, men Tac. Dog vil Tac forsøge at spille Zira indtil han kan få udført sin plan. Tac er ude på at ødelægge universet. Intet mindre. Han mener – helt alvorligt – at hvis menneskene ødelægger universet, vil universets skaber dukke op, og genskabe verden i en ny og bedre form. Den nuværende verden var bare en prøve på den rigtige. Siden Tac faktisk er reinkarneret i Zira, tror han naturligvis på reinkarnation. (En alternativ hypotese er at Zira er blevet sindssyg, men den kan Tac naturligvis ikke tro på). Dvs. han tror også at alle vil blive genfødt i dette nye univers. Måden at ødelægge universet på havde Tac faktisk i sin hånd. Indtil den forbandede kejser Mendon og hans folk kom og tog ham til fange. Tac havde nemlig opfundet en kvante-vakuumbombe. Det første eksemplar af slagsen virkede ikke helt. Men det gjorde Jorden og alt indenfor 8 lysår af den til et tomt område i rummet. Problemet var at vakuumbomben skulle lave en kædereaktion, som ville udløse en mængde energi og sprede sig i hele universet, men på en eller anden måde fik rummet absorberet energien igen, og vendte tilbage til normaltilstanden. Altså lige med undtagelse af at nogle planeter og stjerner var væk.

Men det problem lod sig heldigvis løse. Det lykkedes at lave et helt nyt såkaldt baby-univers. Og dette univers indholdt et vakuum som ikke sådan ville lade sig føre tilbage til normaltilstand. Ved at etablere en passende tunnel mellem baby-universet og vores, ville al energi blive suget ud af vores univers, mens baby-universet voksede sig større og større. Den nye bombe var færdig, og Tac og hans venner skulle bare lige sige farvel til hinanden, da Mendon dukkede op. Det er nu lidt over 1000 år siden. Men heldigvis var Mendon også glad for våbenet. Han gemte derfor kvante-vakuumbomben dybt inde i en stjerneåge, på en måne der kredser om en lille kunstig sol. Men nu har Tac ved hjælp af sin overlegne clairvoyante evner fundet ud af hvordan man kommer til den måne. Og så kan det være at han efter 1000 år får lov at trykke på knappen. Det vil kun tage et par minutter fra bomben er aktiveret til tunnelen bliver dannet og begynder at suge universet tomt for energi.

Kære spiller

Velkommen til din spilperson. Først en lille advarsel: Hvis du har fået det indtryk (for eksempel fra foromtalen af scenariet), at der i dette scenarie ikke vil forekomme hemmeligheder mellem spillere, så må jeg desværre skuffe dig med, at det ikke er tilfældet. Din spilperson har nogle hemmeligheder og har adgang til information, som andre ikke har. Det betyder ikke at scenariet går ud på at snyde de andre, så du kan "vinde" spillet. Det er stadig rollespillet som er vigtigst. Men det betyder at du ikke må vise dine papirer til de andre spillere, og at der også vil foregå andre ting end den mission som alle jeres 5 spilpersoner er ude i. Hvis du vil tale hemmeligt med en af de andre spillere eller spillederen, så gør det ved at skrive små sedler, eller ved at hive den du vil tale med væk fra bordet. Du kan naturligvis ikke tale hemmeligt med andre spillere midt under en kamp, eller når spilpersonerne er et sted hvor alle kan høre hvad der bliver sagt, men du kan altid tale hemmeligt med spillederen. Pas dog på med ikke at ødelægge spændingen i scenariet ved at hive fat i spillederen under dramatiske scener. Du kan for eksempel gøre dette ved for at lave en aftale med spillederen om hvad du vil gøre af hemmelige ting, når noget bestemt sker.

Der er en del at læse her. Det vigtige er dine mål, som er sat i en ramme, og måske listen med holdninger til de andre spilpersoner. Resten kan betragtes som baggrundsmateriale, der også er vigtigt, men som du ikke behøver at kunne udenad for at spille. God fornøjelse med spillet.

Med venlig hilsen
Scenarie-forfatteren

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 hjemplaneten 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 på gardens forskningscenter og i diplomattjeneste, indtil han vendte tilbage til aktiv patrulje- og bevogtningstjeneste for to et halvt år siden. Siden da har han beskæftiget sig med at redde prinsesser og halve kejserriger og den slags. Og noget er ved at gå op for ham: Det står ret grelt til med imperiet. Ingen har rigtigt kontrol med de ydre planeter mere, og flere af flere af kolonierne må sættes under administration på grund af elendig ledelse. Og for at det ikke skal være nok, så er der voksende utilfredshed med kejseren på de indre planeter. Der har endda været talt om kejseren i meget negative vendinger i selve senatet! Jan er blevet bekymret over imperiets fremtid. Hvis kejseren ikke mere har styr på imperiet, hvem har så? I senatet har formanden, senator Paltak fået ry for at være ret kompetent. Men Paltak har nære forbindelser til mange af de multistellare selskaber, og har været involveret i hele to skandaler. Hvem ved hvad der gemmer sig bag den stille og veltalende mands ansigt?

Statsborgerskab: Klasse A.

4 terninger Styrke - Fysisk styrke og generel fysisk form.

3 terninger Livskraft - Helbred og evne til at modstå fysisk skade.

4 terninger Behændighed - Evne til at bevæge redskaber eller sig selv.

Akrobatik 1-4

Nærkampvåben 1-5

Pilot 1-4

Skydevåben 1-5

4 terninger Hurtighed - Reflekser samt evne til at bevæge sig hurtigt.

undvige 1-4

3 terninger Intelligens - Generelt mål for evne til logisk tænkning.

Biologi 1-3

Computer 1-3

3 terninger Opmærksomhed - Evne til at bruge sanser og overskue en situation.

3 terninger Viljestyrke - Mental stabilitet, evne til at modstå smerte.

2 terninger Karisma - Evne til at overtale og manipulere andre.

Beskyttelse: 1 (livskraft) + 2 (telekinetisk) = 3

Beskyttelse, skydevåben: Mod skydevåben du kan se, kan du bedre bruge dit telekinetiske forsvar (Som også virker mod energivåben – du absorberer simpelthen energien) +2 dvs. 5.

(Forslag til) holdninger til de andre spilpersoner:

- **Ann.** Noget af en forbyder, men vist nok alligevel med principper. Det kan også være hun har forbedret sig, nu hvor hun har set hvad der kommer ud af at overtræde videnskabs-lovene. Der døde vist tæt på halvdelen af Aurix IX's befolkning som følge af MMT's eksperimenter. Hvis hun opfører sig pænt, vil du indstille hende til statsborgerskab når retssagen er ovre.
- **Zira.** Som sagt, du føler dig meget knyttet til hende. Hun er samme alder som din søster ville havde haft, hvis ikke terroristerne havde dræbt hende. Du vil gøre (næsten) alt for hende.
- **Wayne.** Wayne er et skvat uden rygrad. Nu har han fundet sig et job som agent for flådens efterretningstjeneste, Mendon bedre det! Han er sikkert til lige så meget besvær som gavn for dem. Men han er et skvat som er på din side, så du vil behandle ham derefter.
- **Reed.** Sær type. Hvorfor er en mand med hans cv endt sådan et sted. Topkarakterer fra samtlige skoler han har gået på. Og det er ikke bare tilfældige skoler. Det er imperiets bedste. Måske har han bare lyst til at være pilot, så det må vel være hans sag. Og af et pilot-job er det vel ikke det ringeste man kan have, som testpilot på de mest avancerede skibe. Reed har lavere rang end dig, og han gør nogenlunde hvad du beder ham om. Så du har ingen problemer med ham.

Din opgave? Tja. Det er lidt kompliceret. For det første må du passe godt på Zira og få hende frem til akademiet. Der er åbenbart mindst en fanatisk kult som er ude på at myrde hende, og du føler dig ansvarlig for hendes sikkerhed. Ligesom du har hjulpet hende tidligere. Nu da hun også har mistet sine forældre, føler du dig endnu stærkere knyttet til hende. Du vil fortælle hende hvordan du kom igennem dine forældres død, men siden du så hende sidst, er hun blevet mere indelukket og svær at tale med. Og så er der Ann og Wayne. Dem har du det ikke på samme måde med, men du påtog dig ansvaret for at få dem frem til højesteret, og det står du ved. Men over de to opgaver står naturligvis at finde ud af hvem der myrdede kejseren, og sørge for at de får deres straf. På lidt længere sigt må du så overveje hvad det betyder for dig, at den du svor troskab til nu er død. Du vil stadig være loyal overfor garden, men måske vil du prøve at arrangere en "pension", hvis det ser ud til at den nye kejser bliver en du ikke kan have respekt for. Selv om det officielt ikke er muligt at trække sig tilbage, har du mødt nogle tidligere gardere som har trukket sig. For eksempel ham Marcel du mødte på Aurix. Man skal blot arrangere sin "død" på en forholdsvis elegant måde, og derefter være lidt diskret, så vil gardernes ledere se gennem fingre med det, selv om de skulle høre rygter.

Reed

Reed var noget af et vidunderbarn som lille. Han kunne tale, gå, læse og så videre lang tid før alle andre. Man ville sige at han havde helt perfekte gener. Reed havde et meget optimistisk syn på alt. Og havde altid helt med det han foretog sig. Men han havde slet ikke nogen ambitioner. Så snart han havde haft succes med en ting, gik han videre til den næste. Seneste påfund er at han vil være testpilot. Og nu er han så blevet testpilot på imperiets mest avancerede rumskibe. Men for et stykke tid siden begyndte han at få nogle grimme anfald af hovedpine og blackout. Han turde ikke gå til læge, af frygt for at miste sin status som testpilot. Han prøvede at undersøge sig selv, men kunne ikke finde noget galt. Reeds ellers ukuelige optimisme begyndte at vakle.

Men nu har Reed ingen problemer med hovedpine og blackout mere. Faktisk har han slet ingen problemer. For der er en grund til at Reed har så perfekte gener. De er blevet manipuleret temmelig kraftigt. Reed var nemlig specielt udvalgt til at være den nye kejser. Eller rettere, hans krop var. Nu tilhører Reeds krop kejser Mano. Som i virkeligheden også er kejser Mendon, kejser Muraz og kejser Miros.

Kejser Mendon var den som bragte den kendte verden ud af barbariet igen. I årevis havde nogle politiske fraktioner kæmpet om magten, og ikke mindst havde forskellige andre fraktioner kæmpet for at fremme deres sag. Som for eksempel Omega kulten anført af den gale Tac, hvis formål blot var at fremkalde dommedag, så alle kunne blive frelste. Hele planeter og sågar hele sole blev ødelagt. Kun general Mendon så en vej ud af det hele. Han fik samlet en flåde, og gik i gang med at underlægge sig planterne, mens han samlede sig stadig flere allierede. Da han omsider beherskede de fleste af de vigtige planeter, udråbte han sig selv til kejser. Han mente at det ville være umuligt at bevare civilisationen uden nogle strenge regler for hvad der var tilladt. For eksempel med hensyn til hvilke teknologier som var tilladte. Han oprettede et videnskabspoliti, som skulle sørge for at viden blev holdt så meget i snor at alting ikke endte i kaos igen. En af de største succeser er at atomvåben nu bliver ansat for totalt tabu. Bare det at antyde at man vil bruge atomvåben svarer til sådan noget som at opfordre til kannibalisme og incest i den gamle verden.

Egentlig var de Mendons mening at hans imperium på et tidspunkt skulle gøres til et demokrati. Men han fandt hurtigt ud af at det at styre et så stort imperium krævede en kejser, som ikke var afhængig af at skulle genvælges med mellemrum. Risikoen for at en udelig eller forrykt kom til magten var også for stor. I den gamle verden, før stjernerejser blev opfundet, gik det an at en leder var en smule tåbelig eller gal. Teknologien dengang var ikke helt så frygtindgydende. Og på en enkelt planet kunne man ikke så nemt slippe af sted med sine tossestreger. Men nu er der ingen anden mulig styreform imperium, hvis man skal undgå nok en borgerkrig, som denne gang muligvis bliver enden på al civilisation i galaksen. Men en evig udødelig kejser, som Mendon med sin teknologi og sin enorme parapsykeiske kraft faktisk ville kunne blive, ville også være en ustabil situation. Derfor fandt han på at lade sig reinkarnere og ved diverse manipulationer sørge for at hans nye jeg blev valgt til kejser.

Statsborgerskab: A (Men lader som om du kun er B).

3 terninger Styrke - Fysisk styrke og generel fysisk form.

4 terninger Livskraft - Helbred og evne til at modstå fysisk skade.

3 terninger Behændighed - Evne til at bevæge redskaber eller sig selv.

Pilot 1-5

Skydevåben 1-4

Nærkamp 1-3

4 terninger Hurtighed - Reflekser samt evne til at bevæge sig hurtigt.

undvige 1-3

6 terninger Intelligens - Generelt mål for evne til logisk tænkning.

Rum-navigation 1-4

Rumskibsteknologi 1-4

Computer 1-4

Historie 1-5

Politik 1-5

Strategi 1-5

4 terninger Opmærksomhed - Evne til at bruge sanser og overskue en situation.

Cybersanser 1-4

5 terninger Viljestyrke - Mental stabilitet, evne til at modstå smerte.

Telekinese 1-4

Telepatisk kontakt 1-4

3 terninger Karisma - Evne til at overtale og manipulere andre.

Overtale 1-5

Beskyttelse: $2 + 2$ (telekinetisk) = 4

Diverse indbyggede dimser: Primært så du kan kontrollere dit rumskib på afstand. Du kan direkte styre det på mange kilometers afstand, og sende besked til det på meget længere afstand, hvorefter den kan udføre ting på autopilot. Men samtidig er det avancerede elektromagnetiske detektorer og radiosendere, som du også kan bruge til andre ting, så som at se i mørke og opdage aktivt elektronisk udstyr.

(Forslag til) holdninger til de andre spilpersoner:

- **Jan.** En rigtig god soldat. Med tiden har han fået et mere nuanceret syn på imperiets politik, og det er kun godt. Han er dog endnu alt for ung, og har slet ikke indflydelse nok, til at kunne bruges i en eventuel plan for at finde en ny kejser. Men måske om en 10-20 år. Der er i hvert fald et godt materiale at arbejde med her.
- **Zira.** Meget talentfuld, men også meget ung. Et eller andet tynger hende, men det kan være hendes forældres død. Hun ved det ikke selv, men hun hendes forældre var ikke hendes biologiske forældre. Faktisk er hun Reeds kusine, som i hemmelighed blev bortadopteret, da hendes forældre fik dødsstraf for at have solgt imperiel teknologi til en gangster på en af de ydre planeter. En garder ved navn Marcel udførte dødsstraffen, som også var hemmelig af hensyn til familien, og blev udført som en pyromanbrand. Lille Zira, som hed noget andet dengang, blev reddet af Marcel. Men det kan hun næppe huske, hun var under 2 år. Hvis hun får sin uddannelse på akademiet skal hun nok blive en god og alsidig soldat. Men hun har også potentiale til at gå ind i politik, med sin høje empati og gode fantasi. Det kan være du skulle lokke hende til at søge ind på Mendon Universitetet, når hun har overstået første år af akademiet. Hun kan under alle omstændigheder blive en værdifuld allieret for dig.
- **Wayne.** Han er dog den fødte taber. Somme tider fortryder du at du forbød det meste genmanipulation, for så kunne hans slags gener blive fjernet for tid og evighed. Well, nu er han der, og han kan da være en meget nyttig idiot, hvis man kan styre hans trang til at lade sin moral og sin ære købe af tilfældige andre idioter. For 100 år siden ville du måske havde fundet ham meget underholdende, men du har set for mange som ham ødelægge det for andre.
- **Ann.** Der er noget tiltalende ved hendes fanatiske tiltro til fri information. Sådan var du vist også for omkring 1100 år siden. Men du er blevet klogere. Det er ikke noget som er frit, uden at det ødelægge andre friheder. Men dygtig er hun. På den rigtige post ville hun kunne gøre rigtig meget for imperiet. Så det vil være synd hvis hendes anarkistiske tilbøjeligheder ødelagde det.

Du er nu i din femte inkarnation. Og faktisk er du slet ikke sikker på at du vil være kejser igen. Som Mano havde du ventet for længe med at lade dig genføde. Du havde svært ved at finde på nye ideer og tage beslutninger. Og det værste var at din evne til at forudsige fremtiden slet ikke var hvad den burde være. Imperiet var langsomt men sikkert ved at forfalde. Men på den anden side ville en genfødsel betyde at du ville være endnu svagere i adskillige år. Både fysisk og politisk. Du kunne ikke beslutte dig til hvad du ville gøre. Da du derfor fik en anelse om at der var et oprør i gang imod dig, benyttede du lejligheden til at forberede din død. Den nye krop du havde forberedt tog du straks i besiddelse. Det virker sådan, at du stadig kan styre din gamle krop som en slags programmerbar robot, men at du kun langsomt genvinder din fulde styrke. Måske var den fejl at lade den gamle krop passe sig selv nogenlunde, mens du vænnede dig til at være Reed. Du aner ikke hvad der er sket med den nu, men den er formentlig gået til. (Kontrollen virker kun hvis du er på den samme planet). Du har heller ikke haft tid til at manipulere tingene så Reed bliver den nye kejser. Han er også for ung til det. Så din plan er at vente nogle år, og hvis den nye leder der træder ind indtil der kan vælges en ny kejser ser ud til at være kompetent nok, vil du være tilfreds med at sidde et sted bag begivenhederne og holde øje med tingene. For du har faktisk aldrig brudt dig om at være diktator, men blev tvunget ud i det.

En af de ting du skal have gjort snarest er at rette op på en gammel fejltagelse. Da den gamle superteknologi fra før imperiets tid blev destrueret, kunne du ikke nænne at ødelægge alt. I hemmelighed har du gemt nogle ting på en lille planet (faktisk en tidligere måne) dybt inde i en stjerneåge. Der er det specielle ved den stjerneåge at der ikke fører nogle "tunneller" ind i den. Det vil sige man må rejse derind med almindelig relativistisk hastighed, og lede efter noget i en åge, som er mange mange lysår tyk, så din hemmelighed vil næppe blive opdaget på den måde. Men der er en enkelt "tunnel" ind. Den er meget svær at finde, men hvis den bliver fundet, kan det lade sig gøre for andre at komme til superteknologien. Det er godt nok låst inde i en bygning som kan modstå selv atombomber, men for eksempel en dygtig telepat vil have en lille chance for at kunne bryde det telepatiske låsesystem. Og selv en lille chance er for stor, i betragtning af hvad der findes af våben der. Så du vil gerne være færdig med denne mission hurtigst muligt, så du kan finde et påskud for at tage ind i stjerneågen og aktivere selvødelæggelsesmekanikken på bygningen.

Til spilleren: Hvis du bruger din fulde evne til alt det du foretager dig, er der nok nogen som vil bemærke det. Selv om du må bruge 4 eller 5 terninger til noget, kan du godt nøjes med 2 eller 3.

Ann

Ann 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. Ann 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. Ann nærrede 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 Ann, 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 Anns 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. Ann 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 år siden var hun ved at komme meget galt af sted. 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 tog til Aurix IX, hvor hun skulle redde stumperne af et mislykket eksperiment, udført af firmaet MMT. MMT viste sig at have gang i noget meget forbudt som vedrørte genmanipulation og eksperimenter på mennesker. Det gik helt galt da det meste af planeten blev inficeret med en dødelig mikroorganisme, men Ann reddede sig ud af situationen ved at vende sig mod MMT.

Siden Aurix har Ann ventet på at skulle vidne i en retssag. Hun har fået samlet alle de penge sammen hun tjente ved sine diverse jobs, og brugte dem på sig selv. Så kan ingen komme og forlange dem tilbage, eller det var i hvert fald ideen. Imperiet sørgede for en passende dækidentitet som computerprogrammør, og hun forkortede sin navn fra Anita til Ann.

Statsborgerskab: Klasse C

2 terning Styrke - Fysisk styrke og generel fysisk form.

2 terninger Livskraft - Helbred og evne til at modstå fysisk skade.

4 terninger Behændighed - Evne til at bevæge redskaber eller sig selv.

Kirurgi 1-5

Skydevåben 1-4

Nærkamp 1-4

4 terninger Hurtighed - Reflekser samt evne til at bevæge sig hurtigt.

undvige 1-3

5 terninger Intelligens - Generelt mål for evne til logisk tænkning.

Biokemi 1-5

Computer 1-5

Lægevidenskab 1-5

Elektronik 1-3

3 terninger Opmærksomhed - Evne til at bruge sanser og overskue en situation.

2 terninger Viljestyrke - Mental stabilitet, evne til at modstå smerte.

2 terninger Karisma - Evne til at overtale og manipulere andre.

Skuespil 1-4

Beskyttelse: 1 + 1 (cybernetic) + 1 (smart-tøj) = 3

telepati-skjold: Består af et lag kunstige neuroner anbragt som en hinde udenpå hjernen (men under hjerneskallen). De udsender telepatisk ”støj”, som giver telepater voldsomt ubehag, hvis de bruger telepati mod den som har fået behandlingen. En meget dyr og kompliceret operation, men nogen er åbenbart desperate nok, når det drejer sig om at have sine tanker i fred. Det er uvist om skjoldet virker mod exceptionelt stærke telepater, men det har virket fint mod alle de telepater det er testet mod.

Andre indbyggede dimser: En computer, avanceret programmerbart radioudstyr, kunstige kirtler med diverse drugs (til at helbrede m.m. Du kan også overføre det til andre via spyt, men det er lidt ulækkert. Måske det kan gøres som en vampyr gør det?) Også diverse småforbedringer, som er indkalkuleret i ovenstående.

Smart-tøj: Ligner lige nu sort læder, men kan ændre udseende. Kan blandt andet, med lidt forberedelse, gøres helt lufttæt, og har sin egen luftforsyning. Også god til camouflagen, samt meget god til at regulere temperatur. Der følger naturligvis solbriller med, som også kan ændre udseende, og som har diverse kikkert- og nattesyns-funktioner.

(Forslag til) holdninger til de andre spilpersoner:

- **Jan.** En rigtig duksedreng, men også til at stole på. Han kan være meget nyttig for dig, men pas på med ikke at gøre dig uvenner med ham. Han er nok lidt for fanatisk tilhænger af imperiet til at du kan overtale ham til noget ulovligt, men hvis du holder dig gode venner med ham, kan han måske bruge sine forbindelser til at skaffe dig ind i videnskabspolitiet.
- **Zira.** Jans lille hjælper, og temmelig irriterende. Hun er alt for uberegnelig til at du kan bruge hende til noget, men formentlig er hun ret harmløs.
- **Wayne.** Wayne er nok din absolutte modsætning. Han er et rodehoved, som altid kommer galt af sted, men til gengæld er han også meget heldig, så han slipper godt fra det meste. Men i de to år der er gået siden du mødte ham første gang har han forandret sig noget til det bedre. Og så kan han jo også være temmelig charmerende. Du er blevet nysgerrig efter at lære ham nærmere at kende, men er også lidt bange for at du vil rode dig ud i noget du ikke kan styre.
- **Reed.** En meget mærkelig mand. Du kan ikke blive klog på om han faktisk er så nørdet, eller om han bare godt kan lide at spille nørd. Men han har godt styr på sin videnskab og teknologi, så du gætter på at der ligger en snedig hjerne bag alt det ydre. Det vil sige en rationel person som dig selv, som du kan lave aftaler med om nødvendigt.

Du ved at mange af dine gamle ”venner” er på sporet af dig. Så du må enten skaffe nye magtfulde venner, eller holde dig gode venner med imperiet. Du regner med at din hjælp til imperiet vil skaffe dig et klasse B statsborgerskab. Faktisk er både Jan og Zira i stand til at indstille dig til et sådant, som du da vil få automatisk, hvis ingen myndigheder protesterer. Hvis du kan føle dig nogenlunde sikker, er næste trin så at komme til at beskæftige dig med det du er mest interesseret i, nemlig videnskab. Ikke det der fup-videnskab som bliver lavet under alle mulige imperielle restriktioner, men den rigtige, som udføres af imperiets videnskabspoliti. Din store drøm er at være med i en organisation som samler al den gamle forsvundne viden, og arbejder videre med den. Det er ikke muligt, så længe videnskabspolitiet blander sig i alt. Men hvis imperiet falder bare lidt mere fra hinanden end nu, så vil der måske kunne findes et sted i de ydre planeter, hvor den slags kan foregå i hemmelighed. Naturligvis mener du ikke at viden altid er helt ufarlig. Dem som beskæftiger sig med våbenteknologi må naturligvis holdes under en vis kontrol. Problemet er at imperiet har blacklistet meget store områder af viden under trussel om dødsstraf. Også ting som du slet ikke kan se skulle kunne bruges til noget skadeligt. Som for eksempel al atomforskning udover nogle ganske få tilladte ting, som er nøje beskrevet i den imperielle hvidbog over nuklear teknologi.

Wayne

Lige fra Wayne var lille havde han en uheldig indflydelse på sine omgivelser, som blandt andet resulterede i at hans forældre, som var imperielle embedsmænd, til sidst blev myrdet af nogle gangstere. Wayne strejfede rundt mellem forskellige ydre 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.

Wayne var kommet til Aurix IX for to år siden for at forsøge at tjene lidt penge på det han nu engang var bedst til: At narre de mindre kloge, og at lukke sig selv ind på steder hvor folk gemmer værdifulde sager. Den plan lykkedes ikke så godt, men til gengæld hjalp han med til at finde prinsessen og stoppe skurken, og skaffe vigtige beviser mod firmaet MMT. Ved at tale med de rigtige folk, fik han derefter et job hos imperiets centrale efterretningssvæsen, der netop ledte efter en mand af Waynes støbning.

Men nok om Wayne. Der skete noget på en af hans opgaver for imperiet...

Wayne løb ind i en bekendt fra Aurix, da han var i gang med at infiltrere en ulovlig religiøs kult. En vis Milo, som havde udgivet sig for at være en rig kunstsamler, viste sig at være ret højt placeret i kulten. Desværre for Wayne genkendte Milo også ham. Men da Milo efterhånden var blevet set lidt for mange gange, valgte han at dø i en forfærdelig ulykke. Forinden havde han dog overført sin bevidsthed til Wayne, ved hjælp af en præimperiel maskine som kulten har til rådighed. Og stakkels Wayne var ophørt med at eksistere, bortset fra nogle få erindringer fra sit liv, som Milo havde beholdt for bedre at kunne give den som Wayne.

Milos baggrund er følgende: Han 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. Fra sin far, der var en meget ambitiøs men ikke særlig talentfuld kunstner, arvede Mile 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. Han fik Milo med i et okkult selskab, og efter faderens død avancerede Milo til inderkredsen i selskabet. Han fik da overtalt de andre til at prøve et magisk ritual for at øge selskabets magt. Dette ritual gik galt – 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 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.

Den Sorte Stjerne 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. 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).

Statsborgerskab: Klasse B.

1 terning Styrke - Fysisk styrke og generel fysisk form.

2 terninger Livskraft - Helbred og evne til at modstå fysisk skade.

3 terninger Behændighed - Evne til at bevæge redskaber eller sig selv.

Tryllekunstner og lommetyveri 1-4

Snige 1-4

Pilot 1-3

Skydevåben 1-3

3 terninger Hurtighed - Reflekser samt evne til at bevæge sig hurtigt.

undvige 1-3

4 terninger Intelligens - Generelt mål for evne til logisk tænkning.

Alarmsystemer og låse 1-4

Elektronik 1-3

Historie 1-5

3 terninger Opmærksomhed - Evne til at bruge sanser og overskue en situation.

Vurdere hvor mange penge ting er værd 1-4

4 terninger Viljestyrke - Mental stabilitet, evne til at modstå smerte.

Illusioner 1-4

Healing 1-4

Clairvoyance 1-4

Telepatisk kontakt 1-4

4 terninger Karisma - Evne til at overtale og manipulere andre.

Overtale 1-5

Skuespil 1-4

Beskyttelse: $1 + 1(\text{healing}) = 2$

(Forslag til) holdninger til de andre spilpersoner:

- **Jan.** Han er vist ret farlig for dig. Han har muligvis visse begrænsede telepatiske evner fra sin uddannelse på akademiet. Og han vil sikkert anse dig for en farlig forbryder, hvis han fandt ud af hvem du er. Men du kan også udnytte hans lidt antikverede moralbegreber til din fordel. Jan vil næppe forråde nogen han ikke mistænker for noget.

- **Zira.** Hun har vist anlæg for telekinese og telepati. I hvert fald fik du en fornemmelse af hendes aura, som indikerede det. Hvis du kan få vendt hende for din sag ved hjælp af Waynes charme, vil det være noget af et kup, med hendes status og potentielle evner. Men du har det dårligt med den der profeti om at hun skulle ødelægge ”verden”. Hun er muligvis også ret farlig.
- **Ann.** Du kan huske at Wayne var ret fascineret af hende. Hun var ret god til alt der havde med teknologi og naturvidenskab at gøre, og Wayne havde åbenbart oplevet noget (nu slettet) som gjorde den slags kvinder tiltrækkende på ham. Du er ikke så imponeret. Hun arbejdede for de tåber til MMT. Og hun har fyldt sin krop op med alt muligt kunstigt ragelse. Men givet er det at hun er en dygtig læge og computerekspert.
- **Reed.** En mand som er helt fortabt i teknologi. Han har sikkert aldrig gået en tur i en skov, bortset fra i simulation. Du forstår ikke sådan nogle mennesker. Hvad er det som er så fantastisk ved at rumskib? Det er en bil med egen luftforsyning og en raket i enden. Ikke andet. Hvis du kunne nå samme stadie som de bedste fra præimperiel tid, er du sikker på at du kunne rejse fra planet til planet uden et rumskib. Den menneskelige bevidsthed slår enhver teknologi, selv om man somme tider må bruge en form for teknologi for at aktivere den.

Din plan med at overtage Waynes krop var, udover at skaffe dig af med din gamle identitet som lidt for mange kendte, at lave lidt modspionage mod imperiet. Desuden skete der en ret irriterende ting på Aurix: Den kostbare præimperielle kunstgenstand, Den Sorte Stjerne, var en du specifikt var kommet til Aurix for at finde. Og du havde den også i hånden. Men en eller anden huggede den fra dig, hvilket du først opdagede for sent. Den kunne det være rart at få fat i igen. Dig, og de andre i kultens indercirkel, har nemlig samlet på den slags ting i rigtig mange år. I tror på at det enkelte menneske rummer næsten ubegrænsede evner til at påvirke universet, men der findes visse præimperielle genstande, som er i stand til at forstærke disse evner, eller som bruger en ”magisk” eller ”telepatisk” teknologi, der gør dem til noget I meget gerne vil studere nærmere.

Du er blevet involveret i denne historie ved at du (dvs. Wayne) er blevet indkaldt til vidne i retssagen mod MMT. Den altid hjælpsomme kejserlige elitesoldat Jan tilbød dig et lift i sit nye smarte skib, og som Wayne kunne du ikke rigtig sige nej. Det var blandt andet på grund af Jan at Wayne havde fået sit job som efterretningsagent. Men situationen er måske ikke så tosset endda. Hvis du kan gøre noget for at hjælpe Jan og imperiet, kan det være du kan øge din nuværende rang af lavtstående officer i efterretningstjenesten til noget bedre, så du kan få adgang til nogle af de oplysninger du så gerne vil have fat i. (Hvad imperiet ved om jeres og konkurrerende kulter, og ikke mindst hvad de ved om præimperielle genstande og hvor de opbevares).

Du har haft Wayne i tredjegradsforhør i adskillige dage, så du ved en hel del af det han vidste. Desuden har du gemt noget ”ubevidst hukommelse” af Waynes, som gør at du kan opføre dig nogenlunde som ham udadtil. Du ligner ham naturligtvis på en prik: Det er hans krop du har.

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 gemte sig i landsbyerne på planeten, forklædt som en af de indfødte.

Det hele endte med en slags ceremoni inde i et bjerg på Aurix IX. En lokal præst spåede at der var en til stede i hulen, som ville ødelægge ikke mindre end hele verden. Og han udpegede Zira! Det fik Manzak, som Jan og de andre i mellemtiden havde sporet til hulen, til at kidnappe Zira og stikke af. Det endte med et skyderi, hvorunder Manzak styrtede i døden. Den Sorte Stjerne blev givet til Milo, som åbenbart var kommet til planeten netop for at få fat i den. Men Det var Zira ret utilfreds med. På vej væk fra planeten lykkedes det hende at stjæle den tilbage, så Milo endte med at have et stykke farvet plastic, som Zira havde bikset sammen i en 3D printer.

For nyligt har Zira fået en del problemer. For det første er hendes forældre blevet dræbt under et terroristangreb, netop da de havde besluttet sig for at hun måtte komme hjem igen, så hun nu skal bo hos forskellige fjerne slægtninge. Siden Jan opdagede at hun havde anlæg for telepati m.m. har hun gerne villet optages på imperiets akademi for elitesoldater, men hun er tilsyneladende blevet et par år for gammel. Men det er ikke det værste. Langt fra. For nyligt har hun mærket en slags fremmed person inde i sit hoved. En meget gammel og ond person, som kalder sig Tac. Tac har efterhånden vokset sig større og større, og et par gange var han lige ved at få kontrol over Zira. Tac har truet med at tage fuld kontrol over hende, hvis hun prøver at skaffe hjælp mod ham. Og han sidder inde i hendes hoved, så han vil vide det så snart hun gør noget. Muligvis også hvis hun bare tænker på det!

Statsborgerskab: Klasse A.

1 terning Styrke - Fysisk styrke og generel fysisk form.

4 terninger Livskraft - Helbred og evne til at modstå fysisk skade.

3 terninger Behændighed - Evne til at bevæge redskaber eller sig selv.

Snige 1-4

Skydevåben 1-3

2 terninger Hurtighed - Reflekser samt evne til at bevæge sig hurtigt.

undvige 1-4

2 terninger Intelligens - Generelt mål for evne til logisk tænkning.

Computer 1-3

2 terninger Opmærksomhed - Evne til at bruge sanser og overskue en situation.

Sjette sans 1-1

4 terninger Viljestyrke - Mental stabilitet, evne til at modstå smerte.

Telepatisk kontrol 1-3

Telekinese 1-3

3 terninger Karisma - Evne til at overtale og manipulere andre.

Overtale 1-4

Skuespil 1-4

Beskyttelse: 1 (livskraft) + 2 (telekinetisk) = 3

Den Sorte Stjerne: Du har efterhånden fundet ud af en del ting du kan gøre med den, men det er bedst at gøre det i hemmelighed, så ingen opdager du har den. Den kan på en eller anden måde få det du tænker på til at ske, hvis du koncentrerer dig nok om det. Du ved ikke helt hvilke begrænsninger der er på det.

(Forslag til) holdninger til de andre spilpersoner:

- **Jan.** Jan er. Det er svært at sige. Nogen gange lidt for uvirkelig god og ædel. Han er altid til at stole på. Men man bliver helt bange for ham, så tro han er mod imperiet, og så naiv han er overfor kejserens politik. Gid han ville slappe lidt af en gang imellem.
- **Ann.** Hun er vel nok en kølig madam. En eller anden må have trådt på hendes legetøj da hun var lille, og nu er hun ude efter hævn. Men hun er ret god til det hun gør. Og sikkert udmærket at have til veninde, hvis ellers ikke hun var så utilnærmelig.
- **Wayne.** Wayne er sjov. Eller det plejede han da at være. Nu er som en der har set et spøgelse. Alt for alvorlig. Øv! Bliver alle mennesker sådan, når de bliver ældre. Han er svær at blive klog på nu. Hvis man har penge, kan man sikkert få ham til hvad som helst.
- **Reed.** En ret afslappet fyr. Han tager tilsyneladende ikke tingene alt for alvorligt, men jeg tror han egentlig tænker meget over tingene alligevel. Det er som om, jeg ved ikke, at han er en del ældre end han ser ud. Men med det job får han vel også rigeligt til at kunne betale foryngelsesbehandlinger. Han ville sikkert være den helt rigtige at rejse galaksen rundt med.

Din øverste prioritet er at slippe af med Tac. Men du er ikke sikker på hvordan. Er han en parasit som er trængt ind i din krop? Eller er han en slags telepat som forsøger at styre dig langvejs fra, og muligvis er ved at overføre hele sin bevidsthed til dig, så du selv forsvinder? Eller er det måske, og dette er det værste, i virkeligheden dig som er Tac, og Zira blot en du troede du var. Er du en reinkarnation af Tac, som midlertidigt havde glemt sit tidligere liv? Somme tider ser du syner af død og ødelæggelse, og af nogle mennesker som hele tiden går rundt og arbejder på noget du ved er frygtelige våben. Under alle omstændigheder tør du ikke bede nogen om hjælp før du er sikker på at de faktisk kan hjælpe dig. Tac er nemlig ufattelig stærk, og har både telepatiske og telekinetiske evner. En lille positiv effekt af Tac er at dine egne evner også er vokset gevaldigt. Eller også skyldes det Den Sorte Stjerne. Den har du altid med dig, forklædt som for eksempel en lille bold. Om det er rent psykologisk eller om den faktisk kan forstærke dine evner ved du ikke, men du vil meget nødtigt give slip på den. Hvis du kan komme til akademiet er der muligvis nogen der som kan hjælpe dig. Men det er også muligt at Tac når at vokse sig for stor inden du når så langt...

Til spilleren: Hvis det bliver aktuelt at Tac overtager kontrollen med Zira, vil du få besked af spillederen. Du skal da prøve at spille Tac ud fra den vejledning du får. Hvis du på et tidspunkt selv mener at Tac bør tage over, skal du først aftale det med spillederen, så du kan få vejledningen.