

ZALARIA NIGHTBOURNE

and the

WOODEN ARMY of MARS



Zalaria Nightbourne

and the Wooden Army of Mars

Staffan Lindsgård

Ett rollpelsscenario för GothCon 2016

Rollspelsäventyret ZALARIA NIGHTBOURNE AND THE WOODEN ARMY OF MARS är ett systemlöst scenario i anakronistisk ångpunktsmiljö för upp till fem personer.

Alla delar av äventyret - inklusive karaktärer, platser och situationer - är påhittade och eventuella likheter med företeelser i verkliga livet eller andra litterära verk är oavsiktliga.

© STAFFAN LINDSGÅRD. Detta verk är licensierat i enlighet med CREATIVE COMMONS ERKÄNNANDE-DELA LIKA 4.0 INTERNATIONELL vilket innebär att du fritt får dela och omarbeta det, förutsatt att du ger mig erkännande som upphovsman, anger om det är omarbetat samt släpper det under samma licens. För att ta del av en kopia av licensen, besök följande URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Till alla älskare av mysterier, ångpunk, western, retrofuturism
och äventyr i allmänhet.

Innehåll

Det pretantiösa förordet	9	4.3. Platser	38
I. Förkunskaper	11	5. I detalj	41
1. Genre	13	5.0. Detta har hänt...	41
2. Setting	15	5.1. Exposition	42
2.1. Kort historik	15	5.2. Presentation av konflikten	45
2.2. Teknologi	16	5.3. Prövningar	46
2.3. Mars	17	5.4. Omvändning	48
2.4. Resten av solsystemet	22	5.5. Framgångar	48
		5.6. Konfrontation	49
		5.7. Knyta ihop säcken	51
II. Äventyret	25	Det hafsigt ihopskrivna efterordet	53
3. Översiktlig tidslinje	27	III. Appendix	55
3.1. Före äventyret	27	A. Namnlista för nya SLP:s	57
3.2. Under äventyrets gång	28	B. Spelarkaraktärer	59
3.3. Efter äventyret	28	C. Inspiration	65
4. Persongalleri	31	C.1. Intressant att läsa	65
4.1. Spelledarkaraktärer	31	C.2. Intressant att titta på	65
4.2. Spelarkaraktärer	37		

Det pretantiösa förordet

Jag kommer ihåg exakt vad det var som fick mig att börja skriva det här äventyret. Det var en slumpgenerator för boktitlar. De flesta resultaten var ointressanta, fåniga eller på andra sätt oanvändbara. Men så stod plötsligt texten där på skärmen.

“THE WOODEN ARMY OF MARS”

Genast började jag att tänka. Först på böckerna om JOHN CARTER och retrofuturistisk sci-fi, sedan på ångpunk och alternativ teknologi, sedan på WILD WILD WEST och TRIGUN. Var namnet ZALARIA NIGHTBOURNE kom från vet jag inte - det poppade helt enkelt bara upp i huvudet - men när min hjärna väl satte ihop de två till en titel så föll resten av konceptet mer eller mindre på plats direkt.

Dokumentet är uppdelat i tre distinkta delar:

Förkunskaper Sånt du bör veta för att kunna förstå och spela äventyret.

Äventyret Själva äventyret samt karaktärerna i det.

Appendix Sånt du kanske inte behöver, men kan vara bra att ha.

Jag hoppas att ni som spelleder och spelar äventyret gillar det och att ni får en trevlig resa in i ångpunkens, retrofuturismens och vilda Mars-westerns värld.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Stefan Lindberg', written in a cursive style with a large, sweeping flourish at the end.

Del I.

Förkunskaper

1. Genre

Äventyrets genre är deckare/investigation med westernsteampunkkänsla. Det är möjligen en något abstrakt beskrivning. Låt oss bli lite mer konkreta.

Först av allt, börja med att tänka dig klassisk western, men plocka bort eventuella skogar, hav och större sjöar från bilden. Du vill tänka mesor, torftiga slätter med låga buskar, stekande solsken och damm. Lägg till en lagom dos ångpunk. Vad som är lagom i sammanhanget är upp till dig, men se till att westernkänslan fortfarande är kvar. Vanligt folk åker vagn efter eller rider på mysonoxar medan de rikare har egna ångdroskor. Inne i staden har de flesta el medan de rikare även har gas indraget. Ute på landet har de flesta egna ångaggregat och hur mycket teknologi som finns beror även där till stor del hur rika folk är. Större farmer har kanske en anseglig maskinpark med ångdrivna bruksmaskiner medan de mindre får nöja sig med handplog. Det här är den grundläggande settingen, mer detaljer om den senare.

Stämningen skall ligga lite i stil med ungdomsdeckare som FEM-BÖCKERNA, KITTY-BÖCKERNA, TINTIN och liknande. Allt är ett uns mer svart och vitt än det är i verkligheten, men inget är helt nyanslöst. Äventyr, hjältemod, kamratskap och sanningssökande hålls fram som viktiga ledord, men det är långt ifrån alla som klarar av att leva upp till dem fullt ut. De som gör det är de vi kallar för Hjältar.

Vrid sedan upp nivån på mogenhet något. Det är en komplex värld med hemska saker i och det finns många vuxna teman att utforska i den. Knark, mord och misshandel förekommer - det är trots allt en värld med fler lycksockare än poliser. De rika utnyttjar hejdlöst de fattiga. Företagen utnyttjar arbetare. Skillnaderna mellan olika inkomstgrupper är påtagliga och den som har pengar har också makt.

Däremot bör det noteras att du inte kommer att stöta på rasism eller misogyni i äventyret. Det är inte något som behövs för att settingen skall fungera och därför är det helt enkelt inte inskrivet. Lägg gärna inte till det heller, det finns redan tillräckligt med sånt i verkligheten. Kan vi låtsas att det går att andas på Mars så kan vi lika gärna låtsas att det går att vara hygglig mot andra.

Nationer är inte viktigt för marsbor. De motsättningar som trots allt finns, finns istället mellan olika grupperingar. Gängbildningar är vanligt, men etnicitet och kön är ointressant. Istället är det främst ekonomisk klass, personkultur eller modenycker som styr. Det är hyfsat lätt att byta grupp och ingen lägger någon större vikt vid om du tillhörde ett rivaliserande gäng förra veckan, så länge du inte uppenbart försöker infiltrera eller sabotera.

1. Genre

Det finns en lista på sidan 65 i appendixet med media du kan konsumera för att få inspiration. Om du inte har sett, läst eller känner till någon av dessa så gör det inget. Tänk dig bara en äventyrlig ångpunktpulpwesterndeckare på Mars så bör du hamna relativt rätt. Och hamnar du helt fel i settingen så är det heller inte så noga egentligen. Det är trots allt själva äventyret som är viktigast.

2. Setting

En viktig del av spelarnas upplevelse är din förmåga som spelledare att förmedla en levande värld. Därför är det viktigt att du som spelledare skapar dig en känsla för hur världen ser ut och fungerar, men du behöver inte förklara precis allt för dina spelare. Det tar bara tid från spelandet. Att spelledaren har koll ger en konsekvent värld och därmed en bra grund för en engagerande upplevelse, men spelarna vill inte lägga en timme på att memorera bakgrundsinformation för ett äventyr som de spelar en gång under ett konvent.

Det är heller inte viktigt att följa precis allting i den här texten till punkt och pricka. Du är spelledaren och därför också den som bestämmer. Sätt din egen prägel på äventyret och lägg till eller ta bort sånt du känner inte fungerar för dig. Se bara till att det inte gör äventyret obegripligt eller ologiskt. Har du svårt att hitta på steampunkiga saker? Tona ner den delen och fokusera på westernstämningen istället. Är det westernstämningen som är problemet? Satsa istället på att få till ett bra detektivmysterie istället. Lägg krutet där de gör mest nytta, gör det du är bra på som spelledare.

2.1. Kort historik

Dåtid

Exakt var vår värld och den värld som beskrivs i äventyret gick skilda vägar är egentligen ointressant, men antagligen såg såväl antik som medeltid som renässans något annorlunda ut. Lite mer äventyr. Lite fler genier. Lite mer tolerans. Lite bättre. Det finns dock vissa tidiga händelser som skiljer sig åt markant mellan världarna och hade en kännbar inverkan.

Den första bemannade rymdfärden, till exempel.

Året var 1768 och på en liten gård i södra Frankrike lyckades två vetenskapsmän med konststycket att få en farkost att resa utanför jordens atmosfär. Deras hemmabyggda CAELISFÄR klarade tyvärr inte återinträdet och exploderade spektakulärt över franska rivieran med de båda kollegerna i, men trots detta skapade händelsen ett starkt intresse för det som ligger bortom Terra Firma. Rymdåldern hade påbörjats.

Det dröjde till 1822 innan den första utomjordiska kolonin skapades på LUNA, vår egen måne. Det blev en stor succé och redan 1858 lades grunden till en ny koloni på MARS, den röda planeten. Här hittades fyndigheter av såväl den spektakulära kristallen GRÖNGLAS som

2. *Setting*

guld, silver, titan och andra mineraler och ädelmetaller. Mars, med huvudstaden SAN DORADO i spetsen, växte snabbt och nybyggarlivet där blev en symbol för frihet, hårt arbete och potentiella rikedomar.

På jorden (eller TELLUS, som Marsborna säger) har det samtidigt hänt mycket som skiljer sig från vår verklighet. Det är dock inte särskilt viktigt för äventyret.

Nutid

Det är nu år 1889 och San Dorado har vuxit till den viktigaste platsen på Mars. Här ligger rymdhamnen, Auktionshuset, huvudkvarter för såväl RED RANGERS (se sida 21) som alla andra större företag och organisationer och härifrån styr Marsregeringen (se sida 21).

2.2. Teknologi

Grundläggande nivå

Tänk om det hade funnits mer avancerad teknologi i slutet av 1800-talet än vad vi hade. Tänk dig sedan att elektricitet är ovanligt, opålitligt och svårt att få att fungera tillfredsställande. Istället används företrädesvis mekanik, ånga, gas och GRÖNGLAS för att driva teknologi.

Det finns inga datorer så som vi känner till dem, men det finns teknologi med grundläggande logiska kretsar. Såväl ljud som bild kan lagras, även om det är omständigt. De medier som finns tillgängliga är ståltråd (tidiga magnetband), bakelitskivor, grönglas samt saltvatten.

Grönglas

Namngiven VIRIDI VITRO av den forskare som först stötte på och började använda den, men kallas i dagligt tal för GRÖNGLAS eller MARSKRISTALL. I folkmun kan du ibland få höra förkortningen "viro", men många forskare och andra intellektuella ser ner på den termen.

Grönglas har många intressanta egenskaper som gör att det kan användas på flera olika sätt. Det reagerar olika på olika stimuli och energier, det kan laddas upp med energi och laddas ur igen om du vet hur du skall koppla det. Det är svårt att arbeta med och inget för nybörjare, men det är ett kraftfullt och mångsidigt material. Det har hänt att grönglas har exploderat vid felaktig användning och det anses överlag inte vara ett säkert material eller kraftkälla.

Exempel på användningsområden för grönglas inkluderar:

Förändra egenskaper hos andra material Vatten, el, ljus och liknande reagerar på grönglas på olika sätt och kombinationer av material ger olika resultat. Ju mer komplext ett material är, desto mindre reagerar det. Hudkontakt och förtäring verkar inte ha någon effekt.

Energikälla i maskiner En urkopplad kristall kan hålla laddningen i princip hur länge som helst. Hur stabilt det funkar beror på hur duktig mekanikern är.

Spara information Våglängder kan sparas och spelas upp igen. Kvaliteten är ofta riktigt dålig, men det beror mest på okunskap kring hur grönglas fungerar.

Det finns kristaller som liknar grönglas, men har andra färger och vars egenskaper inte är utredda. De är sällsynta och varje kristall verkar ha unika och begränsade egenskaper.

Vardagsteknologi

Här är du som spelare fri att lägga in allt möjligt som du tycker kan passa in och som verkar fungera i settingen.

Rälistaxi Ångdrivna vagnar på räls med plats för upp till fyra passagerare (eller sex, om man tränger ihop sig lite). Föraren, som sitter på en egen stol fram till, måste styra hjulen för att välja spår. Ursparningar är ovanliga, men inte sällsynta.

Ångroska En ångdriven vagn på tre hjul med plats för två personer, eller en person och bagage. Väldigt ovanlig och normalt sett något som endast de rikaste har råd med. Räckvidden är kort och det är bara större versioner som används mellan städer.

Dyntåg När Drake Industrial och Rhodes & McIntyre tävlade om vem som först kunde bygga en järnväg mellan San Dorado och Plifterston såg de främst till att hindra varandra och inget bygge tog fart. Istället bestämde sig en grupp drivna studenter att lösa problemet och resultatet blev ett enormt rälsöst tåg som inte bara kunde överbrygga stora avstånd på ett stabilt sätt utan även kunde styras om för att åka mellan andra platser. Tåget drivs nu av en förening, SALUTIS VIATOR (se sida 21), som envist har motsatt sig varje försök att bli uppköpta. Föreningen har på senare tid utökat med ytterligare tre tåg och det går att resa snabbt över större delen av Mars med dem. Tågen är inte överdrivet bekväma, men de är snabba och hyfsat pålitliga.

Luftskepp Ett långsamt men beprövat sätt att resa på Mars är via luftskepp. Det finns luftskeppstorn på många platser och även inom städerna är det ett bra sätt att flytta tyngre gods. Luftskepp är både bekväma och pålitliga, men långsamma.

2.3. Mars

Geografi

Det är inte helt korrekt att säga att Mars är en ökenplanet, men för många är det så det verkar. Det karga landskapet har bitvis få öppna vattenkällor och djurlivet förlitar sig till stor del på växtligheten för sitt dagliga vattenintag. Vattenstinna växter, såsom kaktusar, är relativt vanliga. Vatten finns även i djupa kanjoner och i underjordiska grottsystem. Det finns vissa områden på

2. *Setting*

Mars med skogar och relativt rik växtlighet, men de är få och regeringen har sett till att skydda dem som reservat för att de inte skall utarmas.

Marken är företrädevis röd och mycket av vattnet har en svag rosa ton över sig. Detta beror på ett överflöd av järnoxid på planeten tillsammans med det faktum att järn av någon anledning verkar ha lätt att rosta på Mars. Det finns även indikationer på att vissa mineraler kan bidra, men inga konkreta bevis har hittats ännu.

Planetens har inget magnetfält vilket gör att kompasser är helt oanvändbara. Istället kan den som vet hur det fungerar navigera efter ett rutnät av curry-linjer vilka består av en oförklarbar energi som påverkar vissa former av enkla instrument samt grönglas.

Cydonia Cydonia är det område som är mest bebyggt och utforskat och det är härifrån som nybyggare utgår. Det ligger i den norra hemisfären, på gränsen mellan områdena Arabia Terra och Acidalia Planitia. Det var här som människan först landade och det var här som San Dorado byggdes.

Cydonia Mensae Högländerna i den sydligaste delen av Cydonia. Ibland menar folk bara den här delen när de talar om Cydonia. De Cydonska högländerna ser ut ungefär som resten av den del av Mars som inte är Borealis Basin, d.v.s. det finns gott om kratrar och ojämn/kuperad mark. Det går att resa på relativt flack mark över hela Cydonia Mensae (och även resten av Mars) så länge det är okej att ta några smärre omvägar runt alltför jobbiga kratrar eller platåer.

Cydonia Colles Norr om Cydonia Mensae tar ett område med kullar och småberg vid. Det ligger något lägre än platån och går ut en bit i Borealis Basin. Här finns det även en hel del grottor och det kommer att krävas ett omfattande arbete innan allt är kartlagt. Regeringen arbetar dock på bra med det hela.

Cydonia Labyrinthus Norr om Cydonia Colles och väl ute i Borealis Basin ligger ett område med stora jordsprickor som bildar ett slumpartat nätmönster av dalar. Även här finns det en hel del grottor och det är bara en väldigt liten del som är kartlagd än så länge. Det sägs att WILKINSONGÄNGET (se sida 21) har sin hemvist här någonstans, men det går å andra sidan väldigt många rykten om dem.

Olympus Mons En gigantisk vulkan, större än något annat berg i hela solsystemet. Det verkar som om den är vilande.

Valles Marineris En stor canyon med många hemligheter. Regeringen försöker hålla folk borta härifrån eftersom det verkar finnas en hel del artefakter däromkring. Storleken gör det till en nästan helt omöjlig uppgift, men rädslan för banditgång håller i alla fall borta en del folk.

Borealis Basin Hela norra delen av planeten (ca 40% av hela planetens yta) är en krater. Botten är relativt slät och mellan den och resten av planeten ligger det ett oregelbundet band av

smått kaosartad geografi. Hela Borealis Basin är i princip helt utan växtlighet och är mycket svårbeboelig. Det enda undantaget är en oas mitt i området, direkt på vad som brukar anses vara nordpolen. Här har Storbritannien stakat ut ett eget område som de envist vägrar ge upp.

San Dorado

Mars huvudstad. Ligger i södra delen av Cydonia. Det är ingen överdrift att säga att San Dorado är Mars största stad och med sina ca en miljon innevånare kan den mäta sig med många storstäder på Tellus. Vissa skulle kanske vilja hävda att det är en högteknologisk stad, men faktum är att den ligger på ungefär samma nivå som städer på Tellus (Europas storstäder undantaget - i synnerhet Paris och Berlin).

San Dorado delas ofta in i fem olika distrikt - ett för varje väderstreck samt centrum. Centrum har alla officiella byggnader, butiker, kontor och finare restauranger. Det finns även lägenheter här som kan köpas eller hyras, men det är bara de rikare som har råd med det. I centrum finns även operan.

I norr och i öst finns en blandning av fabriker, lagerlokaler, stall, laboratorier och verkstäder. Rymdhamnen ligger i nordöst och bryggan för dyntåget ligger i anslutning till den, liksom San Dorados största mast för luftskepp. Söderut finns det mest bostäder i alla varianter och västerut har det bildats ett stort låginkomstområde.

Övriga städer

Det finns även en hel del andra städer på Mars. De flesta ligger i närheten av San Dorado eftersom rymdhamnen ligger där, men det finns även några utspridda längre bort. Spelarna skall aldrig behöva lämna San Dorado, men det kan kännas bra för stämningen att känna till eller kunna nämna några fler städer.

Plifterston Mindre stad med Mars enda universitet. Ligger i nordöstra delen av Cydonia. Staden är till stor del en studentstad, men fungerar även som utgångspunkt för forskningsresor norrut i Borealis Basin.

New Paris En relativt liten stad, särskilt i jämförelse med gamla Paris. Har underhållning för alla smaker. Ligger ungefär halvvägs San Dorado och Plifterston.

Suzanne En halvstor stad strax söder om San Dorado. Hem åt många gruvarbetare, men också andra industrier.

Gale En halvstor stad som ligger på andra sidan planeten jämfört med San Dorado. Tillhåll för äventyrare och laglösa och därför också en stor samlingsplats för Red Rangers.

2. *Setting*

Cassini Junction En liten ort som i princip enbart livnär sig på att vara knypunkt för dyntåg och luftskepp. Ligger mellan San Dorado och Gale.

Hellespontus Civitatem Ligger söder om Cassini Junction. Hit söker sig gärna uppfinnare och forskare. Det går många rykten om galna projekt som gått snett i staden. Kallas skämtsamt för "Hell City" av många.

Djurliv

Djurlivet är annorlunda från det på Tellus. Istället för att flertalet djur är fyrlemmade så är de istället sexlemmade. Dessa sex lemmar kan ha olika fördelning mellan armar, ben och vingar, precis som jorddjur. En del liv på Mars verkar vara baserat på kisel eller silikon snarare än kol och kan i det närmaste benämnas som levande stenar, men de flesta växter och djur är kolbaserade och kan ätas av människor.

Det finns även importerade djur, men det är långt från alla djur som mår bra på Mars. Hästar t.ex. är svårt att föda upp och är därför väldigt dyra och eftertraktade. Ett billigare och mer lättillgängligt alternativ är Mysonoxen, ett sexbent djur som liknar en liten, korthårig flodhäst. De är starka och uthålliga och producerar bra med kött och mjölk, men är långsammare och mer obekväma att rida på än hästar.

Djur är inte en viktig del av äventyret, men om du vill slänga in något för att hjälpa till att sätta stämningen eller settingen så kan du antingen hitta på något eget eller helt enkelt plocka med djur importerade från Tellus. Det är klart att folk tog med sig sina husdjur när de emigrerade t.ex.

Politik

Politiskt sett så är Mars en representativ demokrati, men eftersom det är svårt att utöva demokrati över en så stor yta med de begränsade möjligheter som finns för kommunikation så har ett system med territorier och guvernörer instiftats. Varje guvernör styr över ett territorium och utser i sin tur personer som får representera territoriet i senaten. Senaten leds av en president som väljs vartannat år och senaten styr över hela planeten. Det finns politiska intressegrupper, men alla val och politiska uppdrag är personliga och partier är inte en egentlig del av det politiska systemet.

För att se till att de mer avlägsna delarna av Mars inte helt hemfaller åt laglöshet finns det ett nätverk av sheriffer och andra lagföreträdare som försöker hålla ordning i den multitud av småstäder och nybyggarsamhällen som finns. Sherifferna lyder under guvernörerna medan Red Rangers lyder direkt under senaten. Det är allmänt känt att det även finns en hemlig polis, men ingen vet egentligen något mer om dem än att de har i uppdrag att bekämpa Mars fiender och att de har befogenheter att göra nästan vad de vill.

Grupperingar

Marsregeringen Det namn som oftast används om staten på Mars.

Red Rangers Tuffa sheriffer som rider runt och håller ordning på Mars. De är till viss del självständiga, men vissa har specialområden som de ansvarar särskilt för. Alla Red Rangers lyder under Red Ranger Command som ligger i San Dorado och måste regelbundet resa dit för avrapportering. Att bli en Red Ranger är svårt och kräver dedikation.

Rhodes & McIntyre Samägt företag som äger stora mängder gruvor, mark och fabriker. De är kända för god kvalitet och pålitlighet i det de tillverkar och de har en relativt hög moral och stark företagsstolthet. De anställda får inte nödvändigtvis högre lön än hos andra arbetsgivare, men förhållandena är ofta lite bättre.

Drake Industrial Ett rivaliserande företag som drivs av industrimagnaten Lazarus Drake (sida 32). Företaget har i grund och botten som enda mål att tjäna pengar åt Lazarus och är känt för att vara ett företag med tveksam moral och dåliga förhållanden. Lazarus har få betänkligheter vad gäller moral i affärer och fäster ögonen på profiten vad det än gäller.

Wilkinsongänget Det sägs att Patrick Wilkinson (sida 33) drog ihop gänget för att skapa en modern version av Robin Hood och hans Muntra Män, men hur det egentligen ligger till vet bara Patrick själv. Han och hans gäng ägnar sig åt alla möjliga sorters stölder och överfall, men de undviker att skada folk och håller sig undan våld så långt det går. De har överlag visat sig vara notoriskt svåra att få fast och i de fall medlemmar ur gänget åker fast så dröjer det inte länge förrän de fritas av sina kamrater. De skulle aldrig råna fattiga människor eller barn och även om de inte på något vis har fribrev att göra vad de vill så prioriteras ofta deras brott lägre än andra.

Trippletfamiljen En maffiafamilj som tar hand om de sina och har sina fingrar med i spelet lite varstans i San Dorado. De arbetar sällan utanför stadsgränserna, men finns representerade i flera städer på Mars. Familjen leds av Charlotte G. Triplet (sida 36) och de tar sig an nästan vilket jobb som helst, så länge det betalar bra. Det inkluderar lagliga aktiviteter såsom spelhålor och verkstäder.

Salutis Viator Började som en studentförening vars mål var att slå de två största företagen på fingrarna, men knoppades av från universitetet i Plifterston och är nu en fristående organisation med det uttalat självpåtaga uppdraget att se till att det finns snabba förbindelser mellan Mars samtliga storstäder. Organisationen är i grund och botten fortfarande en förening, vilket betyder att den inte kan köpas upp.

Storbritannien Har anlagt en mindre koloni på nordpolen. Många marsbor anser att det vore en viktig symbolhandling att kasa ut dem med våld, men läget försvårar anfall och platsen har inget egentligt värde, mer än som oas. Det går givetvis en mängd olika rykten

2. *Setting*

om platsen; att de har hittat stora kvarlämningar efter en högteknologisk civilisation, att det finns ousinliga naturresurser där, att de pumpar upp allt vatten från planeten och skeppar till Tellus o.s.v.

Kvarlämningar

Det finns fyndigheter som verkar peka på att Mars en gång i tiden var bebodd av intelligenta varelser. Många av dessa fynd har visat sig vara bedrägerier och de som faktiskt tror på teorierna kring en gammal civilisation ses som excentriska. Museerna har ofta avdelningar för förhistoriska Mars med påhittade fynd och uppbyggda historier medan de riktiga fynden hålls hemliga för allmänheten av regeringen.

Faktum är att det har funnits en civilisation, men den dog ut för så länge sedan att väldigt lite finns kvar av den. Regeringen har stött på fynd som pekar på att civilisationen hade tillgång till avancerad teknologi, men eftersom regeringen ensamma vill få tag på och kontrollera de artefakter som finns kvar på planeten så förnekar de att de har stött på några bevis. Den teknologi som ibland hittas drivs och kontrolleras nästan uteslutande av grönglas, men det krävs mycket för att ens börja förstå den.

2.4. Resten av solsystemet

De flesta himlakropparna i solsystemet har andningsbara atmosfärer och många har även växt- och djurliv. Många har besökts av expeditioner, men det är bara ett fåtal som har koloniserats i någon utsträckning.

Phobos & Deimos

Mars båda månar. Verkar vara lika öde som Luna. Har annekterats av marsregeringen. Det är förbjudet att flyga dit.

Tellus (Jorden)

Istället för centralisering och sammanslagning har Europas länder ägnat sig åt splittring. Det som annars skulle kunna kallas baronat, distrikt, landskap eller liknande anser sig ofta vara självständiga stater. Många länder ligger i ständig konflikt med varandra och kartan ändras kontinuerligt. De stabila punkter som finns är vissa större länder, samlade kring de stora huvudstäderna. Tack vare de ständiga konflikterna går den tekniska utvecklingen framåt med stormsteg. Tyvärr är merparten av alla innovationer avsedda att förgöra grannlandet.

Afrika är, tack vare samarbeten mellan länderna istället för konflikter, på stark ekonomisk framfart och håller på att forma en union som på sikt förhoppningsvis kommer att innefatta

samtliga afrikanska länder. Många afrikaner reser till Mars för erfarenheten, men få stannar kvar.

Asien håller sig mest för sig själva och koncentrerar sig på att styra sina stora imperier. Med undantag för mellanöstern som har visst utbyte med Afrika så verkar länderna i Asien inte intresserade av att ha kontakt med några andra alls. Givetvis finns det undantag i form av enskilda individer som reser ut från länderna, men inresor hålls under strikt kontroll.

Sydamerika och Nordamerika började att koloniserar, men det avbröts mer eller mindre helt när Mars visade sig vara ett mer intressant ställe att slå sig ner på. Det betyder t.ex. att USA inte existerar och att ursprungsbefolkningen inte har placerats i reservat. Canada är ett litet land på norra östkusten dit hoppfulla europeer flyttar ibland och Delaware är en framgångsrik svensk koloni.

Luna

Runt Tellus snurrar månen Luna och det var dit de första kolonisatörerna tog sig. Lunarkolonin var från början ett högstatusområde, men har sedan dess förfallit i slum och misär eftersom Luna inte visade sig ha några viktiga resurser. Folk på Luna livnär sig främst på att vara en anhalt mellan Mars och Jorden.

Del II.

Äventyret

3. Översiktlig tidslinje

Det här är hela äventyret som det utspelar sig i kronologisk ordning.

3.1. Före äventyret

1. Det finns en hemlig sektion inom Marsregeringen vars jobb det är hitta och undersöka artefakter, dels för att dokumentera Mars historia och dels för att se om det finns några praktiska applikationer. Agent MICHAEL WHITE (sida 35) är en sådan person. White är i hemlighet dock mer intresserad av att behålla artefakterna för sig själv och på sikt ta makten över Mars.
2. White upptäcker träarmén och ser ett fantastiskt tillfälle att ta makten över planeten, men inser snart att han inte kan få armén att fungera utan experthjälp. Han rekryterar det unga geniet ARCHIBALD MIRROR (sida 35) vars jobb blir att ta reda på hur armén aktiveras och kontrolleras.
3. Archibald upptäcker att det saknas vissa komponenter i kontrollpanelen. White börjar leta efter dessa och anlitar kriminella typer för att stjäla dem, bl.a. från museer och privata samlingar. GORDON SHADE (sida 35), en regeringsagent med ansvar för interna angelägenheter, är White på spåret, men kan inte göra så mycket.
4. Den unga kändisdetektiven ZALARIA NIGHTBOURNE (sida 31) blir anlita för att lösa en serie artefaktrelaterade inbrott. Zalaria hittar de skyldiga, några småskurkar, som häktas. Det antas att motivet är rent monetärt, men Zalaria ifrågasätter det och fortsätter undersökningen. Hon tar hand om en juvel som stulits från universitetsmuseet i Plifterston, men berättar inte det för någon.
5. White får reda på att Zalaria har fått fast hans kumpaner men ändå inte ger sig. Han tar reda på att hon varit beroende av opium och ser till att hon får ett återfall.
6. När Zalaria inte dyker upp på ett avtalat möte med SEUSS MCINTYRE (sida 31) så blir denne orolig och bestämmer sig för att anlita RP för att hitta henne. Han bjuder in dem till en bal.

3.2. Under äventyrets gång

1. RP räddar Lucy Morgan åt WINCHESTER RHODES (sida 32). Debriefingen sker på hans kontor hos Rhodes & McIntyre.
2. RP blir inbjudna till en bal hos Seuss McIntyre. Han säger åt dem att det handlar om ett jobb.
3. På balen träffar RP en mängd olika personer och har sitt möte med Seuss. Han ber dem hitta Zalaria åt honom.
4. RP letar efter Zalaria, men hittar mest ledtrådar om träarmén.
5. Marvin Thomas (sida 32) kontaktar RP och berättar att han vet var Zalaria finns, men att de måste lova att slutföra hennes uppdrag innan han berättar var hon är.
6. Marvin leder RP till ett opiumhak där Zalaria ligger nerdrogad. Marvin berättar att han försöker få henne ren, men att det kan ta ett tag. De får Zalarias anteckningar om fallet samt beskrivning av var grönglasjuvelen som kontrollerar armén finns.
7. Någon form av showdown vid platsen för juvelen. White får tag på juvelen.
8. RP:s efterforskningar ger dem en plats. Den verkar svår att ta sig in i, men de lyckas på något sätt och kan smyga runt på stället.
9. De hittar armén och måste stoppa den på något sätt. Stjäla en viktig komponent? Förstöra kontrollerna? Kidnappa Archibald? Det finns många sätt att angripa problemet på. Förhoppningsvis lyckas de.

3.3. Efter äventyret

1. White ådrar sig stora skador, men lyckas fly. Archibald tillfångatas, men skadas mentalt på något sätt (mentalt uppkopplad mot grönglasjuvelen när den förstörs?).
2. Shade ser till att bunkern tas hand om av regeringen och förklarar att Archibald byggt armén själv och att alla andra teorier och åsikter bara är konspiratoriska rykten. White kan de glömma helt.
3. Zalaria hyllas för att ha löst äventyret och på ett intelligent sätt utmanövrerat Archibald. Hon (eller Marvin) förklarar för RP att det skulle skada hennes karriär något fruktansvärt om sanningen om hennes missbruk kom ut och att Seuss absolut inte får veta något. RP blir dock duktigt belönade och får ändå lite credd som Zalarias hjälp i fallet.

Om RP misslyckas

1. White använder armén för att starta ett inbördeskrig. Folk dör. Inom några månader har han full kontroll över hela planeten.

4. Persongalleri

4.1. Spelledarkaraktärer

Zalaria Nightbourne

Redan som ung flicka var Zalaria intresserad av mysterier och tillsammans med sin morfar löste hon gåtor och pussel med stor förtjusning. Ju äldre hon blev, desto mer avancerade gåtor drogs hon till och efter att hon träffat poliskommissarien dröjde det inte länge innan hon hjälpte till att lösa sitt första fall. Zalias föräldrar dog tyvärr tidigt och hon bodde därför hos sin morfar under större delen av sin uppväxt, men när hon bestämde sig för att utbilda sig till ingenjör vid PLIFTERSTON UNIVERSITY flyttade hon till campuset där.

För att ha råd att ta sig genom utbildningen jobbade hon extra med att sjunga på nattklubbar, salooner och biografer. Hennes röst uppskattades av många och redan innan hon hann bli klar med sin examen fick hon erbjudande om anställning på operan i San Dorado, vilket hon genast accepterade. Hennes morfar ville inte att hon skulle vara helt ensam i staden men eftersom han inte tänkte flytta till San Dorado så kontaktade han istället Seuss McIntyre, en gammal vän till familjen. Seuss tog sig gladeligen an Zalaria och hjälper henne sedan dess med allt som kan tänkas behövas hjälp med.

Zalaria är orädd, handlingskraftig och intelligent, men kanske något naiv. Hon ser gärna något gott i alla och avskyr våld. Som detektiv är hon inte dålig, men det är nog i ärlighetens namn mest hennes status som rik opersjungande arvtagerska som gör att hennes detektivkarriär har fått sådan fart och gett henne så hög status.

Förut bodde Zalaria i Seuss villa och hon har fortfarande ett rum där, men numera hyr hon en rymlig trea nära centrum. Hon klär sig alltid prydligt och propert och föredrar stilrena långklänningar och färgglada hattar.

Seuss McIntyre

Äger företaget Rhodes & McIntyre. Är en snäll äldre gentleman med glatt leende som dricker måttligt med konjak och röker lite för mycket cigarrer. Har mist sin fru och sin dotter, men har tagit sig an Zalaria Nightbourne som protegé och substitutdotter. På senare tid har McIntyre börjat synas med en jämgammal kvinna vid sin sida, men ingen vet egentligen mer om henne än att hon är en nyligen inflyttad jordbo.

Marvin Thomas

Zalarias bästa vän sedan länge. Marvin är väldigt snäll, lite naiv och har en obesvarad kärlek till Zalaria. Han är föräldralös, fattig och tar sig en enkla tidsbegränsade jobb över hela staden. Detta har gett honom ett imponerande kontaktnät, men eftersom han vill vara så fri som möjligt har han sett till att vare sig vara skyldig någon tjänster eller att andra är skyldiga honom tjänster. Av den anledningen tackar han även ständigt nej till diverse gåvor från Zalaria, inklusive ett erbjudande som hennes personliga lägenhetsskötare.

Winchester Rhodes

Äger företaget Rhodes & McIntyre. Är en snäll äldre gentleman. Är hunsad av sin fru och skämmer bort sin dotter. Jobbar kanske lite för mycket, men trivs ändå rätt bra med sitt liv. Winchester har inget emot att ta sig en drink eller fem och går vid dylika tillfällen från att vara tyst och tillbakadragen till att bli utåtagerande, social och lite "full i fan".

Charity Rhodes

Winchesters fru. Styr och ställer med sin make, gullar med sin bortskämda dotter men är i övrigt en trevlig person. Älskar sociala tillställningar och arrangerar ofta diverse fester, picknickar och liknande. Har ett starkt klasstänk och umgås inte gärna med folk som inte tillhör överklassen, givetvis med undantag för vissa statusyrken. Har en stark tilltro till staten och lagväsendet. Proper, korrekt och traditionell.

Vanessa Rhodes

Winchesters dotter. Bortskämd brat som inte klarar av motgångar, men försöker vara snäll i övrigt. Hon har inte alls samma inställning till klasser som sin mor. Hon tycker inte att utseende och anseende är särskilt viktigt hos andra och kan bli vän med nästan vem som helst, men hos sig själv ser hon dessa egenskaper som de absolut viktigaste och hennes beteende gränsar ibland till det mentalt självdestruktiva. Vanessa vill bli den nya Zalaria, men hon har ännu inte hittat det perfekta glamorösa dagjobbet. Operasångerska vore att härmas och Vanessa är noga med att lyckas på egna meriter.

Lazarus Drake

Livet som fattig var inte lätt och den unge Lazarus Drake bestämde sig tidigt för att bli rik. Han slet hårt för att bygga upp sitt företag, DRAKE INDUSTRIAL (sida 21), och ingen kan säga att han har fått något gratis.

Många upplever Lazarus som en trevlig och engagerad person, men vissa tycker snarare att han är lissmande och falsk. Sanningen är den att han är en luttrad och desillusionerad person som inte har något emot att tänja på såväl lagens som etikens gränser vid behov, men som alltid försöker visa ett städat och propert yttre.. Han saknar inte empati, men har förmågan att skjuta bort sådana tankar och alltid sikta mot målet. Han mår mycket dåligt över vissa saker han har gjort och har inte sällan mardrömmar. Men målet är rikast i solsystemet och han är inte där ännu.

Ana Drake

Fru till Lazarus Drake. En gång i tiden en social kvinna som syntes vid varje finare tillställning, men idag lämnar hon sällan huset. Ryktena säger att hon har blivit sinnessjuk, att hon är inlåst eller att hon helt enkelt har dött. Sanningen är att hon lider av en hudsjukdom som gör att hon ser ödlelik ut. Hon hatar sitt utseende och umgås enbart med sin make, sina barn och en tjänare hon litar på.

Ana har ett eget bås på operan och även om hon är där relativt ofta så är det aldrig någon som ser henne komma dit, sitta där eller lämna båset. Hon interagerar aldrig med någon när hon är där, men hon betalar bra för båset och för att det skall finnas färsk vindruvor där varje kväll.

Peter & Lara Drake

Lazarus och Anas son och dotter. De är tvillingar som jämt ses tillsammans, som liknar varandra väldigt mycket och som brukar ha liknande kläder. Du känner säkert till stereotypen. De verkar inte brås särskilt mycket på fadern, men de är ändå lite skumma. De talar sällan med varandra och ingen vet riktigt vad det är de gör mer än att vara Lazarus och Anas barn.

Peter och Lara kan användas till lite vad som helst i äventyret. Kanske lämnar de ledtrådar mot att RP måste utföra något konstigt uppdrag, kanske försöker de hjälpa/stjälpa sin far, kanske plockar du bara med dem för att de skall ge lite creepy stämning till äventret. Kanske är de inte med alls.

Patrick Wilkinson

En bandit med stark moral och överdrivet romantisk syn på bandityrket. Patrick skulle aldrig fysiskt skada en oskyldig person, men anser att alla som ger sig in i leken får leken tåla och han leder Wilkingsgänget (sida 21) utefter den premissen. Han bryter aldrig ett löfte, men lovar å andra sidan väldigt sällan något.

Det finns de som skulle kalla honom för revolutionär, men förutom att han pratar om Friheten som något i det närmaste religiöst så har han inga politiska aspirationer. Patrick är både

4. Persongalleri

äventyrare och Don Juan ut i fingerspetsarna och flirtar med vem som helst när det ges tillfälle; oavsett kön, kultur eller utseende.

Charlene Bennett

Red Ranger och rent allmänt en tuff tjej med bestämda åsikter och inställningen att det är bättre att göra lite fel någon gång än att prata i all oändlighet om vad som är mest rätt innan något händer. Är några år äldre än Zalaria och agerade lite som hennes storsyster under deras uppväxt. En av få personer som Zalaria litar helt på.

Charlene vet att Zalaria är beroende av opium, men hon tror att Zalaria är ren och berättar det därför inte för RP i första taget. Däremot hjälper hon dem gärna med vad hon kan om de berättar att Zalaria är försvunnen.

Lucy Morgan

Äventyrararkeolog med stor smak för äventyr, pengar och artefakter - oftast i den ordningen. Hon bryr sig inte alls om uppmärksamhet eller berömmelse utan trivs tvärtom bra med att vara lite okänd. Det håller dock på att ändras eftersom hon trots allt är duktig på det hon gör och San Dorado gillar sina äventyrare.

Tsuhako Mayobi-Wesson

Poliskommissarie inom Mars officiella stadspolisstyrka, MLL:OSD (Mars Local Lawbringers: Office of San Dorado). Tsuhako flyttade till Mars från Japan för några år sedan och gjorde sig snabbt ett namn inom polisväsendet. Hon pratar aldrig om sitt förflutna. Har sedan ett år tillbaka en make vid namn Charles som jobbar som skraddare.

Tsuhako samarbetar ibland med Zalaria, men har överlag en misstänksam inställning mot privatdetektiver. Hon kan motvilligt tänka sig att hjälpa RP om de visar sig vara pålitliga, men hon kräver att få all information i utbyte och de måste rätta sig efter hennes sätt att göra saker på.

Lydia Brooks

Bordellmamma tillika opiumhotellföreståndare. Förser Zalaria med opium och ett privat rum. Hon har ingen direkt moral eller empati, men eftersom det gör saker enklare i långa loppet behandlar hon sina anställda "värdar" hyfsat bra. Lydia kan lagen minst lika bra som vilken advokat som helst och befinner sig hela tiden på rätt sida, även om marginalerna ibland är väldigt små. Hon tar var chans att tjäna en slant och de som kan betala för sig (som t.ex. Zalaria) blir väl behandlade och tillmötesgångna.

Dustin Fisher

Dustin är i 60-årsåldern, men har kvar både styrka och uthållighet - antagligen på grund av att han spenderar en stor del av sin tid med att träna. Han är Red Ranger och håller sig ofta till de lite mer undanskymda delarna av Mars, men är för tillfället i San Dorado för den kvartalsmässiga avrapporteringen. Vad gäller lag och ordning så håller han mycket hårdare på ordningsdelen och anser att lagens mening är viktigare än lagens ord. Han kommer bra överens med Charlene och umgås en hel del med henne medan han är i staden.

Gordon Shade

Varje regering inser snart att de behöver en eller flera personer som tar hand om interna angelägenheter. Shade är en sådan person. Utåt sett tillhör han en avdelning som tar hand om hot från terrorgrupper och andra regeringar, men just hans avdelning får andra uppgifter att lösa. Vissa personer inom regeringen har under en tid haft ögonen på White och de senaste veckorna har Shade utrett honom. White är dock svår att koppla till konkreta bevis och regeringen vill inte göra sig av med honom om de inte måste.

Shade ser RP som ett utmärkt tillfälle att få en lösning på situationen utan att regeringen själva behöver stoppa fingrarna i syltburken. Han kommer att hjälpa RP om de har kört fast, men går inte in i onödan och ger inte RP mer information än absolut nödvändigt. Vid behov gör han klart för RP att de är förbrukningsbara och att White inte är det utan måste fångas utan att skadas.

Michael White

Jobbar som agent åt marsregeringen. Vill ta över makten och invadera jorden. Är ond och elak, men låtsas vara snäll.

White har haft planer på att ta makten över Mars en längre tid. Han anser att demokratin skadar Mars möjlighet att bilda ett välde starkt nog att inte bara stå emot Tellus utan även invadera planeten och ta över den också. När han upptäckte armén såg han till att göra sig av med alla illojala personer under sig och sedan inte nämna något till marsregeringen.

Michael har inga moraliska betänkligheter när det gäller att nå sitt mål. Han anser att han gör det enda rätta och att alla andra är naiva om de tror att Tellus inte kommer att försöka invadera så snart rätt tillfälle uppenbarar sig. Han är effektiv och målmedveten, men har även vissa psykopattendenser.

Archibald Mirror

Ungt geni. Har multipla personligheter som talar till honom och ger honom råd. Ibland tar de över helt. Trots att personligheterna är väldigt olika är de väldigt ense om det mesta och

4. Persongalleri

alla följer alltid Earls råd. Archibald drivs av nyfikenhet, men också en vilja att bli erkänd som stor vetenskapsman. Han lyssnar ofta - men inte alltid - på sina röster. Rösterna kan inte höra honom tänka så han måste prata med dem på riktigt. Han är duktig på att dölja detta eftersom han vet att det i grund och botten rör sig om en sjukdom. Archibald har fyra distinkta röster som pratar med honom regelbundet:

Earl Obvious Anser att Archibald måste visa framfötterna. Ledargestalt. Självgod. Tar alltid ställning för sådant som gynnar Archibald bäst, oavsett hur det påverkar andra människor.

Jonathan Clue Analyserande personlighet som anser att endast hårda fakta gäller. Vetenskapsman ut i fingerspetsarna. Följer egensatta regler slaviskt, men saknar moral.

Dick Libido Anser att Archibald borde fokusera på sitt kärleksliv. Värnar om Archibalds själ och känslor. Är bisexuell. Tror inte på den enda sanna kärleken.

Clint Sidekick Håller med de andra. I brist på input från de andra håller han med vem som helst annars. Saknar rädsla. Blir alltid glad för andras skull.

Archibald är inte tvingad att lyda rösterna och de kan inte få direkt kontroll över honom, men han kan å andra sidan inte stänga ute rösterna utan måste höra dem om de säger något. Det här kan leda till att Archibald utåt sett verkar ofokuserad och lätt distraherad när han i själva verket försöker lyssna på vad någon säger medan imaginära röster pratar i hans öra.

Utöver att han hör röster har Archibald en enorm misstro och ett stort förakt för andra människor. Han tror inte att det finns oskyldiga människor över trettonårsåldern och ser den starkes rätt som den enda riktiga. Den som börjar diskutera politik med honom upptäcker en engagerad och skarpsinnig fascist.

Charlotte G. Triplet

Maffiaboss. Styr med järnhand över Tripletfamiljen (sida 21).

Loretta Simpson

Doktor på shady klinik. Nyutexaminerad universitetsstudent. Någon av RP kan känna henne om det skulle behövas en billig och diskret doktor lite snabbt.

Cody Mason & Sam Blythe

Småskurkar som blev anklagade och dömda för en serie inbrottsstöld. De tillhör Tripletfamiljen, men hävdar att de gjorde det helt på eget bevåg. Vilket är lögn.

Roy Butler

Kurator på museet i Plifterston. Korrekt person med stort intresse för Mars historia.

4.2. Spelarkaraktärer

Se appendixet för spelaranpassade karaktärsblad.

Valeria/Orson Mashburn

Född och uppvuxen i San Dorado. Drivs av en stark vilja att göra gott. Förälder var polis, men blev skjuten i tjänsten. Har processat och kommit över det hela, men förändrades av upplevelsen. Ville bli polis för att följa i fotspåren, men klarade inte av fysprovet. Största tillgångar är tur och instinkt.

Jossie/Joseph K. Kinzer

Från Belgien från början, men reste till Mars för att starta ett helt nytt liv. Före detta legosoldat som tröttnat på att skjuta folk för pengar. Har mardrömmar. Undviker gärna vapen om det går eftersom de triggar minnen. Är mentalt väldigt stabil, intelligent och perceptiv.

Theresa/Barry O'Hasson

Kommer ursprungligen från Irland. Familjen flyttade till Mars i hopp om ett bättre liv. Det har inte gått helt bra och föräldrarna är fattiga, alkoholiserade och småkriminella. Lärde sig slåss tidigt och har varit springbud i slummen under sin uppväxt. Har nu bestämt sig för att lämna det livet och försöka göra slummen ett bättre ställe att bo på.

Deliah/Daniel Duster

Växte upp som mellanbarn på en farm utanför San Dorado. Har jobbat hårt under sin uppväxt, men tog möjligheten att studera när den dök upp. Pluggade till advokat, men fann att branschen såg pengarna tydligare än människorna. Verkar kanske lite oputsad, men är en duktig (om än oerfaren) advokat.

Nuren/Nanren Wu

Född i Kina, mestadels uppvuxen i Afrika. Reste till Mars för att slå sig in i politiken, men det visade sig vara rätt svårt. Blev även lite besviken på Marsregeringens demokrati och tycker väl att Mars är mer laglös än demokratiskt. Vill fortfarande bli politiker i framtiden, men tänker jobba med annat ett tag för att skapa kontakter och ett gott rykte om sig. Jagar berömmelse.

4.3. Platser

Ställen där saker kan ske, personer träffas och information hittas.

Zalarias lägenhet

En liten, centralt belägen lägenhet. Den är smakfullt inredd med några blandade minnessaker från hennes operakarriär och även en och annan grej som påminner henne om gamla fall. Hon har inga låsta lådor eller skåp utan allt är öppet och lättillgängligt.

I rummet finns det ett lönnfack som RP inte hittar till att börja med. I det ligger en mapp med all information som Zalaria har fått fram hittills. Zalaria berättar om lönnfacket senare. Det kan vara så att spelarna insisterar på att fullkomligt vända lägenheten ut och in för att försöka hitta något. Antingen kan du avbryta dem med ett besök innan de hinner färdigt eller så kan du låta lönnfacket finnas någon annanstans.

Det finns ingen i lägenheten när RP kommer dit, men posten är lagd på skrivbordet och so-porna har tömts. Det ligger dock ett tunt lager damm över vissa delar av lägenheten. Beroende på hur tidigt de kommer hit kan det vara ett bra ställe att slänga in Marvin på. Plockar du in honom senare kan han ha sett dem snoka runt i lägenheten och bestämt sig för att följa efter dem.

Zalarias loge på operan

Ett lyxigt rum som i det närmaste flödar över med flärd och pamp - på gränsen till smaklöst. Rummet har ett golvfast sminkbord med väggspegel, en liten soffgrupp med ett bord, en hylla med böcker och minnessaker samt en divan. Det finns även en skärmvägg här med några kläder slängda över sig.

I logen har Zalaria gömt juvelen. Den ligger i en av vägglamporna och går att hitta om lampan stängs av och glaskupan tas bort så att gasröret kan kopplas ut. Lampans låga flimrar något på grund av blockeringen.

Opiumhaket

Ett typiskt opiumhak med många sängar. Röken ligger tung och det är många som springer runt och passar upp på sina kunder. Zalaria befinner sig långt inne i ett enskilt rum med egen toalett.

Träarmebunkern

En förhistorisk konstruktion någonstans i Cydonia Colles (sida 18). White har hittat den och börjat bygga upp en bas i den. Här befinner sig även Archibald Mirror mestadels. Bunkern är

dekorerad invändigt med konstiga tecken och hieroglyfer och det går att gå ner några våningar. White har sett till att fylla den med förnödenheter, såsom vapen, olja, mat och annat som kan behövas.

Seuss mansion

Ett stort hus i den lite finare delen av stan. Har en stor balsal, ett bibliotek, ett rökrum o.s.v. Allt som en större mansion skall ha. RP får dock bara tillträde till Zalarias rum.

Zalarias rum

Ett typiskt flickrum. Det är kanske inrett för någon som är snäppet yngre än Zalaria, men hon sover sällan här längre även om hon ofta kommer och hälsar på Seuss.

RP:s kontor

Inte det lyxigaste som pengar kan köpa, men heller inte helt pjåkigt. Tillräckligt representativt för att folk skall våga anlita dem.

Andra platser som kanske är intressanta

- Polisstationen
- Lazarus kontor
- Museet
- En saloon
- Archibalds hem
- Hamnen / lastområdet
- Rhodes hem/kontor
- Main street
- Regeringsbyggnaden
- Wilkinsons gömställe
- Maffiabossens nattklubb

5. I detalj

5.0. Detta har hänt...

Obs: Det här är bakgrunden till äventyret och därför givetvis inget du skall berätta för spelarna om du inte vill att äventyret skall bli fruktansvärt tråkigt och förutsägbart för dem.

Det finns en hemlig sektion inom Marsregeringen vars jobb det är hitta och undersöka förhistoriska Mars-artefakter; dels för att dokumentera Mars historia och dels för att se om det finns några praktiska applikationer. Agent MICHAEL WHITE (sida 35) tillhör den sektionen tillsammans med ett fåtal andra, men jobbar utåt sett med inre och yttre hotbilder mot regeringen. Han har befogenheter från högsta ort att göra vad han anser nödvändigt för att säkra viktiga artefakter eftersom det faktum att Mars en gång haft en civilisation inte är allmänt känt och regeringen föredrar i dagsläget om det förblir så.

Dock är White en skurkaktig person som är mer intresserad av att behålla de häftigaste artefakterna för sig själv och på sikt ta makten över Mars. Han har skaffat sig ett litet kontaktnät av skumma typer, men är inte på långa vägar redo att genomföra någon statskupp. Detta förändras när White, genom att följa ledtrådar i en gammal skrift, upptäcker en enorm armé av mekaniska soldater i hårt trä. Soldaterna verkar kunna manövreras från ett stort kontrollbord, men inget han gör kan få något att reagera och han är inte intresserad av att kalla in regeringens egna forskare eftersom han vill behålla armén för sig själv. För att få armén i fungerande skick rekryterar han istället det unga geniet ARCHIBALD MIRROR (sida 35), en mentalt labil person som regeringen har hållit lite koll på men avfärdat som psykiskt sjuk och harmlös.

Archibald börjar arbeta på armén och inser snart att det saknas viktiga komponenter i kontrollpanelen. Han misstänker att dessa en gång i tiden kan ha plockats bort med flit för att förhindra aktivering av armén. Eftersom de inte vet exakt hur komponenterna ser ut så måste de kontrollera alla artefakter de hittar som är i rätt storlek. White kan få tag på en del från regeringsarkivet, men andra artefakter finns på museer och i privata samlingar. För att få tag på dessa anlitas den skrupelfria matriarken över en stark maffiafamilj, CHARLOTTE G. TRIPPLET (sida 36), som i sin tur arrangerar en serie inbrott.

Det är häromkring som den unga kändisdetektiven ZALARIA NIGHTBOURNE (sida 31) blir inkopplad på fallet. Hennes mentor, SEUSS MCINTYRE (sida 31), har i sin ägo en samling mineraler och kristaller med säreget utseende och dessa blir målet för ett av inbrotten. Zalaria pratar med

5. I detalj

poliskommissarie TSUHAKO MAYOBI-WESSON (sida 34) om inbrottet och bestämmer sig för att hjälpa Tshako med fallet. Det dröjer någon månad innan de hittar de skyldiga - medlemmar ur Trippletfamiljen allihop - och sätter dem bakom lås och bom, men trots att Charlotte G. Triplet befinns vara helt oskyldig misstänker Zalaria ändå att det är hon som ligger bakom stöldvägen och fortsätter undersökningarna utan polisens inblandning. För att ha något att locka fram henne med plockar hon med sig en del av stöldgodset som beslagtogs vid arresteringen - en grönglasjuvel som råkar vara just den felande länk som White behöver.

Eftersom Zalaria är något mindre diskret än hon egentligen borde så får White snart reda på att hon inte har lagt ner undersökningarna, men däremot inte att hon har juvelen. White vill röja henne ur vägen utan att dra uppmärksamheten till sig och tillsammans med Charlotte luskar han reda på att Zalaria har ett starkt beroende av opium. Hon har varit ren i över två år nu, men White ber Charlotte att kidnappa Zalaria, tvinga i henne en massa opium och sedan lämna henne i opiumhålans ömma vård. Opiumhåleforestandaren LYDIA BROOKS (sida 34) får ett generöst förskott för opium, service och ett privat rum. Planen fungerar felfritt och Zalaria går in i dimman.

Några dagar efter kidnappningen har Zalaria ett avtalat möte med sin mentor, men när hon inte dyker upp börjar han bli orolig och när han inte kan få tag på henne bestämmer han sig för att anlita någon eller några för att hitta henne. Valet faller på den relativt nyöppnade detektivbyrån MARTIAN YARD och han bjuder in dem till ett möte för att diskutera detaljerna.

5.1. Exposition

Målet med expositionen är att lägga grunden för resten av äventyret. Spelarna skall få koll på settingen, de viktigaste karaktärerna och vad som förväntas av dem. De får även smaka på lite action och om du använder ett regelsystem i äventyret så passar det bra att introducera det direkt.

Rollpersonerna bor i Mars huvudstad San Dorado och har tillsammans startat upp en detektivbyrå med det något högtravande namnet MARTIAN YARD. Byrån har ännu inte gjort ett namn för sig, men har i alla fall några lyckade fall att visa upp och karaktärerna ser hoppfullt på framtiden. Deras påkostade annons i SAN DORADO WEEKLY har redan gett god utdelning och när äventyret börjar är de precis på väg att lösa ett fall som de arbetat på under en längre tid.

Räddningen

En av stadens mest framstående affärsmän, WINCHESTER RHODES (sida 32) har bett om hjälp. Arkeologen LUCY MORGAN (sida 34) har kidnappats medan hon befann sig på en utgrävning som Rhodes i hemlighet beställt och sponsrat. Winchester är barnsligt förtjust i tanken på en

utdöd Mars-civilisation och hoppas på att Lucy skall hitta något sensationellt. Han vill dock inte att någon annan skall lägga sig i hans utgrävningar och vill heller inte riskera att regeringen konfiskerar hans fynd.

När äventyret börjar står RP utanför en lagerlokal i hamnen där de har fått veta att Lucy antagligen finns. De kan välja att smyga sig in och plocka vakterna därinne utan strid eller att sparka in dörren och börja skjuta omkring sig. Lucy sitter fastbunden på en stol inne i ett låst kontor. Väggarna är tjock betong och både fönster och dörr är kopplade till en bomb under stolen. RP måste dyrka upp låset in i rummet för att kunna rädda Lucy. Det här skall ta minimalt med tid. Ge gärna spelarna lite motstånd, men låt dem klara av situationen snabbt och enkelt.¹

Debriefingen

Lucy följer med tillbaka till Rhodes. Under debriefingen för uppdraget berättar hon att hon hittat en del intressanta artefakter, men att hon inte hann undersöka dem närmare innan hon blev kidnappad och artefakterna stulna. Hon kunde inte se vem bossen var, men hörde honom skälla ut de som kidnappade henne. De skulle uppenbarligen ha väntat tills hon hunnit gräva fram mer saker. Hon har ingen aning varför de satte henne i rummet ovanpå en bomb när det finns flera bättre alternativ, men hon är givetvis glad över att de inte bestämde sig för att skjuta henne.²

Rhodes delar sitt kontor med Seuss McIntyre som sitter med under mötet och verkar införstådd med vad som pågår. När Rhodes har tackat RP för att ha löst fallet snabbt och utan större problem och gett dem sin belöning så går Seuss fram och förklarar att han kanske har ett fall för dem. Det kommer att hållas en stor fest för socityten hemma hos Seuss och hans protegé ZALARIA NIGHTBOURNE - den berömda sjungande detektiven - skall hålla i prisutdelningen för ett mordmysteriespel som hålls under kvällen. Det kan dock bli så att Zalaria får förhinder och då vore det bra att ha ytterligare några detektiver i bakfickan. Festen är om en vecka och alla detaljer kommer att tas på plats. RP får skriftliga inbjudningar under veckan med en uppmaning att komma i de kläder de använder i arbetet samt att vara på plats senast klockan sex då Seuss önskar ett förberedande möte med dem. Har de lite tur kommer även Zalaria att närvara.

Vad RP gör under resten av veckan är egentligen ointressant. Däremot håller White lite koll på dem för att se vilka de är och eftersom White visar intresse så vill även Gordon Shade veta vilka de är. Båda är vältränade regeringsagenter och RP märker inget av detta.

Driftiga spelare gör en massa saker under veckan. Om det passar bra så kan vissa ledtrådar läggas in redan här och det är också ett utmärkt tillfälle att introducera intressanta och/eller

¹I speltest löstes det här smidigt genom att RP fick hitta en taklucka som inte var minerad. Stolen var också kopplad till bomben, men att desarmera den var så enkelt som att rycka ur sladdarna.

²Det var White som Lucy hörde. Han hade fått nys om utgrävningen, men visste inte vem som låg bakom eller om det fanns något större syfte. För att ta reda på vem som beställt utgrävningen bestämde sig White för att använda Lucy som lockbete.

5. I detalj

viktiga karaktärer. Se bara till att det inte drar ut för långt på tiden utan försök hålla det hela rätt kort.³

Festen

Seuss hus är ett stort och imponerande bygge i östra delen av staden. Det finns en hel del tjänstefolk som sköter de dagliga sysslorna, servering, säkerhet och allt däremellan. RP känns inte igen, men blir givetvis insläppta så snart de visar inbjudan. Det har inte kommit några andra besökare ännu och tjänstefolket håller fortfarande på att ställa allt i ordning. RP har inga problem med att hitta Seuss och han visar in dem på sitt arbetsrum.

Seuss förklarar för RP att det under festen kommer att hållas ett mordmysteriespel där en vinnare kommer att utses. Tanken är att Zalaria skall hålla i prisutdelningen, men det verkar inte som om hon kommer att dyka upp. Gör hon det så slipper RP hålla i ceremonin, men de får ändå betalt för kvällen. Gör hon inte det så får RP dela ut priserna och säga något "detektivigt" om kvällen. Han vill träffas igen direkt efter festen, oavsett vad som händer i övrigt.

Till festen kommer en mängd olika personer:

Winchester Rhodes Är tillbakadragen och proper i början av kvällen, men blir mer talför ju mer alkohol han får i sig. Han har ingen direkt intressant info, men försöker lura RP att göra konstiga saker. Han är lite av en practical joker när han får några glas i sig.

Charity Rhodes Syns hela tiden med olika personer. I vilken grupp hon än dyker upp gör hon sig till den glada centralpunkten. Hon lämnar alltid en grupp innan samtalsämnen har tagit slut och innan den löses upp naturligt. Hon har ingen direkt intressant information, men vet vilka alla är och om spelarna bara frågar så har hon inget emot att introducera dem för vem som helst.

Vanessa Rhodes Är trevlig och social och försöker bli vän med RP, särskilt när hon får höra att de är detektiver. Hon växlar lite mellan att tala väl om Zalaria och att snacka skit om henne, men verkar vara rätt snäll i grund och botten. RP kan få känslan att hon vill bort från San Dorado och sin familj, men att hon inte vet om det själv.

Lazarus Drake Hälsar artigt på RP och konverserar lite om de tilltalar honom, men han ser inte något större värde i dem och ignorerar dem mest under resten av kvällen.

Peter & Lara Drake Interagerar inte särskilt mycket med sin omgivning. De har inget emot att tala med RP en stund, men blir snabbt uttråkade om RP inte gör eller säger något intressant. De har ingen direkt information just nu, men ber om kontaktuppgifter till RP ifall det dyker upp något de behöver hjälp med.

³I speltest drog den här delen ut rätt länge på tiden och mycket av det som egentligen skulle göras efter festen fick RP göra här istället. Det gjorde inget som så, men rent dramaturgiskt tror jag det är bättre med festen först.

Charlene & Dustin Står någonstans och återupplever minnen av äventyr ute på småorterna, till gästernas förtjusning.

Tsuhako & Charles Poliskommisarien är på festen tillsammans med sin make, skraddaren Charles. De är båda sociala och trevliga och pratar gärna med RP en stund, men Tsuhako talar ogärna jobb på festen. RP blir istället inbjudna att hälsa på henne i polishuset under ordinarie tid om de vill ta upp något jobbrelaterat.

White Michael White är på festen för att övervaka Patrick, ifall han skulle dyka upp. White tycker att uppdraget inte alls ligger inom hans område och skulle mycket hellre göra något annat. Hans order är att prata med Patrick och försöka få honom att skryta eller på annat sätt försäga sig om en stöt. Sanningen är dock att White är under utredning och Gordon Shade vill se hur han reagerar på ett riktigt kasst uppdrag. Michael är så trevlig mot RP som krävs, men inte en millimeter extra. Det ändras om RP säger att de letar efter Zalaria då han istället blir samtalsam och vill veta massor. Om RP avslöjar sig redan här kommer White att försöka mota dem mer under äventyrets gång.

Shade Liksom White är Shade officiellt där för att övervaka Patrick. På riktigt är han dock där för att övervaka White som är under internutredning. Mot RP är Shade trevlig, men saklig. Om RP frågar om Zalaria förklarar han att han inte vet var hon befinner sig, men att det nog vore lämpligt att hålla utredningen hemlig för tillfället.

Wilkinson Objuden, men dyker ofta upp på dylika fester. Hans gängkamrater följer aldrig med, de är antingen önskade av lagens långa arm eller ointresserade.

Festen är mest till för att introducera SLP:s och få spelarna varma i kläderna. Håll all interaktion kort och koncis och försök hålla uppe ett vettigt tempo. RP behöver inte träffa alla personligen, men se till att de träffar White, Lazarus, Charlene eller Dustin (eller båda samtidigt) och gärna Wilkinson. Om RP drar ut på tiden, avbryt dem med att det blir dags för prisutdelningen och och de bör ha pratat med någon mer kan denne komma fram till dem efteråt.

Vinnare i mordmysteriet är en orelaterad ej namngiven person som inte har någon betydelse för äventyret. Personen kan dock bytas ut mot någon person som RP bör tala med om det skulle behövas. Efter att de är klara vill Seuss prata med dem igen.

5.2. Presentation av konflikten

Zalaria dyker givetvis inte upp under kvällen och Seuss vill nu anlita RP för att hitta henne. Hon har inte hört av sig på ett tag och Seuss är orolig, men vill inte verka hönsammig eller starta några ogrundade rykten om Zalaria. Han vill att det hela sköts helt diskret och även att Zalaria själv inte skall få reda på något.

5. I detalj

RP får en lista på ställen och personer som Seuss vet att hon brukar besöka, betalning för kvällens prisutdelning samt ett litet förskott. Givetvis är de välkomna att besöka honom igen om de behöver något, annars ser han fram mot en avrapportering när de har hittat Zalaria.

5.3. Prövningar

Juvelspåret

Zalaria undersökte en juvelstöld när hon försvann och givetvis ligger det därför nära till hands att tänka att det hade något med försvinnandet att göra. Visserligen hade hon redan satt fast tjuvarna, men hon var övertygad om att de inte låg bakom det hela utan bara utförde smutsjobbet. Hon styrkte bl.a. sin tes med att bytet aldrig hittades⁴.

Juvelen som stals var en stor smaragd som låg i en trälåda med en armé karvad på utsidan. Denna har hittats på Mars och ses av vissa som bevis för att det finns eller har funnits intelligent liv på planeten. Regeringen och diverse experter har sagt att det hela rör sig om en utstuderad lögn, men att juvelen trots det fortfarande har ett rent monetärt värde.

Det finns allmänna anteckningar om detta i hennes lägenhet som går att hitta. Dessutom har Seuss lite koll på det hela och Tsuhako kan ge en hyfsat ordentlig genomgång av fallet. Tsuhako anser att de skyldiga är fast, men att det givetvis är viktigt att hitta juvelen också.

Lösensummespåret

Det var ett tag sedan Wilkinsongänget gjorde något stort och det har gått rykten om att de börjar få ont om pengar. Att de har kidnappat folk förut för stora lösensummor är ovanligt, men det har hänt. Dessutom har Zalaria relativt nyligen satt dit en medlem ur gänget som nu sitter i finkan samt öppet riktat misstankar mot dem i samband med juvelstölderna, så de har ytterligare motiv att välja just henne.

Om RP pratar med Wilkinson så säger han att de inte har gjort det, men att de vet var hon är. Om RP kan få loss kompisen från finkan så lovar de att berätta var hon är. De vet egentligen inte alls var hon är, men de tänker att de säkert hinner hitta henne medan RP fixar ut deras kompis. Om RP gör det hinner gänget hitta Zalaria och Marvin och leder RP till Marvin.

Utpressningsspåret

Drake vill köpa fabrik med sentimentalt värde för Seuss och Zalaria. Zalaria är den stora kypen i hjulet där eftersom hon starkt motsatt sig att sälja fabriken och Drake skulle hamna i ett

⁴Vilket alltså inte stämmer. Hon snodde själv juvelen från tjuvarna utan att polisen såg det för att locka fram hjärnan bakom stölderna.

bättre läge om hon försvann ett litet tag. Drake berättar att han inte vet var hon är och egentligen föredrar att hon fortsätter vara borta ett tag, men att han vet vem som kan berätta var hon befinner sig.

Drake har inget emot att hjälpa RP om de lovar att föra hans talan i fabriksfrågan. Om RP lovar att prata med Seuss så lovar Drake att leta reda på Zalaria under tiden. Han hittar henne inte, men hittar däremot Marvin och introducerar honom för RP. Marvin gillar inte Drake och vill inte följa med honom så han har antagligen blivit milt "övertalad" att träffa RP och hjälpa dem.

White kontakter RP

Det bör nog inte vara det första som händer, men någon gång innan de hittar Zalaria kontaktas RP av White som säger sig märka att det är något på gång och att han som regeringsrepresentant gärna hjälper till. Han vill i grund och botten bara få reda på av RP vet och vad de är ute efter och kommer inte på något sätt att hjälpa RP med att hitta Zalaria. Han berättar för dem att han har fått veta att Zalaria gå på dyntåget mot Cassini Junction och att hon kan ha varit på väg Gale i någon undersökning.

White vill givetvis inte att Zalaria hittas eftersom hon har information om armén. Han vill behålla henne neddrogad och ute ur leken och om RP har börjat nosa upp spåret efter henne så vore det bra om de också försvann en stund. Om RP bestämmer sig för att åka dit så hinner de stoppas av någon. Det kan vara någon de redan talat med, det kan vara Marvin eller det kan vara Shade som har fått reda på var Zalaria finns och vill att RP hittar henne.

Om RP träffar på White efter detta och konfronterar honom med de falska uppgifterna så säger White att han fått uppgifterna från en betald källa och att han skall kolla upp denna eftersom det i så fall kanske rör sig om mer information han fått som kan vara falsk som inte har med just det är att göra. Statshemligheter säger han om RP frågar.

Övrigt

Låt spelarna känna på världen lite. Låt dem åka ångdroska, låt dem utforska staden och om det är lämpligt kan du till och med låta dem resa utanför staden. Seuss kommer kanske att bli lite otålig, men i övrigt är inget överdrivet tidskritiskt i det här skedet. Undantaget kan kanske vara White som givetvis kommer att reagera på om han märker att RP letar efter Zalaria eller - ännu värre - juvelen. Han kommer inte att göra något mot Zalaria, men har inget emot att anlita Trippletfamiljen för att lämna ett "meddelande" till RP.

5.4. Omvändning

Spelarna hittar Zalaria på ett opiumhak där hon har legat nerknarkad ett tag. Hon vägrar följa med RP och Marvin ber dem att låta honom ta hand om henne för att undvika eventuella skandaler. Han har hjälpt henne genom detta förut. Istället ber han RP att lösa mysteriet som Zalaria arbetade på. Om det blir löst så kan de säga att det var det som Zalaria arbetade på och på så sätt undvika otrevliga rubriker. Han lovar att se till att Zalaria kompenserar RP ordentligt när det hela är över, men att ingen får veta något - särskilt inte Seuss eller tidningen.

Om Drake får reda på att Zalaria ligger neddrogad på ett opiumhak förklarar han att det är hans plikt att berätta sanningen för Seuss. Han kan övertalas att vänta eller att hålla tyst, men kräver i så fall att han blir den första som får tala med Zalaria när hon är i normalt skick igen.

Om Seuss får reda på att Zalaria ligger neddrogad på ett opiumhak tappar han fattningen tillfälligt, men finner sig snart tillrätta igen. Han velar mellan att vilja ta med henne hem till sig så hon får vila upp sig där och att låta henne vara kvar. Det är inte svårt att övertala honom att låta henne vara kvar eftersom han är mån om hennes rykte. Att Seuss får reda på sanningen lär dock påverka slutet negativt för RP.

5.5. Framgångar

Det som "ska" hända

Zalaria har inget emot att låta RP ta över fallet om det betyder att hon får stanna kvar. De kan få hennes nycklar till lägenhet, loge och rum om de vill. Zalaria berättar om ett hemligt fack i sin lägenhet där det finns en mapp med all information om fallet som hon har samlat in.

Genom att följa Zalias anteckningar hittar spelarna snabbt ledtrådar som leder till en galen vetenskapsmagiker som vill ta över Mars med hjälp av en uråldrig armé av träsoldater. Han har en underjordisk bas där armén står, men för att kunna kontrollera den behöver han ha tillgång till den grönglasjuvel som stulits. Här får RP även veta att Zalaria kom över juvelen i samband med att de skyldiga greps och att hon behållit den i hopp om att locka fram Charlotte G. Triplet. Den ligger just nu gömd i hennes loge på operan.

Om RP går dit för att hämta juvelen så kan Tripletfamiljen storma in precis när de har hittat den. Det blir en fight och RP blir av med juvelen. Om RP bestämmer sig för att låta bli juvelen så kommer Tripletfamiljen dit i alla fall och hittar juvelen utan att det blir en fight. Hur det än går måste RP få reda på att juvelen har blivit tagen och om spelarna inte själva inser att den nog är på väg till den underjordiska basen så är det inte fel att påpeka det.

Det gör inget om RP bestämmer sig för att hämta hjälp här. Låt RP ta sig ut till stället tillsammans med vilket gäng de nu väljer att be om hjälp. Wilkinson-gänget ställer gärna upp för en slant (eller för juvelen, eller för att få ut sina vänner från fängelset), polisen kan kanske

övertalas om RP är duktiga och om RP har bra kontakt med Red Rangers så kan dessa bistå med lite hjälp. Vill RP bege sig till basen helt utan hjälp så funkar det precis lika bra, om inte bättre.

Vad mer kan vi hitta på?

Allt behöver (eller bör) givetvis inte gå rälsat här. Låt RP följa upp saker de redan påbörjat, låt dem utforska andra spår och låt dem uppleva mer saker. Men dra inte ut på tiden. Se till att saker hela tiden rör sig framåt.

5.6. Konfrontation

När RP kommer fram till bunkern måste de infiltrera den på något vis. Om de har med sig folk så märker de i bunkern detta och skickar ut en massa eget folk, det blir en stor fight och RP får ett guldtilfälle att smyga in i bunkern. Om de kommer själva kan det stå några vakter utanför som måste undanröjas eller ledas bort. Det går givetvis att få in RP via någon obevakad eller okänd extraingång. Det går också att låta RP åka fast, bli satta i en cell och att Gordon Shade sedan dyker upp och släpper ut dem.

Hur de än kommer in i själva bunkern blir det en liten episod här där de smyger runt i korridorer och rum. Det verkar vara en gammal struktur som inte är byggd av människor. Den är ganska stor och RP måste ta sig ner några våningar för att slutligen komma ut i en enorm sal där en stor armé av humanoida trästatyer står i mitten, placerade i en meterdjup nedsänkning. Statyerna är infattade med grönglasjuveler och håller i vad som ser ut som stora påkar. Ena kortsidan ser ut att bestå av stora portar och på ena långsidan finns en plattform några meter upp med en kontrollpanel. Där står Archibald Mirror och Michael White och samtalar. Mirror verkar vara i full färd med att installera juvelen. I lokalen går det beväpnade vakter och patrullerar.

För att stoppa armén finns det ett antal intressanta alternativ:

RP kan förstöra juvelen/kontrollpanelen Givetvis kan de helt enkelt storma plattformen och försöka slå sönder juvelen, men gör det inte lätt för dem. För att nå plattformen måste de undvika de beväpnade vakterna och sedan ta hand om Mirror och White. Om det känns rätt kan spelarna få hitta en möjlighet att förstöra det hela på avstånd istället.

RP kan stjäla juvelen Om RP lyckas få bort Mirror och White från plattformen kan någon smyga upp och sno juvelen. Men det måste ske utan att skurkarna anar oråd, annars stannar de hellre kvar för att kunna försvara kontrollpanelen och ha bra översikt över lokalen. Att få bort White är enklare än att få bort Mirror, men kanske kan Mirror eller någon av hans röster övertalas?

5. I detalj

RP kan förstöra armén Träet som armén är byggd av är stenhårt, men brinner bra om det bara får tillräckligt med tid att ta sig. Det finns olja i bunkern och att fylla nedsänkningen som armén står i borde fungera. Kruxet är att göra det utan att bli upptäckta. Oljespill kan upptäckas via lukten, men å andra sidan finns det inget sätt att få bort oljan på när den väl är där.

RP kan förstöra grönglasen White inser givetvis att det finns en fara att armén inte fungerar som han vill, att Mirror försöker ta kontrollen eller att något annat inträffar som gör att han själv måste stoppa armén. Därför finns det på alla träsoldater en liten låda som kan aktiveras med hjälp av en stor sändare som står i ett rum bara White har tillgång till. I lådan finns en maskin som utstöter ett starkt ljud med precis rätt frekvens för att krossa grönglas. Mirror har installerat dem så att de drivs av soldaternas egna grönglas, men har inte möjlighet att sätta igång dem på något sätt.

RP kan göra något annat Belöna kreativitet och ge spelarna frihet att utforska flera olika alternativ eller att kombinera flera av ovanstående. Om de upptäcks så blir det givetvis jobbigt för dem. Om spelarna kommer på något riktigt korkat så kan du gärna varna dem om det, men på samma sätt som bra idéer skall belönas skall ihärdig idioti bestraffas. Ett tips kan dock vara att belöna genrespel och stilfullhet framför praktiskhet och effektivitet.

Som regeringsagent så kan White givetvis slåss väldigt bra medan Mirror helst försöker fly undan och undvika fysiskt våld. Whites hejdukar är hyfsat duktiga, men inte några elittrupper.

Så snart juvelen, kontrollpanelen eller grönglaskristallerna på soldaterna krossas så börjar det mullra i marken omkring dem. Några av soldaterna sprängs och det verkar helt klart som om något dåligt håller på att hända med stället. Om RP inte redan har gjort sig av med White på något sätt så dyker han upp, skriker argt och försöker förtvivlat rädda kontrollerna eller juvelen. Det sprängs en massa, något börjar brinna under själva armén så att den och hela salen tar fyr och oavsett om RP försöker rädda honom eller inte ser de hur han skrikande faller ner i det brinnande infernot. RP har inte en chans att rädda honom eftersom han oväntat nog ska dyka upp igen i nästa äventyr som deras stora nemeses.

Skulle det vara så att RP misslyckas med att förtöra armén och istället bestämmer sig för att fly (eller lyckas bli fångade en andra gång, eller t.om. dödade) så vinner White eventuella stridigheter utanför bunkern och han lyckas sedan att aktivera armén. Mars anfalls av White som bara efter några veckor utropar sig själv till envåldshärskare över planeten. Den avslutningen är möjlig, men kommer inte att vara kanon eftersom äventyret som följer upp detta i så fall havererar.

5.7. Knyta ihop säcken

Tre månader efter räddningen är Zalaria knarkfri och bjuder spelarna på bal för att tacka dem. Balen är tillägnad Zalaria och hennes heroiska insats för att rädda Mars undan en galen vetenskapsman och hans onaturliga experiment. Detta är givetvis för Zalarias anseendes skull och RP bör redan ha gått med på det hela när de hittade Zalaria. RP blir omnämnda som att ha gett en hjälpande hand i Zalarias klart viktigaste fall hittills och även om det kanske svider att de inte får fullt erkännande för sina insatser så lindrar det trots allt lite att de får en rejäl summa pengar av Zalaria samt en stor tillströmning av klienter.

Det går inte att hitta några kvarlevor av Michael White eftersom i princip allt som befann sig inne i bunkern nu är reducerat till aska. Han antas ha omkommit. Archibald Mirror däremot lyckas fly undan branden, men blir gripen av regeringen. Hela incidenten skylls på honom och han sätts i Bastiljen, ett stort fort som antas vara helt omöjligt att bryta sig ut ur. Gordon Shade dyker upp och förklarar för RP att Mirror var den stora skurken, att Zalaria löste fallet, att armén inte på något sätt var gammal utan en av Mirror nybyggd sådan och att alla andra åsikter bara är rena fantasifoster. Och fantasifoster är sånt som mentalt sjuka människor har. Människor som är så sjuka att de blir inlåsta har den sortens fantasier.

Knyt gärna ihop det mesta för karaktärerna och förklara vissa bakgrunder om du vill, men det gör heller inget om vissa fågor lämnas obesvarade. Spelarna behöver inte få reda på allt om Shade t.ex. och om du har kastat ut andra trådar som blir svåra att knyta ihop, låt dem ligga till nästa äventyr. Mars är en förunderlig planet där många konstiga saker händer och vissa frågor kanske aldrig kommer att få några svar.

Det hafsigt ihopskrivna efterordet

Fan, här sitter man. Jag gick ut hårt, skrev klart en tredjedel av äventyret, finslipade vissa saker i onödan, speltestade det och skrev klart en tredjedel till. Det mesta var ju trots allt redan klart i huvudet sedan länge.

Och sedan slog verkligheten till. Långt kvar till påsk och mycket att göra på jobbet, så varför inte jobba över lite? Det är ju ändå ett helt kvartal kvar till GothCon, fatta hur mycket tid det är. Rollspel byttes mot programmering och korrläsning på fikarasterna byttes mot att läsa serier. Så nu sitter jag och skriver ner det sista på äventyret, några få dagar innan jag kör till Göteborg för att hålla i det hela. Men vet du vad? Det gör faktiskt inget.

Hade jag haft mer tid hade jag layoutat annorlunda. Jag hade fixat en mängd bilder och petat in lite varstans, kanske ordnat porträttfoton på de viktigaste SLP:erna och kartor och allt möjligt kul. Men även om det tveklöst hade gjort äventyret som trycksak lite mer kul att läsa och hålla i handen så hade det inte nödvändigtvis gjort äventyret som aktivitet särskilt mycket bättre.

Jag hoppas att du trots allt hittar ett bra sätt att spellea, att du har kul med dina spelare och att ni gör något fantastiskt tillsammans. Berätta gärna efteråt hur det gick, vad spelarna hittade på för dumheter och hur du löste kniviga situationer. Säg till vad som är bra i äventyret, vad som tål att ändras och vad som kanske bör förtydligas. Ge konstruktiv feedback helt enkelt.

Och ha kul.

Del III.

Appendix

A. Namnlista för nya SLP:s

Det kan mycket väl vara så att du som spelledare helt plötsligt måste lägga till en SLP för att spelarna springer iväg och gör något som jag inte redan förutsett, eller pratar med folk på gatan eller på krogen och prompt behöver veta deras namn. Kanske vill du lägga till egna SLP av någon annan anledning. Jag känner i vilket fall själv ofta att jag behöver extra namn til folk i äventyret. Därför skickar jag med en lista här.

<i>Namn</i>	<i>Lägg till en egen, kort beskrivning av karaktären.</i>
Dola Lavinia Huyett	
Catherine L. Quackenbush	
Lorenza Putnam	
Alzina C. Matchers	
Cloe Sumpter	
Nanna Novotny	
Eloisa Greenfield	
Manda "Mintie" Wareham	
Nolie Hardy	
Ettie Parthenia Wiggins	
Red Bunney	
Noil B. Schamp	
Dolphus T. Forbes	
Stillman Maker	
Ciphas A. Felthausen	
Stony Leartus	
Brantley Mervin	
Avery Marlow	
Ell N. Keown	
Erving Fisk	
Ashbury Mayo	

B. Spelarkaraktärer

Valeria/Orson Mashburn

Egenskaper

- » *tursam*
- » *påhittig*
- » *ärlig*

Kunskaper

- » *polisarbete*
- » *stadsvana (San Dorado)*
- » *vapenhantering*

Fritidsintressen

- » *detektivromaner*
- » *pubhäng*
- » *måleri*

Viktiga värderingar

- » *brott skall straffas*
- » *alla har lika värde*
- » *Mars skall hållas självständigt, Tellus skall hållas borta*

Bakgrund

Född och upp vuxen i San Dorado. Drivs av en stark vilja att göra gott. Förälder var polis, men blev skjuten i tjänsten. Har processat och kommit över det hela, men förändrades av upplevelsen. Ville bli polis för att följa i fotspåren, men klarade inte av fysprovet. Största tillgång är tur och instinkt.

Theresa/Barry O'Hasson

Egenskaper

- » *snabb*
- » *ihållig*
- » *positiv*

Kunskaper

- » *släss*
- » *undre världen*
- » *stadskunskap (San Dorado)*

Fritidsintressen

- » *umgås med nya människor*
- » *kampsport*
- » *hjälpa folk*

Viktiga värderingar

- » *att försöka göra rätt för sig är viktigare än det dåliga du gjorde förut*
- » *våld utan vapen är knappt våld alls*
- » *vik inte en tum*

Bakgrund

Kommer ursprungligen från Irland. Familjen flyttade till Mars i hopp om ett bättre liv. Det har inte gått helt bra och föräldrarna är fattiga, alkoholiserade och småkriminella. Lärde sig slåss tidigt och har varit springbud i slummen under sin uppväxt. Har nu bestämt sig för att lämna det livet och försöka göra slummen ett bättre ställe att bo på.

Nuren/Nanren Wu

Egenskaper

- » *allmänbildad*
- » *framåt/drivande*
- » *glad*

Kunskaper

- » *politik*
- » *skvaller (kändisar)*
- » *mode*

Fritidsintressen

- » *skvaller*
- » *teknologi*
- » *resor*

Viktiga värderingar

- » *politiker skall tjäna folket*
- » *bara kända människor lever liv de är nöjda med*
- » *tekniken är vägen till en hållbar framtid*

Bakgrund

Född i Kina, mestadels uppväxt i Afrika. Reste till Mars för att slå sig in i politiken, men det visade sig vara rätt svårt. Blev även lite besviken på Marsrens geringens demokrati och tycker väl att Mars är mer laglös än demokratiskt. Vill fortfarande bli politiker i framtiden, men tänker jobba med annat ett tag för att skapa kontakter och ett gott rykte om sig. Jagar berömmelse.

C. Inspiration

C.1. Intressant att läsa

Kitty-böckerna / Fem-böckerna

Det är främst den äventyrliga stämningen, spänningen och karaktärernas driv att ständigt söka vidare efter sanningen som du bör ta med dig härifrån. Upplägget på äventyren är också intressant, men det kanske är mest intressant om du vill skriva egna äventyr i samma setting.

Böckerna om John Carter

Hur Mars ser ut är intressant här, även om jag mest tyckte det verkade krångligt att tyngdkraften gör jordbor superstarka. Det är också åt det här hållet du kan tänka när du tänker på artefakter och en svunnen civilisation. Första boken finns även som film för den som inte orkar läsa.

C.2. Intressant att titta på

Wild Wild West

Ångpunkswestern med hemliga agenter och en spindelstridsmecha. Tycker personligen att den fått oförtjänt dålig kritik och är väl värd att se. Av någon anledning ogillar jag dock gummirepet. Det känns mer som en gimmick och inte så steampunkigt.

Trigun

Stämningen, miljöerna och hur städerna fungerar är bra inspirationspunkter. Teknologin ligger överlag lite väl långt fram för att kännas helt steampunkigt, men vissa saker kan vara helt okej att kopiera rakt av.

Vidocq

Mest är det framställningen, all art direction och detektivarbetet som är intressant inspiration, men filmen har även en bra balans mellan mogna teman och äventyr. Det är ingen barnfilm,

C. Inspiration

men heller inget som är allt för "risque".

Beowulf

Inte den nya med 3D-animerade Angelina Jolie utan den gamla med oanimerade Christopher Lambert. Ångdrivna rustningar, pneumatiska cirkelsågspålvapen och andra anakronismer gör filmen till en intressant upplevelse och en stor källa till inspiration.

Sakregister

ångdroska, 13, 17

Ana Drake, 33

Archibald Mirror, 27, 35, 41

Borealis Basin, 18

Charity Rhodes, 32, 44

Charlene Bennett, 34, 45

Charlotte G. Triplet, 21, 36, 41

Cody Mason, 36

Cydonia, 18

Cydonia Colles, 18, 38

Deimos, 22

Drake Industrial, 17, 21, 32

Dustin Fisher, 35, 45

dyntåg, 17

Gordon Shade, 27, 35, 45

grönglas, 16

Lara Drake, 33, 44

Lazarus Drake, 21, 32, 44

Loretta Simpson, 36

Lucy Morgan, 34, 42

luftskepp, 17

Luna, 23

Lydia Brooks, 34, 42

marsregeringen, 16, 21

Martian Yard, 42

Marvin Thomas, 28, 32

Michael White, 27, 35, 41, 45

mysonoxe, 13, 20

Patrick Wilkinson, 21, 33, 45

Peter Drake, 33, 44

Phobos, 22

Plifterston, 17, 19

rälstaxi, 17

Red Rangers, 16, 21

Rhodes & McIntyre, 17, 21, 31, 32

Roy Butler, 37

Salutis Viator, 17, 21

Sam Blythe, 36

San Dorado, 16, 17, 19

Seuss McIntyre, 27, 31, 41

Storbritannien, 21

Tellus, 22

Tripletfamiljen, 21, 36

Tsuhako Mayobi-Wesson, 34, 42, 45

Vanessa Rhodes, 32, 44

Wilkinsongänget, 18, 21, 33

Winchester Rhodes, 28, 32, 42, 44

Zalaria Nightbourne, 27, 31, 41

Miss inte nästa äventyr!

Efter att ha stoppat den galne vetenskapsmannen Archibald Mirror från att släppa lös sin destruktiva armé av mekaniska träsoldater har livet varit så lugnt och behagligt som en operasjungande detektiv rimligtvis kan önska. Men när Archibald lyckas rymma från fängelset utan att lämna ett spår efter sig och folk mystiskt börjar försvinna i samband med en ny cabaretföreställning så blir det återigen dags för den driftiga arvtagerskan Zalaria Nightbourne att plocka fram förstoringsglasets och hjälpa polisen i San Dorado.

Rollspelsäventyret ZALARIA NIGHTBOURNE AND THE CRYSTAL CHOIR är en fristående fortsättning på de spännande äventyr som utspelar sig på ett fiktivt Mars år 1889.

Det är år 1889 och på den röda planeten Mars slåss nybyggare om de bästa mineralgruvorna samtidigt som hårdföra sheriffer försöker hålla ordning och försvara folk från de hänsynslösa organiserade syndikaten.

Det är i denna konfliktstinna miljö som Zalaria Nightbourne, en ung tjej med skarpt sinne och en stark vilja att göra gott, jobbar med att lösa mysterier som ingen annan klarar av att klura ut.

Mitt uppe i ett viktigt och svårlöst fall försvinner dock Zalaria och hennes mentor, den rike företagaren Seuss McIntyre, ber nu rollpersonerna att hitta och hjälpa henne. Deras nystartade byrå behöver all positiv publicitet de kan få och det här kan kanske bli deras stora genombrott.

Men var finns Zalaria och varför försvann hon? Vad är det för viktigt fall hon jobbade på och varför verkar det som om rollpersonerna är förföljda av folk som vill dem illa? Allt detta får förhoppningsvis sitt svar i den spännande berättelsen om Zalaria Nightbournes kanske svåraste fall hittills.

