

Den Tredje Kaptenen

Bakgrund

Expeditionen som återupptäckte Gränsrymden leddes av tre kaptenar. Ledaren var Antoli Djachroum, den andra kaptenen var hans älskarinna och den tredje kaptenen var den person som kom att bli Akbar. Akbars riktiga namn är försvunnet i historiens dunkel. Akbar var också förälskad i den kvinnliga kaptenen, vars namn likaså är bortglömt. Avundsjuka och missunnsamhet drev honom till ett fruktansvärt förräderi. Kort efter ankomsten till Djachroum lät han i hemlighet mörda kapten Djachroum, tog hans plats och gav Djachroums älskarinna ett ultimatum. Hon skulle stå vid Akbars sida eller förlora sitt liv. Hon vägrade och Akbar gjorde ett av sina få misstag. Istället för att avrätta henne förvisades hon från Gränsrymden för alltid. Eller det var i alla fall vad han trodde.

Nu är Antoli Djachroums älskade sen länge bortglömd, men hon lever fortfarande, numera känd som Poeten. I sin sorg och förtvivlan över Djachroums död vände hon sig bort från ikonerna och mot mörkrets kalla kind. Hon fann inte tröst men möjligheten att utkräva hämnd på Akbar, en hämnd som hon väntat allt för länge med att servera. Nu närmar sig lyktornas natt, den högtid som firar asteroidstationens återupptäckande och hålls till Antoli Djachroums ära. Det är den första lyktornas natt sedan maskinisterna lämnade Djachroum (se slutet av *Ljusblommans Mörka Blad* för detaljer). Folket på stationen är oroligt, maskinisterna är borta och nomadsvärmarna är på krigsstigen. Prospektörsklanerna har just offentliggjort ett nytt skyddsfördrag med en okänd fraktion i Gränsrymden. Djachroums framtid ser inte längre ljus ut utan mörka moln hopar sig. Det är här scenariot, *Den Tredje Kaptenen*, ta sin början.

Synopsis

Den första akten i *Den Tredje Kaptenen* tar sin början under en galaföreställning på Guvernörspalatset, Djachroums största nöjesinrättning. Hjältarna har på något sätt fått en inbjudan och är på plats inför firandet av lyktornas natt. Vad de inte vet är att självaste Akbar tänker besöka tillställningen, efter en lång period isolering. När föreställningen börjar utförs ett attentat mot Akbar, som i sista sekund ändrat sina planer. Han har låtit sin högra hand, byråkraten Gheran Ferenc, ta hans plats och denne blir nu anfallen av Poetens kultister. Hjältarna har chans att ingripa och rädda Ferenc. Oavsett om de lyckas eller inte kommer purpurgardet att ingripa och döda eller driva alla kultister på flykt. Efter attentatet slås en järnring runt Guvernörspalatset och Hjältarna blir förhörda.

Har de hjälpt till för att skydda Ferenc kommer purpurgardets kommandant Sefrain Kahn att be dem om hjälp för att hitta de skyldiga för attentatet. Om inte kan Hjältarna bli misstänkta beroende på hur de för sig under förhöret och då få en annan anledning att hjälpa till. I kommandantens ögon finns det fyra misstänkta nämligen: sångerskan Sani Sowal, nasaren Aldair Jubal, Legionens sändebud Shei Noori och den före detta officeren Ardevan Dol-Parand. Alla fyra kan ha haft kännedom om att Akbar skulle närvara vid galaföreställningen.

I början av den andra akten är det upp till Hjältarna att söka upp de misstänkta och försöka få reda på deras eventuella motiv och kontakter för att på så sett ta reda vem som ligger bakom attentatet. Akten är öppen och det är inte tvunget att undersöka alla misstänkta. Det är nämligen spelledaren som väljer vem som är skyldig och när Hjältarna uppsöker den personen kommer de få ledtrådar som leder till de förlorade drömmarnas park. Här kommer de åter störa på poetens kultister och förfölja dem till ett tempel där de bevittnar en makaber ritual där Poeten framträder i virvel av mörker. På olika sätt kan Hjältarna få reda på att Poeten befinner sig på en meteorit i Kandahgapet.

I den tredje akten ger sig Hjältarna av mot meteoriten där de konfronterar Poeten och ställs inför mörkret mellan stjärnorna i form av Sångvandrarens avatar. Segrande kan de återvända till Djachroum. Under inflygning mot rymdhamnen omdirigeras Hjältarna till Akbars spira. Det är här Poetens riktiga plan slår igen om Hjältarna inte handlar klokt. När scenariot slutar kan Akbar i värsta fall ha gått under och det trehövdade stationsrådet tagit över. Något som sker i hemlighet, en hemlighet som kan göra att Hjältarnas liv inte blir mycket värda på Djachroum.

Viktiga karaktärer

Nedan beskrivs de viktigaste karaktärerna i scenariot och deras övergripande motivation. I de respektive scener där karaktärerna dyker upp kommer de beskrivas mer i detalj med speldata.

Poeten – den tredje kaptenen

Poeten var ursprungligen kapten på skeppet Volos, en av de två kuttrarna som återupptäckte Gränsrymden och Djachroum. Hennes namn var Sri-Chalia Hallas, dotter till en plantageägare på Kua som ville vidga sina vyer. Under resan ut mot Gränsrymden blev hon kär i kapten Antoli Djachroum, något som kunde ha slutat lyckligt om inte andrekapten Echimou Quassar valt att förråda kapten Djachroum och ta över asteroidstationen. Den dubbelt avfällige Echimou Quassar, blev så den styrande på asteroidstation Djachroum och gjorde Gränsrymden till sitt territorium. Han stängde ut de andra fraktionerna, inklusive sin egna – Zenits hegemoni – och valde att styra Djachroum drakoniskt om än rättvist.

Efter att ha förvisats från Gränsrymden flydde Sri-Chalia mot det inre systemet, men under resan hände något. Under den ensamma resan upptäckte hon en ny sida av sig själv – mystiska krafter spirade i hennes sinne. Sri-Chalia tolkade det som ett tecken från Gråterskans ikon och insåg att hon måste rätta till det som blivit fel innan hon kunde få ro. Hon återvände till Gränsrymden och tog sin boning i en övergiven syreos på en meteorit i Kandah gapet. Därifrån planerade hon sin hämnd medan hennes krafter växte, närda av förlust och hat.

På den mörka asteroiden började hon författa små dikter och verser som hon till en början själv klottrade på väggar och schakt under exkursioner till Djachroum. När hon en dag nästan fångades av purpurgardet bytte hon taktik. Genom att snärja oskyldiga med sina mystiska krafter fick hon följeslagare att skriva hennes verser. Med tiden växte det poetiska klotret till en underjordisk nära revolutionär verksamhet. Endast några i Poetens Följeslagare hade kontakt med Poeten själv efter att ha blivit snärjda av hennes mystiska krafter.

Som så många nyblivna mystiker fått erfara – att använda sina krafter är ingalunda ofarligt. Hennes hänsynslösa sätt att använda sina nyvunna krafter lockade till sig mörkret mellan stjärnorna. I sitt förblindande hat, insåg inte Sri-Chalia vad det var för väsen hon lockade till sig, nej hon trodde istället att det var Gråterskan själv som nedstigit för att hjälpa henne och omfamnade mörkret som en välsignelse.

Med tiden förvreds hon till kropp och själ. Nu finns endast hatet mot Akbar kvar och hennes sorgsna dikter. Men hennes följeslagare frodas och har nu gjort det möjligt för henne att slå till för att få ett slut på det hela.

Sefrain Kahn – purpurgardets kommandant

Purpurgardets kommandant och tillika en av de tre i det styrande rådet är mån om att behålla sin maktposition och snabbt fånga in den som är ansvarig för attentatet mot Akbar. Han kommer själv att jaga efter de misstänkta alternativt använda Hjältarna som verktyg, särskilt där det kan bli diplomatiskt känsligt med en möjlig Legioninblandning.

De fyra misstänkta

I slutet på den första akten kommer fyra misstänkta att utkristalliseras. De har alla olika möjliga motiv till att ha hjälpt till med attentatet, men den stora frågan är vem de har hjälpt. Här presenteras de i korta ordalag.

Sani Sowl

Sani Sowl är Gränsrymdens romantiska ådra personifierad. Är det något som det inre systemet associerar med Gränsrymden så är det Sani Sowl. Som sångerska och nu även aktris känner folk igen henne vart hon än går. Just nu är hon aktuell på Madame Sawas Teater i bariadramat "En nasares älskarinna".

Aldair Jubal

Aldair är en nasare på väg upp i hierarkin på Djachroum. Hans bolag, Jubal Import-Export, har de senaste cyklerna fått igenom ett antal lukrativa kontrakt med bland annat Konsortiet och olika bosättningar i Gränsrymden. Hans skepp har inte heller drabbats i någon större utsträckning av korsarer.

Sheia Noori

Som Legionens sändebud eller militärattaché har kommandörkapten Noori precis anlänt till Djachroum på Legionfregatten Uharus betvingare, som nu ligger i en excentrisk omlopps bana runt asteroidstationen. Självt bor hon på pansarskytteln Ghin-garil som ligger dockad i rymdhamnen.

Ardevan Dol-Parand

Den äldre gentlemannen Dol-Parand är en självklar del av Djachroums societet. Från kaptensgrottans fester till Himmelshålets lyxkrogar. Överallt där lyx och intrig finns, kan man finna Dol-Parand. Han uppskattas för sina måttfulla men kloka åsikter och många rikemän och nasare frågar ofta om råd avseende affärer.

Miljöer

Scenariot utspelar sig i ett flertal olika miljöer på asteroidstationen och Djachroum. Här beskrivs de kortfattat med några enkla råd för spelledaren, för att lyfta fram stämningen.

Broarnas Grotta

Större delen av scenariot utspelar sig i Djachroums hjärta, som kan liknas vid en mindre metropol, inklämd i ett klot. Överallt finns det folk och kommers. Längs väggfasta balustrader, broar av alla de slag rör sig en blandning av Gränsrymdens folk. Stämningen är generellt den av en marknad, med en kakafoni av ljud och dofter. Läs gärna mer om platserna på Djachroum i Gränsrymden och Djachroum.

Guvernörspalatset

I broarnas grotta ligger Guvernörspalatset, stationens nöjescentrum nummer ett. Bygganden är utförd i grundarnas gamla stil men inredd som en moderiktig klubb eller restaurang på Coriolis, fylld med vackra målningar, skinande marmorgolv, tjocka mattor och belysning i allt från stearinljus till gigantiska ljuskronor. Guvernörspalatset karaktäriseras av ett genomgående sorl som blandas med olika musikstilar från flera scener och barer. Här är alla välklädda och sofistikerade, till och med de enstaka vakter som smälter in i bakgrunden.

Madame Sawas teater

Mitt i grytans virrvarr ligger den smått legendariska teatern och klubben. Här möts man för burleskt nöje och diskreta kontakter på en av de många balkonger som omgärdar scenen. Ofta är teatern välfylld långt innan kvällens föreställning. På gården framför scenen finns klungor av bord och små skulpterade bananträd med utsökta frukter som sägs förgylla föreställningar och teaterns andra nöjen. Ibland möts gäster av självaste Madame Sawa i den valvformade öppningen till gården, där hon delar ut olika typer av frukt, baserat på det hon bedömer personen behöver känna den kvällen.

Gulbarans Bro

Längs grottväggen ligger Gulbarans bro. Det är här som Aldair Jubal har en vacker lägenhet med utsikt över Broarnas grotta. Lägenheten känns ödslig och tom i all sin prakt. Några diskreta tjänare serverar tilltugg och lyder nasarens minsta vink.

Rymdhamnen

Om Broarnas grotta är stationens hjärta så är rymdhamnen dess mun. Här är det trafik och arbete dygnet runt. I de olika ringarna lastas och lossas laster från hela Gränsrymden och det inre systemet. Snabbhissar pilar mellan nivåerna och ED-fält glimrar till när de släpper in skepp för dockning. I tomrummet mellan ringarna rör sig skottrar, bogserskal och exon och mitt i allt hänger den gamla kryssaren, Djachroums vakthund. Överallt finns det stuvare och gaster som arbetar med lastexon, marklastare eller sina bara händer.

De förlorade drömmarnas park

I de förlorade drömmarnas park döljs säregna lämningarna från Grundarna. I den förvildade parken växer allt från horisontens alla hörn i något som nu mest kan liknas vid en urskog. Här och var går gamla upptrampade stigar som används av grottans befolkning bestående av gatubarn, eremiter och vilddjur. Ljud av vilda fåglar, tjatrande apor, väsande azuker och insekters surrande hörs överallt, även när ljusslingorna i taket dämpas för den artificiella natten.

Poetens Meteorit

Poetens asteroid är en mörk plats. På ytan finns ingen belysning alls utan man kan bara skönja skuggor av gamla trasiga installationer. En ensam sluss är den enda vägen in. Meteoritens inre är en labyrint av gamla grottgångar, ruinkorridorer och gamla kolonnader. Överallt är kallt och mörkt. Här och var saknas gravitation och atmosfär. Mellan olika delar finns säkerhetsslussar som håller atmosfären på plats. Även i poetens inre kammare saknas ljus och kylan är bitande. Överallt är det tyst undantaget knarrande och knakande från väggskott och sus från eventuella ventilationssystem.

Spelstil/Teman

Läggs till på slutet

Action

Drama

Intrig

Jakten på den misstänkta

Den tredje kaptenen

Poetens gömställe

Hjältarnas skara

Till scenariot Den Tredje Kaptenen presenteras fem Hjältar, besättningen på klass IV frihandlaren Xerxis. Genom sin förbindelse med den före detta kaptenen Samul Dhorat drogs de in i det skeende som beskrevs i scenariot Ljusblommans Mörka Blad. I efterförloppet har de en komatös Samul Dhorat att ta hand om. Nu dras de åter in i intrigerna på Djachroum och en komplott att mörda Akbar.

Så spelleder du scenariot

Läggs till på slutet

Den Tredje Kaptenen - Scener

Akt I

Scen 1. Lyktornas Natt

Scen 2. Attentat på Guvernörspalatset

Scen 3. De misstänkta

Akt II

Scen 4. Sångerskan

Scen 5. Nasaren
Scen 6. Legionens sändebud
Scen 7. En gentleman och en officer
Scen 8. Det falska ordet (En makaber ritual)

Akt III
Scen 9. Poetens Meteorit
Scen 10. Att skåda mörkret mellan stjärnorna
Scen 11. Akbars spira

Förspel

Inför start av scenariot kan dessa olika rykten presenteras för Hjältarna. Syftet är att binda samman händelserna i Den Tredje Kaptenen med det som skett i efterförloppet till Ljusblommans Mörka Blad.

Akt I

Följande scener ingår i akt I
Scen 1. Lyktornas Natt
Scen 2. Attentat på Guvernörspalatset
Scen 3. De misstänkta

Scen 1. Lyktornas natt

I den här scenen introduceras Hjältarna för det aktuella läget på stationen och deras närvaro på en gala på Guvernörspalatset förklaras. De får även en kort presentation av olika gäster på plats.

Till att börja med kan det vara bra att ge Hjältarna en förklaring till vad Lyktornas natt är för högtid och hur den firas återupptäckandet. Nedan beskrivs högtiden i korthet.

Lyktornas Natt

En gång varje cykel firas Lyktornas Natt, den viktigaste högtiden på stationen. Då tänder djachroumbor silkeslyktor i de Hängande Broarnas grotta och låter dem sväva upp mot det så kallade Himmelshålet i grottans tak. Akten markerar början på en tre dagar lång fest till den store Antoli Djachroums ära och hyllar återupptäckandet av stationen och Gränsrymden.

Hur Hjältarna har hamnat på Guvernörspalatset inför firandet är upp till spelledaren att bestämma. Har Hjältarna relation till Samul Dhorat, kan de ha fått inbjudan från en okänd person (Sani Sowel, Samuls älskarinna). När scenariot börjar befinner de sig på den stora terrass som ligger överst på Guvernörspalatset och ger en fantastisk vy över grottan och Himmelshålet.

På Bhovaanterassen är Djachroums grädda samlad framför den stora scenen där kvällens uppträdande kommer ske. Överallt cirkulerar det servitörer som bjuder på färggranna koholdrycker. Kurtisaner glider förbi i vackra dräkter och finklädda livvakter går som mercuriumblad genom folkmassan.

Hjältarna bör nu bli varse flera olika dignitärer, bland annat de som senare kommer bli misstänkta, samt höra talas om historien om Akbar. Berätta fritt med utgångspunkt från nedanstående stämningstexter. De kan tas i vilken ordning som helst och blandas upp med allmänna beskrivningar av det goda humöret hos besökarna på terrassen. Har Hjältarna högt uppsatta bekanta sen tidigare kommer de säkert också närvara.

Sefrain Kahn

Folk har just börjat anlända i större sällskap när ni ser en bister man komma upp på terrassen. Han spanar ut över folkmyllret och vänder sig sedan till en medföljande man, en purpurgardist ser ni nu. De växlar några ord. Sedan fortsätter han fram mot en av de centralt belägna privatterrasserna och slår sig ner. Ni och alla andra känner igen honom som Sefrain Kahn, purpurgardets kommandant och en av de tre i de styrande rådet.

Aldair Jubal, nasare

Vid baren ser ni ett högljutt sällskap som står och diskuterar vilt gestikulerande. Alla är fint klädda på gränsen till skrytsamt och har vackra eskorter som står och ler inställsamt bredvid dem. I korpulent man i guldbroderad brokad står i centrum och verkar förtälja en historia som får de andra männen och kvinnorna att skratta. Nöjd med sig själv sveper han sin dryck och plöjer sedan iväg mot en av de privata terrasserna. När han passerar er hör ni folk viska "nyrika nasare, Aldair Jubal, ingen still, så vulgär".

Ardevand Dol-Parand, fd officerare

Damerna bredvid er avbryter sin konversation om det nya modet med asymmetriska klädnader från Coriolis för att stirra på en stilig man i femtioårsåldern som står och blickar ut från en av de privata terrasserna. Han verkar spana efter något i folkmassan men när hans blick för över ert sällskap och ett charmigt leende bryter upp hans ansikte, inser ni att han är en typisk charmör. Ett fnys undslipper någon, varpå en av damerna bredvid er högt deklarerar att "man ska minsann inte fnysa åt Dol-Parand, det bästa Djachroum har att bjuda på i stil och charm". Hon blir högröd i ansiktet när hennes väninna lägger till "...och i sängsilket", varpå de andra bryter upp i ett högljutt fnittrande.

Sheia Noori, legionsofficer

Folk i närheten av er tystnar plötsligt när en medelålders kvinna passerar. Det som särskiljer henne från alla andra är att hon är klädd i en svart glänsande uniform och har ett allt annat än glatt uttryck i ansiktet. Över hennes hals slingar det man kan tro är en tatuering men ni inser att det i själva verket är ett långt ärr efter en häftsutur. Hennes öppet hängande termalpistol understryker det ni redan förstått, hon tillhör Legionen. Folkhavet delar sig som om hon besatt gravrepulsorerna när hon går fram till en hedersplats på den privata terrassen invid scenen. Ni hör folk mumla, "tänk att hon vågar visa sig här, Legionens sändebud, kommandörkapten Sheia Noori".

Sani Sowel, sångerska

Ljusen på terrassen sänks och folket stannar upp och tystnar så småningom. En ensam silkeslykta tänds på den stora scenen och börjar sakta segla upp mot himmelshålet. När den kommit upp på manshöjd ser ni hur den dolt en mörk siluett som kliver fram på scen, samtidigt som en strålkastare tänds. Ett sus går genom publiken, Sani Sowel, Djachroums ros, tar ett andetag och börjar sjunga en smäktande ballad. Hennes blick möter era och alla andras blickar i publiken och ni förstår varför hon är så framgångsrik.

Akbar

Precis innan föreställningen ska börja, ser ni hur en svart gravstol anländer till den enda tomma och bäst belägna privatterrassen. Den eskorteras av purpurgardister, eller närmare bestämt endast officerare i purpurgardet. Folk börjar viska och till och med peka när en man i mörk kappa med en stor huva stiger ut ur gravstolen. Med sävliga steg går han fram mot en upphöjd stol på terrassen och slår sig ner. Han nickar åt publiken och med en enkel gest med handen hälsar han på publiken. Folk runt omkring er börjar viska, "Akbar, Akbar". Ljudet stiger och tillslut skanderar hela publiken "Akbar, Akbar". Tillslut reser sig Akbar upp och med sänkande handrörelser får han folket att lugna sig. En man bredvid er berättar det som alla vet – att det här är första gången Akbar visat upp sig på många cykler.

Akbar och Lyktornas natt

Hjältarna får på något sätt höra nedanstående eller blir inbjudna till en diskussion av en grupp i publiken.

"Det är allt bra konstigt att man firar Antoli Djachroum under Lyktornas natt. Varför inte fira bara återupptäckandet eller Akbar? Det är ju samma person", frågar en man intill er. En vet-sig-påare intill suckar och säger:

"För att ingen vet med säkerhet att Akbar är Antoli Djachroum".

"Det är ju fånigt, vem skulle han annars vara?", är den snabba motrepliken.

"Han kanske är en hon", säger en av kvinnorna i sällskapet och ler, varpå männen nickar och ler. Vet-sig-påaren fortsätter:

"Alla utgår från att Akbar är Antoli Djachroum, men han har mig veterligen aldrig bekräftat det. Dessutom fanns det två andra kaptener, en på det andra skeppet och en ytterligare. Men ingen vet vilka de är, eller var".

En halvt berusad man utanför gruppen bryter in och säger:

"Det är mot Akbars lag att ifrågasätta Akbar". Med det avslutas diskussionen under viss förlägenhet och oro.

När allt detta är presenterat är stämningsscenen avslutad. Sani Sowal sjunger färdigt sin ballad och folk applåderar under det att ett flertal silkeslyktor börjar sväva upp i grottans välvda rymd. Uppmärksamheten vänds nu ut från Bhovaanterassen och folk förundras över det vakar skådespelet när tusen och åter tusen lyktor svävar upp.

Scen 2. Attentat på Guvernörspalatset

Precis när lyktorna börjar sväva upp och uppmärksamheten riktas utåt, slår Poetens Följeslagare till mot det de tror är Akbar. I scenen följer en strid där Hjältarna har möjlighet att hjälpa till och om de inte tar initiativet bör de hamna i vägen för angriparna. Ur scenariosynvinkel spelar det ingen roll om Akbars högra hand Echtimou Ferenc överlever eller inte.

Antalet angripare bör överskrida Hjältarnas antal. Några kommer att nedgöras av purpurgardister. Hjältarna kan själva ta hand om några stycken (max antal Hjältar – 1). När striden är över avslutas scenen. Låt striden pågå i högst fyra rundor innan purpurgardisterna nedgjort alla angripare. Ingen kommer ge sig till purpurgardisterna men om Hjältarna oskadliggör någon kan de få förhöra den. Purpurgardisterna beskrivs inte i detalj då de inte kommer slåss med Hjältarna eller hanteras speltekniskt.

Vapen på Djachroum

Tunga vapen är helt förbjudna på Djachroum. Inte för att någon har kontroll över vad som förs in på stationen, men bruk av tunga vapen är förbjudet. Däremot finns det inga lagar om användandet av handvapen eller mindre handeldvapen. På Guvernörspalatset kommer man visiteras när man kommer dit, men har man bara enkla handvapen eller pistoler kommer man få behålla dem. Det är därför viktigt att spelledaren informerat Hjältarna om att de inte kan gå omkring med sina vulkankarbiner på Guvernörspalatset.

Anfallet sker från tre fronter, privatterrasserna, scenen och en balkong en bit upp i Himmelshålet, den övre delen av Broarnas grotta. Se stridskartan för detaljer. Hur de andra misstänkta reagerar under anfallet är upp till spelledaren att beskriva om Hjältarna ens ska se det.

Stridskarta 1.

Karta över terrassen med scen, privatterrasser och nedstigningspunkter markerade. Dessutom markerat vad Hj står och vilka skydd som finns.

Poetens Följeslagare

Allt för Poeten!

Poetens Följeslagare är män och kvinnor med ett brinnande hat mot ordningen och Akbar. De som valts ut för attentatet är alla extra fanatiska och vapenföra. Alla är ytterst trogna de ideal de tror Poeten står för.

VÄRDEN:

Scen 3. De misstänkta

I den här scenen blir Hjältarna inhyrda som fria agenter för att ta reda på vem som står bakom attentatet mot Akbar.

När striden är över så spärras terrassen av och bryska purpurgardister som anlant i stor mängd lotsar bort de flesta av de festande. Kvar blir en del mindre grupper, däribland Hjältarna. Efter en stund kommer Sefrain Kahn fram med en kapten i gardet och ber att få tala med Hjältarna. Han berömmar dem för att de hjälpte till att skydda Akbar. Om den högra handen, Echtimou Ferenc, överlevt attentatet låtsas Kahn att det var Akbar, annars berättar han som det är. Han tillägger sedan att det inte kan ha varit många som vetat att "Akbar" skulle komma och att man har ett antal misstänkta, med möjliga motiv. Då Hjältarna visat sin tro på Akbar frågar han dem om de kan tänka sig undersöka det hela parallellt med purpurgardet. Som "civila" kommer de dra mindre uppmärksamhet till sig och de misstänkta kan tänkas vara mindre på sin vakt. Han förväntar sig ett jakande svar. Det här är en man som får sin vilja igenom.

De misstänkta presenteras så här:

- Sani Sowl: sångerskan visste att Akbar skulle närvara, eller i alla fall att en mycket hög dignitär skulle komma till föreställningen. Något motiv har Kahn dock inte kunnat utröna.
- Aldair Jubal: nasaren har genom kontakter med vissa handelshus som står det styrande rådet nära haft möjlighet att få information om detta. Han är en uppstickare och det är inte otänkbart att han kan ha sålt informationen vidare. Till vem är då frågan.
- Sheia Noori: legionären är en självklar misstänkt. Även om Konsortiets konsul ler och är diplomatisk kan man inte lita på legionärer och deras åsikter. Tyvärr misstänker man att delar av administrationen kan vara infiltrerad av "kuaner" (skällsord för folk från inre systemet), troligen tillhörande Legionen.
- Ardevan Dol-Parand: societetsnyltaren har kontakter överallt och har i sista stund velat avboka sitt deltagande på galaföreställningen. Han måste ha vetat om något, men vem han kan tänkas arbeta åt är osäkert. Möjligen är det hans forna herrar i fraktionen Zenits Hegemoni, men varför är i sådana fall oklart.

Kommandanten berättar också vart de fyra kan hittas: Sowl på Madame Sawas teater, Jubal på Gulbarans bro, Noori på pansarskytteln Ghin-garil och Dol-Parand i en egen svit på Guvernörs-palatset.

Angående de som anföll berättar han att det är aktivister som är emot Akbar tillhörande den olagliga organisationen Poetens Följeslagare. Spelledaren kan gärna låta Hjältarna få fram detta genom att förhöra eventuella överlevande angripare i slutet på förra scenen.

Poeten

De senaste åren har den anonyme gatudiktaren endast känd som Poeten blivit enormt populär, framförallt i stationens fattigare kvarter som Ral-Kham. Poetens subversiva dikter dyker upp på husfasader och grottväggar och har en tydlig udd riktad mot Akbar. Purpurgardet har arresterat ett antal imitatörer men än så länge har Poeten gäckt ordningsmakten.

Sedan rykten började flörera om att maskinisterna, den sekt som ska sköta Djachroums livsuppehållande system, försvunnit har poeten fått allt fler följeslagare. De kallar sig nu Poetens Följeslagare och är ytterst kritiska mot Akbars sätt att styra stationen. Dikter har ersatts av slagord och kamptexter.

Kahn är ganska tillmötesgående avseende arvode om Hjältarna tar upp det, bara det inte är hutlösa summor. Men han betonar att det bygger på att Hjältarna hittar den skyldige innan purpurgardet, som naturligtvis också måste undersöka det hela. Hjältarna får bara ett litet förspång.

Sefrain Kahn

VÄRDEN:

Vi förväntar oss inte strid här, därav dessa värden.

Akt II

Följande scener ingår i akt II

Scen 4. Sångerskan

Scen 5. Nasaren

Scen 6. Legionens sändebud

Scen 7. En gentleman och en officer

Scen 8. Det falska ordet (En makaber ritual)

Allmänt om Akt II

Den andra akten är väldigt fritt upplagd. Det är helt upp till Hjältarna att bestämma hur de vill gå till väga, vilka de vill undersöka och i vilken ordning det görs. För spelledare är det också fritt i den mening att man får välja vem som är den skyldige. På så sätt kan man styra in Hjältarna mot tredje akten direkt eller efter undersökning av några misstänkta. För enkelhetens skull har varje misstänkt fått en egen scen, men de går att spela i vilken ordning som helst eller hoppas över om så är fallet. Varje misstänkt beskrivs med två aspekter: motiv och märkliga kontakter. Dessa talar om varför just den personen skulle kunna vara den skyldige. Till det kommer en extra ledtråd som Spelledaren bara placerar ut vid den skyldige kallad: mot kultisternas näste. Den ledtråden leder Hjältarna till de förlorade drömmarnas park och kultisternas näste (scen 8).

Det ska tilläggas att de motiv och märkliga kontakter som står är reella även om personen i fråga inte agerat på dem och hjälpt Poetens Följeslagare med information.

Ledtråden: Mot kultisternas näste

Den skyldige berättar att hans eller hennes kontakt har stämt träff vid en liten damm (**el gravsten?**) i de förlorade drömmarnas park. En färdbeskrivning dit kan fås, men inget mer. Den skyldige kan komma att vägra att följa med dit, men det är helt upp till Spelledaren. Hur Hjältarna får fram den här informationen lämnas i respektive scen (scen 4-7). Dammen är naturligtvis inte hela sanningen, men det framkommer i scen 8.

Fria episoder

För att spelet inte ska bli långsamt under andra katen har Spelledaren möjlighet att slänga in fria episoder för att få upp tempot. Dessa episoder bygger på de två premisserna att purpurgardet också söker efter den misstänkte och att Poetens följeslagare försöker undanröja aktivister som deltagit eller kanske till och med den skyldig och Hjältarna.

Fri Episod: Att se purpur

I den här episoden har purpurgardet hunnit före Hjältarna till en av de misstänkta och börjat förhöra denna på ett mycket brutalt sätt. Det är upp till spelledaren om det är den skyldige eller inte.

Gardisterna kommer inte bli glada om Hjältarna dyker upp och lägger sig i. De kan till och med vara okunniga om att Hjältarna jobbar mot samma mål och tro att de är en del av poetens följeslagare. Hur det löses beror på den enskilda situationen och Hjältarnas handlande.

Purpurgardist

Halt i purpurgardets namn!

Purpurgardets milis är minst lika kompetenta som Coriolis kända gardister och ytterst trogna Akbar.

VÄRDEN:

Fri Episod: En doft av död

När Hjältarna börjar närma sig den skyldig kommer en av de som tillhör den inre cirkeln i poetens följeslagare försöka göra något åt det, som att döda Hjältarna eller den skyldige. Då detta är en riktig kultist och är besmittad av mörkret från poeten har kultisten tillgång till en mörk mystisk förmåga: dödsomfamning. Han eller hon kommer försöka använda den på någon och ta död på personen. Till sin hjälp har kultisten ospecificerat antal vanliga följeslagare.

Mörka mysterier (Utomordentlig fördel)

Personer som söker eller snärjs av Mörkret mellan stjärnorna får tillgång till mystiska krafter som andra mystiker inte har. Man måste inte vara Mystiker för att kunna skaffa Mörka mysterier, men då får den mörke mystikern inte heller tillgång till de mystiska krafter som beskrivs i Coriolis grundregler. Personer med både Mystikern och Mörka mysterier har tillgång till alla krafter, vanliga och mörka.

Mörka mysterier fungerar precis som andra krafter. Fördelen Disciplinerad ger visst skydd också mot mörka mysterier, men bara +1 på slaget. Med spenderande av ett temporärt Öde ökar motståndskraften till +2 för den disciplinerade och det räcker i en timme. Alla Hjältar med värde i Öde kan såklart spendera temporära ödespoäng på att öka sin chans att klara ett specifikt motståndslag.

Mörk mystisk förmåga: Dödsomfamning (Normalt 21)

Den mörke mystikern kan låta sitt eget hat och aggression få utlopp in i en annan varelse eller personen. Det görs i form av en mystisk attack. Först måste mystikern slå över kraftens svårighetsgrad för att effekten alls ska kunna verka. Mystikern måste stå mycket nära (+ 1 Nivå i Svårighetsgrad) eller helst beröra offret för att förmågan ska verka.

Mystikerns Ödesslag utgör också svårighetsgrad för det tilltänkta offret. Ointelligenta varelser påverkas automatiskt. De som omfamnas måste övervinna svårighetsgraden med sitt eget Ödesslag. Offer som lyckas med sitt Ödesslag kommer undan med bara en Svag effekt. Den som misslyckas drabbas av istället av en Stark effekt.

Svag effekt: Personen drabbas av en kraftig hjärtinfarkt som gör att den räknas som UTSLAGEN och blir medvetslös. Skadan räknas som att den träffat bröstkorgen.

Stark effekt: Personen dör av en massiv hjärtinfarkt och räknas således som DÖENDE.

Poetens kultist

Du är på din sista strof och poeten ska skriva den.

Kultisterna är oerhört fanatiska och i egentlig bemärkelse inte helt mänskliga längre. Mörkret från poeten har förtärt dem och de lever nu bara för poetens hämnd.

VÄRDEN:

Poetens Följeslagare

Se scen 2.

Scen 4. Sångerskan

Här uppsöker Hjältarna Sani Sowel på Madame Sawas teater för att fråga ut henne. Teatern beskrivs i Miljöer. Sani Sowel skulle just förbereda sig för en föreställning som är inställd på grund av attentatet och befinner sig i en väl upplyst och spegelrik loge.

Sani Sovals motiv och märkliga kontakter

Motiv: Systemen Maharaba och hennes hämnd. Maharaba (se Gränsrymden och Djachroum) är besatt av att hämnas de oförrätter som gjorts mot henne och hennes mor på asteroiden Dakka 3. Nu har hon via Poetens följeslagare fått chansen att slå mot Akbar
Kontakter: Systemen Maharaba som har kontakter i Djachroums undre värld.
Förslag på färdigheter: Övertala

Sani Sowl skäms egentligen för sin syster och ännu mer om hon själv är skyldig för attentatet genom hjälp med att ge detaljer till systemen. Bästa sättet att få fram informationen är att gå på medlidande och lugn övertalning. Hot får Sani att sluta sig helt.

Sani Sowl

Klistra in från GoD

Scen 5. Nasaren

Aldair Jubal gav sig av från firandet rätt snabbt och sitter i sin lägenhet, på balkongen, och läser en god bok när Hjältarna anländer. Den tysta lägenheten doftar svagt av opor då Jubal gärna tar en pipa med hans egen blandning av tabak med liten den opor.

Aldair Jubals motiv och märkliga kontakter

Motiv: Jubals lyckohistoria har inte kommit gratis. Genom att liera sig med nasarfursten Mahbod Gulbanû har han fått saftiga kontrakt med bland annat prospektörsklanerna, något som nu hotas när Djachroum tar en hårdare ton mot klanerna efter att Morhafördraget offentliggjordes. Akbar ur bilden skulle naturligtvis förskjuta den politiska bilden mot prospektörsklanerna. Information om akbar är helt enkelt för bra och dyrbar för att inte göra något nyttigt med.
Kontakter: Sedan länge har Jubal kontakt med Sah Baianos-Neved, klanernas handelsattaché och i hemlighet troligen en del av underrättelsetjänsten, ASSA.
Förslag på färdigheter: Förhandla

Jubal är en beräknande och kallhamrad nasare. Bästa sättet att nå fram är att hota hans affärer eller ge honom en bättre affär än den han redan har, även om förrådandet av Janos Baianos-Neved kan bli en dyr affär. Nu när Akbar överlevt gäller det att välja rätt sida.

Aldair Jubal

Klistra in från LMB

Scen 6. Legionens sändebud

Sheia Noori är en hård nöt att knäcka. Hon befinner sig snabbt på pansarskytteln efter attentatet, men lämnar inte stationen då rymdhamnen stängts ned av purpurgardet och för att inte verka misstänkt (oavsett om hon är skyldig eller inte). Hon kommer tillåta en audiens med Hjältarna om de anger att de utreder attentatet och möta dem på pansarskytteln brygga omgiven av två ärrade legionärer som tittar misstänksamt och hotfullt på Hjältarna.

Sheia Noori

Motiv: Konsortiets och Legionens mål är naturligtvis att störta Akbar och göra Djachroum till en koloni underställd Kolonialagenturen. Det är något som Noori inte säger rakt ut, men det är underförstått för de flesta Djachroumbor.
Märkliga kontakter: Noori hänvisar att hon inte är en lös termalkanon, hon följer alltid ordregång, vilket inte är sant. Konsul Mordechai är den högsts uppsatte Konsortieofficeraren i Gränsrymden och således den som ger info till Noori, men utan order – han är för smart för det.
Förslag på färdigheter: Övertala (Hota), Byråkrati, Närstrid

Noori kommer i första hand verka samarbetsvillig men blir det för knivigt kommer hon hävda diplomatisk immunitet, vilket en kunnig byråkrat vet att det inte stämmer (Normalt, 21, Byråkrati). I andra hand kan hon tänkas försöka lösa tvisten med lite gammalmodigt handgemäng, det vill säga en duell i skytteln lasthangar. Hon väljer vapen, durakniv och kommer att försöka döda eller lemlästa Hjälden. Gör klart för Hjältarna att hon inte är någon att leka med. En kvinna som tagit sig så här högt upp i Legionärernas fraktion är synnerligen hänsynslös.

Sheia Noori

VÄRDEN:

Scen 7. En herre och en officer

Ardevand kommer att möta Hjältarna i sin svit på Guvernörspalatset. Han är en ypperlig värd, vänlig, generös och en god lyssnare. Han kommer erbjuda dryck och tilltugg och sedan be Hjältarna slå sig ner i en divan på den terrass som tillhör sviten. Framför en karpfylld damm kommer han göra sitt bästa för att vara samarbetsvillig.

Ardevand dol-Parand

Motiv: Ardevand har sen länge haft kontakter med korsarer. Det var den enkla anledningen till att han uteslöts ur Zenits Hegemoni, där han var verksam i ett korsarjagarförband, föregångaren till Sakadhflottiljen som nu jagar smugglare i Surhas rymd. Ett allt för starkt och principfast Djachroum hotar hans affärer med korsarerna och deras verksamhet. Lite mer laglöshet i Gränsrymden kan inte skada. Mer laglöshet och är emot Akbar/den höggra handen.

Märkliga kontakter: Ardevand har kontakter överallt i Djachroums societet, så det är möjligt för spelledaren att själv välja kontakt som passar. Annars föreslås att korsarkaptenen Chike som har kontakt med subversiva element på Djachroum.

Förslag på färdigheter: Etikett, Övertala, Förhandla

Ardevand är som en hal ål. Hur man än gör kommer han trassla sig ur det. Med hjälp av olika förslag, finkänsla och förhandling kan han tänkas släppa ifrån sig information om vart Poetens Följeslagare möts, men detta utan att egentligen erkänna sin skuld, även om han är skyldig.

Ardevand Dol-Parand

Klistra in från GoD

Scen 8. Det falska ordet (En makaber ritual)

I den här scenen följer Hjältarna upp den sista ledtråden – mot kultisternas näste. Den leder dem till en liten skyddad damm i de förlorade drömmarnas park och en gammal gravsten.

Där får de reda på att den tredje kaptenen existerar och inte är död. Genom att söka i närområdet finner de poetens tempel där följeslagare och kultister möts. När Hjältarna anländer till templet få de se ett makabert skådespel ritual och skåda poetens ansikte i en mörk mystisk ritual. Scenen delas upp i episoderna: dammen och gravstenen, poetens tempel och det falska ordet.

Oavsett när Hjältarna anländer till parken kommer den vara inne i sin skymningsfas. De spiralformade ljussektorerna i grottans tak håller på att stegvis släckas ner. När Hjältarna anländer till dammen är det nästan mörkt och för de senare episoderna är det natt. Att grottan är i olag med resten av stationen är en av de mindre fel som dykt upp sedan maskinisterna flydde stationen i Ljusblommans Mörka Blad.

Episod: Dammen och Gravstenen

Färdighet: Spaning, Social Vetenskap

Hjältarna hittar den stillsamma damm där den skyldige brukar möta sin kontakt med Poetens Följeslagare. Dammen ligger dold i en tät del av parken och på natten samlas olika djur därför att dricka. Är man högljudd så kommer de skrämmas bort, men diskreta Hjältar kan istället överraska vilddjuren vid dammen. Intill dammen ligger resterna av en mindre gravgård. Med Spaning kan Hjältarna finnas spår kring dammen som även finns runt en av gravstenarna som är rensad på mossa.

På gravstenen finns en inskription som beskriver den tredje kaptenen men också att kaptenen verkar ha varit en lyriker. Med historiska kunskaper (Social vetenskap) kan de lista ut att kaptenen på gravstenen måste ha tillhört flottan som upptäckte Djachroum.

Inskriptionen på gravstenen
Måste skrivas efter disk med Nisse!

För att komma vidare måste Hjältarna följa spåren från dammen (Spaning). Misslyckas de med det får spelledaren låta dem höra följeslagare som är på väg mot templet (Spaning).

Vilddjur/Azuk

Klistra in från Antagonister

Episod: Poetens tempel

Färdighet: Spaning, Beteendevetenskap, Etikett, Övertala, Stridsfärdigheter

Hjältarna hittar ett gammalt övervuxet tempel, där öppningen in har röjts upp. Ljus skiner ut genom gluggar i ruinen. Inifrån hörs svagt mässande. Hjältarna kan smyga sig fram och spana in (Spaning). Där inne ser de flera personer samlade. Det ser ut att vara en salig blandning av trashankar, vanligt folk och en del rikemän. Man verkar förbereda för något och Hjältarna kan ana att det är två grupper i templet (Beteendevetenskap), där den ena verkar vörda den andra. Det finns helt klart religiösa toner i hur grupperna betar sig och inte någon politisk jargong som man skulle kunna förvänta sig. Det hela verkar mer som ett väckelsemöte än en revolutionär samling.

När Hjältarna tittar på ser de hur några i den ena grupperingen (kultister) går in genom ett par dörrar i bortre delen av templet med en trashank och dörrarna stängs.

Hjältarna kan försöka infiltrera mötet (Etikett, Övertala, Beteendevetenskap) eller smyga sig igenom det (Spaning) mot den inre dörren där de viktiga personerna verkar befinna sig. En sista variant är att storma det (Stridsfärdigheter).

Information som Hjältarna kan få i den här episoden är att Poetens följeslagare är av två grupperingar (följeslagare och kultister) och att det är närmast något sektaktigt över det hela. Genom att infiltrera och samtala med mötesdeltagarna kan man få reda på att det som sker innanför de stängda dörrarna är hemligt för de flesta (följeslagare).

Poetens Följeslagare

Se scen 2

Poetens kultister

Skriv in – alla har inte mystiska förmågor.

Episod: Det falska ordet

Färdigheter: Öde, Datorer, Naturvetenskap, Humaniora, Stridsfärdigheter

I den här episoden ser Hjältarna hur kultisterna gör något med trashanken framför ett altare och hur Poeten framträder i en svart virvel. Genom mystiska förmågor eller att följa en sensorsignal kan de få reda på vart Poeten befinner sig.

I början av scenen ser man hur kultisterna börjar mässa framför ett stenaltare med en slät stod på. Följeslagaren står tyst och möjligen oförstående och tittar på. Språkkunniga Hjältar (Humaniora) förstår att mässandet är på en åldrig förstkommen dialekt. Endast enstaka ord kan förstås: "ikon", "gråterskan", hämnd", "mörkret".

Allt eftersom ritualen pågår så blir rummet kallare och de flertal ljus som är tända på olika stenuksmyckningar, ger ifrån sig mindre och mindre ljus trots att de brinner som vanligt. När andedräkten står som vita moln ur kultisternas munnar händer det något på stoden. En svart virvel bildas i tomma luften och expanderar som ett öga eller en slutare. I virvelns mitt kan en skepnad skönjas. Skepnaden ser ut som en gammal krum person, klädd i svart dräkt med ett svart flor med guldbroderier över ansiktet. Vyn vidgas ytterligare och man ser ett rum med en vy över delar av Kandahmolnet i bakgrunden. Molnet är mycket nära, nästan inpå skepnaden, men samtidigt är det två armar av molnet med rymd emellan man ser.

Från skepnaden rör sig något som kan likna smed svart rök mot trashanken, som stelnar till. Kultisterna intill håller i honom medan röken sveper fram mot hans ansikte. När den når fram börjar mannen rycka och krampa för att sen bli lealös i kultisternas händer. De lägger varsamt ner honom och bugar mot skepnaden. Det som just hänt är att Sri-Chalia just fått en ny tjänare. Mannen lever men är just nu medvetslös.

Plötsligt vänder sig skepnaden och pekar mot Hjältarnas gömställe. "Vilka är de?", säger en raspig kvinnlig röst. Kultisterna vänder sig nu mot Hjältarna och anfaller genast. Har Hjältarna ingripit tidigare i förloppet kommer Sri-Chalia upptäcka dem tidigare, men det slutar i strid oavsett.

Mystiker och Sri-Chalia

När Sri-Chalia uppenbaras drabbas mystiker och personer med nackdelen Hemsökt av skräck. De måste slå ett Nomalt (21) Ödesslag eller frysa i en runda alternativt enligt Hemsökt (Regelboken sid. 55f). Sedan kan mystikern själv interagera med Sri-Chalia enligt reglerna för mystiska krafter (Regelboken sid. 214f).

Beroende på stridens längd kan de kultister och följeslagare som finns i förkammaren höra tumultet och ta sig in. Det finns då möjligheter att fly via sidogångar djupare in i ruinen och så småningom ut.

När Hjältarna nu sett Sri-Chalia gäller det bara att hitta henne. Det kan göras på flera sätt. Med den mystiska förmågan Finna (Regelboken sid. 216) kan man få riktning och avstånd till henne. En naturvetenskapligt skolad (Naturvetenskap) Hjalte kan känna igen den del av Kandahmolnet som skymtade i vyn, nämligen Kandahgapet. En Hjalte med konceptet Pilot vet att det finns en olycksdrabbad asteroid i Kandahgapet kallad Vandraren. Skuggan i vyn måste befinna sig där. Andra alternativ är att förhöra kultister (men inte följeslagare) som kallar Sri-Chalia, "Poeten och Vandraren" och med (Humaniora) då lista ut referensen till meteoriten Vandraren. Ett sista alternativ är att låta Sri-Chalias skepnad visa sig i ett modulat (vilket Hjältarna till en början inte förstår) och med Datorer se vart/vilka koordinater signalen kommer ifrån.

På något sätt bör Hjältarna således lista ut vart skepnaden befinner sig, men inte säkert veta vem det är. När Hjältarna har den informationen och beslutar om att ge sig av till meteoriten Vandraren slutar andra akten.

Poetens kultister

Skriv in – alla har inte mystiska förmågor.

Akt III

Följande scener ingår i akt III

Scen 9. Poetens Meteorit

Scen 10. Att skåda mörkret mellan stjärnorna

Scen 11. Akbars spira

Scen 9. Poetens Meteorit

I den här scenen anländer Hjältarna till poetens meteorit, Vandraren, och tar sig in mot hennes kammare under vissa svårigheter. Resan till meteoriten ingår inte i själva scenen, utan Hjältar som har tillgång till skepp föreslås klippa direkt till första episoden i scenen och strunta i själva överfarten.

Scenen börjar när Hjältarnas skepp är på nära avstånd. Scenen delas in i tre episoder: vandrarens ansikte, labyrinten och paranoia.

Episod: Vandrarens ansikte

Färdigheter: Datorer, Pilot

I den här episoden kan Hjältarna göra en sensoravsökning av meteoriten och välja landstigningsplats. Hur bra de lyckas påverkar episod: labyrinten.

Vandraren

Vandraren är en meteorit som så länge någon kan minnas har funnits i Kandahgapet. Den beter sig inte som andra himlakroppar av samma typ utan verkar byta plats på ett oförutsett vis. Flertalet skepp har försvunnit i dess närhet och de skeppare som kommit nära meteoriten kan vittna om att ytan är täckt av skeppsrester. Nu för tiden tar skepp vida omvägar om Vandraren siktats på sensorerna.

Med ett sensorsvep (Datorer) kan Hjältarna se detta på asteroiden:

- Den har ett metallrikt ytskikt (skeppsrester)
- Stora delar av asteroiden är ihålig (gångar och labyrinten)
- Ett virrvarr av hålighet finns vid den ena polen av meteoriten (labyrinten)
- Dess rotation är excentrisk i den mening att den är helt kaotisk (+ 3 FV vid landning)
- Se en öppning eller kupol som skulle kunna vara den man sett i föregående scen (vid labyrinten)
- Se lämpliga landningsställen (+3 FV vid landning).

Spelledaren väljer själv vilka ledtrådar som kommer fram beroende på framgångsgrad. Sen är det bara att landa (Pilot, Utmanande (26) slag). Landar de vid kupolen eller labyrinten kommer risken att de drabbas av syrebrist eller paranoia vara mindre.

Episod: Labyrinten

Färdigheter: Spaning, Säkerhetssystem, Överlevnad

I den här episoden tar sig Hjältarna in till meteoritens hjärta. Farorna på vägen är främst brist på syre och en mystisk paranoia som kan drabba Hjältarna. Om man tar sig in via kupolens luftsluss kommer man hitta den plats där Sri-Chalia kommunicerade med kultisterna. Beroende på vad man fann på Djachroum kan den finnas en modulatenhet och långdistanssensor här. Tar man sig in någon annanstans hamnar man i en generisk luftsluss.

Miljön inuti meteoriten beskrivs i introduktionen på scenariot. Här följer ett par småhändelser som Spelledaren kan slänga in vid behov:

- Tom korridor med mäktiga kolonner som på många sätt påminner om ruiner på Djachroum (rest efter Grundarna). Den fortsätter längre än den borde kunna beroende på meteoritens orientering.
- Invid en gammal luftsluss svävar tre skalexon. Av deras vällagade utseende att döma är det nomader. Kropparna är helt mumifierade. Två av exona verkar krama vandra.
- En trasig sluss blockerar vägen framåt.
- En dörr i en korridor slås plötsligt upp framför Hjältarna (en ventilationsenhet är skadad och blåser upp dörren då och då).
- Hjältarna känner sig betraktade av någon.
- Någon svär på det öppna kommunikatorbandet mellan Hjältarnas exon (sawhat?)

För att hitta poeten måste Hjältarna ta sig genom labyrinten. I dess mitt väntar poeten som en forntida best. Labyrinten hittas lättast om man tar sig in via kupolen. Tar man sig in någon annanstans kan Spelledaren påminna hjältarna om att leta efter kupolkammaren, använda den mystiska kraften Finna eller med lämplig färdighet (Överlevnad, Spaning) hitta till labyrinten. Börjar de inte direkt i labyrinten kommer svårighetsgraden att motstå paranoia öka 1 Nivå i nästa episod.

I labyrinten finns ingen gravitation eller atmosfär. Har Hjältarna inte kommit dit direkt har de bränt halva sitt syreförråd när de tagit sig genom meteoriten. Dessutom har de utsatts en längre tid för den skrämmande miljön på meteoriten och har svårare att motstå paranoia.

Labyrinten delas av tre slussar som bara öppnas i en riktning. Något man inte kan veta om man inte undersöker slussen först (Säkerhetssystem). När man så tagit sig in i labyrinten finns ingen återvändo, om man inte har en termalbrännare eller lämplig bräschladdning. Labyrinten är monoton och tyst. Här kan Hjältarna höra konstiga saker, raspande på kommunikatorn och se saker i ögonvrån, skensvar på sensorer etc.

För att ta sig igenom labyrinten krävs ett (Utmanande, 26) slag i Överlevnad för att inte gå helt vilse. En Hjärte slår slaget och grad av framgång styr hur mycket syreresserver man har kvar. Misslyckas man hittar man igenom men inser att man inte kan ta sig ut med den mängd syre som är kvar. Då sätter paranoian in om inte innan...

Episod: Paranoia

Färdigheter: Öde

I slutet av labyrinten kommer hela upplevelsen i kombination med att Poeten använder en mystisk förmåga göra Hjältarna paranoia.

Mörk mystisk förmåga: Paranoia (Normalt 21)

Den mörke mystikern kan släppa fram den inneboende misstro och misstänksamhet som finns i en grupp personer. En ologisk paranoia utvecklas. Det görs i form av en mystisk attack. Först måste mystikern slå över kraftens svårighetsgrad för att effekten alls ska kunna verka.

Mystikerns Ödeslag utgör också svårighetsgrad för de tilltänkta offren. Ointelligenta varelser påverkas automatiskt. De som drabbas måste övervinna svårighetsgraden med sitt eget Ödeslag. Offer som lyckas med sitt Ödeslag kommer undan med bara en Svag effekt. Den som misslyckas drabbas av istället av en Stark effekt.

Svag effekt: Personen drabbas av en kraftig känsla av olust och att den inte kan lita på någon. Den är nu mer aggressiv och tenderar att gå till handgripligheter direkt om någon säger emot eller inte håller med (då som Stark effekt men endast i en runda).

Stark effekt: Personen tror att någon i dennes närhet är ute efter den och anfaller genast närmaste person. Den slutar inte förrän den övermannats eller blivit UTSLAGEN.

Så fort paranoian fått effekt bryter Poeten kontakten och väntar in Hjältarna i labyrintens hjärta.

Scen 10. Att skåda mörkret mellan stjärnorna

Nu möter Hjältarna Poeten i en strid på liv och död. I slutet av striden kommer ett annat väsen (det Poeten tolkat som Gråterskans avatar) och tar Hjältarnas parti. Det är mörkret som insett att det bör finnas ett nytt verktyg. Sist i scenen dör poeten och hjältran får en känsla av att hon är befriad. I samma stund sätter hon/mörkret ett frö av mörker i en Hjärte.

Scen 11. Akbars spira

Vi återkommer till Djachroum omdirigeras Hjältarnas skepp direkt till Akbars spira. De får en audiens hos Akbar som vill tacka dem för deras hjälp. Poetens frö/mörkret har nu chansen att skada Akbar eller ännu värre flytta över till honom. Endast Hjältarnas Öde kan hindra det.

Efterspel

Slut