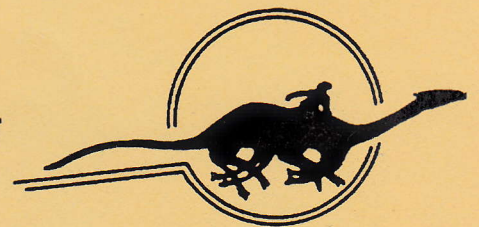


**ETT
RIKTIGT**

OKEN



ÄVENTYR
För Traveller och MegaTraveller



Av Carl Sundblad
För Borås Spelkonvent Semper Mellor 1989

© Happy Holiday Games 1989

INNEHÅLL

Början

- Introduktion
- Första Bakslaget
- Till Refereen
- Vad får man med sig på Semestern?

Öknen

- En Riktig Öken
- Nedslaget

Staden

- Staden
- Vad kostar sakerna man vill ha?
- Chmeler luktar illa
- Ze German Zoldiers - Jaa...
- Zoldaterna har ein Bas, ja

Slutet

- Den Gamla Basen
- Några Dumma och Brända Grejor Man Kan Göra / Effekter av Ökenliv
- Räddningen

Tider

Kartor och Bilder

- En typisk Gram - tank
- Referee - Områdeskarta
- Spelarnas karta
- Den Gamla Basen
- Ordersedlar

Spelarkaraktärer

INTRODUKTION

Att läsas för spelarna:

Nära Imperiets gräns, i sektorn Spinward Marches, ligger värld 1118 Garda - Villis. På denna värld har Imperiella Interstellära Scoutkåren en av sina stora baser, med tusentals anställda och enorma områden. På den basen arbetar ni.

För en vecka sedan kallades ni allihop till Jylo T. Tipsgirk, chefen för basens operativa sektion och kommendör för säkerhetsstyrkorna. Han beordrade er till givakt och berättade följande:

"En bit utanför Imperiets gräns, nästan femton ljusår härifrån, ligger en liten planet som heter Tu - Rieb. Den har ett utsatt läge nära sin stjärna, vilket har gjort dess ekvator obeboelig och stora delar av den varma, torra och mycket ogästvänliga.

Den bebos av två olika folkslag: Bererna, ett nomadfolk som lever av öknen, och de mer avancerade Germynerna, som har en diktatorisk stat uppe i de tempererade zonerna runt polen.

För en tid sedan passerade Imperiella Scoutskeppet "Straylight" Tu - Rieb under ett rutinuppdrag. Det överfölls oväntat av pirater, beskötts och totalförstördes så när som på en mindre kapsel, som inträdde i Tu - Riebs atmosfär och kraschade i Berernas ökenområden.

Eftersom kapseln dels innehöll viktig information och dels var försedd med nya typer av sensorer kan vi inte bara låta den ligga kvar, speciellt som Tu - Rieb ligger innanför The Sword Worlds' gränser. Ni har därför, tack vare era speciella kunskaper, fått hedersuppdraget att leta upp kapseln. Med er får ni en av mina agenter och all utrustning som behövs. Eftersom jag till för ett antal år sedan hade en mindre bas en bit väster om en av Berernas större städer, El - Kresed eller vad den nu hette, får ni också med er en summa pengar i den lokala valutan.

Vad ni måste komma ihåg är att uppdraget är hemligt. Ni måste till varje pris undvika att Bererna eller ockupationsmakten får tag i er. Förstått? Bra. Ni lämnar basen om två timmar."

Ni fördes sen till en av hangarerna, desinficerades och fick ert skinn färgat brunt. Ni fick svartfärgat hår och mörka linser, och vita, säckiga nomadkappor. Agenten hette Klaus och ni har lärt er avsky honom under veckan som gått på skeppet - han är muskulös, homosexuell och vapenfetischist.

Nu närmar ni er Tu - Rieb. Trevlig semester.

Första Bakslaget

Efter att spelarna hört introduktionen, kan de få ställa några frågor till Stjärt - Klaus. Han svarar gärna, men har en överlägsen attityd och vet med sig att han är bäst i världen samtidigt som han försöker charma spelarna med små rara ord som "söt nos", "näsplutt" och "sockerstump". Därför är han kanske inte alldeles lätt att prata med. Han blir stött och förnärmat (och vägrar att svara) om spelarna frågar om beväpning el. dyl., eftersom han tar det som en antydning att han inte kan klara av dumma araber och klena tyskar.

När skeppet kommer nära planeten snuddar det atmosfären och släpper ifrån sig fem superlätta (TL15, om de undrar) enmanslandare, med stora vingar och autostyrning. I dem får spelarna en fruktansvärt obekvämt och långdragen färd ner till ytan, och slår sig rejält men inte allvarligt när de studsar ner i öknen. De hittar varandra på tio minuter, men när de letar efter Klaus landare hittar de bara ett grunt dike i sanden, som slutar ett par hundra meter bort i en stor sanddyn. Där ligger Klaus. Och hans landare. Men det är svårt att se vad som är vad. (Hans landningsbroms sprack, så han tog mark lite för fort.)

När de letar i röran, hittar de följande:

- En blodig karta

- 53 sedlar (lite våta)

- En sändare, trasig (Klaus slog sitt hårda huvud genom den i kraschen) och omöjlig att laga.

- 4 liter vatten i en säck av djurhud.

Här börjar scenariot. Spelarna är ensamma i öknen. Det är eftermiddag - solen går ner om fyra timmar, men står fortfarande ganska högt. Det är sommar, och varmare än vanligt (hemskt varmt). Dygnet är 20 timmar långt.

Om de tittar runtomkring ser de bara öken. Himlen är gråblå, men är mörkare mot horisonten - utom vid en, ganska stor, bit av horisonten, där den blir ljusare än den övriga himlen - nästan vit.

De ser också, om de tittar noga, att luften dallrar extra mycket av hetta ditåt. (Åt det hållet ligger ekvatorn, och El - Tresed ligger ganska nära gränsen till det farligt varma området. Det är meningen att de skall gå åt andra hållet - om de inte gör det, så märker de efter två timmars vandring att det har blivit märkbart varmare i luften runt dem. Går de ändå vidare, så stupar Kropotkin och dör.)

Till Refereen

Det här scenariot är, förhoppningsvis, udda. Inte bara att karaktärerna är underliga, utan själva planeten är konstig och storyn skall vi bara inte tala om. Men det kan nog bli roligt, om spelarna fattar att de bör rollspela mycket och att det mer går ut på att gömma sig eller fly än att meja med gaussgevär.

Jag har försökt bygga upp scenariot så, att de som satsar allt på att få tag i skjutvapen inte bara skall förlora mycket tid på det utan också en och annan spelare. För övrigt kommer våld att straffa sig - ty skarna kallar mer än gärna på en Gram, för de har de inte fått använda än. Om det händer lär spelarna förstå vad skräck är.

Om någon vill stjäla en Gramme så får de gärna försöka. Det går inte. De är bemannade dygnet runt, med proffssoldater från The Sworld Worlds. De små liveen kommer att bli knaperstekta innan de hunnit sätta ens en rispa på pansaret.

Som sagt, rollspelar de, så blir det hemskt roligt. Det kan nog bli roligt annars också, men man förlorar kanske lite av känslan av total hopplöshet på en planet som är en ockuperad illaluktande öken.

För övrigt, så var toleranta mot mina siffror på vad man behöver dricka etc. Jag har aldrig vandrat i öknen, så jag vet inte.

Scoutskeppet "Straylight" var för övrigt ute på spionuppdrag, och blev rätteligen nedskjutet av ett flottskepp som passerade förbi. Kapseln var byggd för att kunna nödlanda.

Germynerna (TL 7) har börjat testa bakteriekrigföring på Tu - Reib. Sjukdomen biter inte på Berena, eftersom de äter vissa grönsaker med mycket fibrer, men spelarna kommer inte att må så bra. Se tids-schemat.

Att spelarna är utbölingar kommer att bli ganska uppenbart med tiden för alla i stan + Germynerna. Stadsborna kommer att anse dem som soldater som kommit för att rädda dem etc., och erbjuda dem mat och husrum. Soldaterna kommer att se dem som spioner, och börja jaga dem som kaniner.

Radion de behöver för att meddela sitt skepp att de vill hem ligger i den gamla Scoutbasen. Under Germynernas bas.

VAD FÅR MAN MED SIG PÅ SEMESTERN?

1 styck ultrakompakt dator (25x12 cm), m. flatskärm, tangentbord, benspännen och förstörelseladdning.

3 minnesmoduler, pennformat.

1 karta.

4 uppsättningar heltäckande beduinrockar.

53 sedlar à 100 drachmer.

En Riktig Öken

Öknen på Tu - Rieb täcker större delen av planeten. Vid ekvatorn är det mindre en öken än ett inferno av sand och olika keramer, och den blir trevlig och grönskande bara längst uppe vid polen i norr, där Germynerna har byggt sitt lilla land. Polen i söder är obeboelig.

Öknen är inte likadan överallt. Det finns områden som är nästan stäppaktiga (grå på kartan) med växter här och där, och karavanvägarna är lätta att ta sig fram på, men huvudsakligen är den (i alla fall där spelarna rör sig) sandig, steril och svår att gå i.

Dessutom är det varmt. Hela tiden, men mest mitt på dagen. Alla vettiga Berer slår läger mitt på dagen och vilar, eftersom man blir mycket, mycket förstig om man är ute på sanden och rör sig vid den tiden. Vanligtvis behöver en otränad ökenvandrare minst tre liter vatten per dag (minimum) men rör man sig vid middagstid behöver man fem liter per dag. Detta gäller även om man rider.

På karavanvägarna går det varje dag ett par karavaner förbi staden, med ett tjugotal BärChmeler som bär alla möjliga olika saker som bererna handlar med. Väntar man vid en karavanväg så tar det mellan en och sju timmar innan en karavan dyker upp, och man ser dem på håll som ett mindre sandmoln.

Första kvällen, när spelarna just har landat, passerar en karavan den lilla klippan ovanför landningsplatsen sex timmar efter landningen. Gruppen får lift med dem om de betalar 200D per skalle. Priset är inte förhandlingsbart. Vatten får de gratis.

Hur fort går det, då?

	Sand	Väg/Stäpp
Till fots, utan packning	1 mil / 3 h	1 mil / 2 h
Med BärChmel	1 mil / 2 h	1 mil / 2 h
Med RidChmel, utan packning	1 mil / 2 h	1 mil / h
Med RidChmel, med packning	1 mil / 3 h	1 mil / 2 h

(Se också sidan om Chmeler.)

NEDSLAGET

Kapseln har slagit ner i målområdet. Den vägde 1500 kg och var mycket varm när dess glidvingar smälte och den tog i sanden. Den har därför lämnat ett nästan fyra kilometer långt spår av smält sand (glas) efter sig. Detta är svart på kartan.

Då spelarna kommit in i målområdet ser de bara öken. Öknen breder ut sig likadant åt alla håll, och inga svampmoln, rökpelare eller fällida träd (det finns f ö inga träd) visar var kapseln slagit ned. Om spelarna genast börjar gå fram och tillbaka och leta så *kan* de ha tur och hitta spåret snabbt. För att hitta det måste de gå rakt över det - går de så lite som femtio meter åt sidan syns inget alls.

Om de säger att de tittar efter underligheter på himlen (OBS) så ser de ganska snart ett gäng fåglar som kretsar runt en viss punkt en bit bort (en förvildad familj BärChmeler hade oturen att stå i början av kapselns bana när den tog mark, och ett stort gäng "gamar" kalasar på deras stekta, torkade kroppar). Går de ditåt hittar de början av spåret. (Detta går ej att gå på - det är ingen väg av glas utan ett dike vars sidor är smälta till ojämna glasbitar och skärvor).

Det tar en timme att hitta kapseln, som ligger som en stor svart sten i en bädd av stora och små glasskärvor. Dessa går att gå på även om det inte riktigt ser ut så.

Med verktyg tar det sedan en halvtimme att frilägga innanmätet i kapseln (utan tar det två).

Brigman behöver bara en halvtimme för att överföra all information i minnesbankarna till sin dator (det är planetkartor och mineraltillgångsanalyser av avancerat slag, vilket von Ghaase ser om han tittar på det) och hittar sedan lätt destruktionsknappen (stor och röd). När de tryckt in den går det fem minuter, och sedan smälter kapseln snabbt ihop till en pöl av metallslag. Står någon bredvid som missar Dex-slag på att kasta sig undan (den känns varm ett tag innan) tar han 2 hits (2D) i brännskador.

STADEN

El - Tresed är en av Berernas allra största städer, med nästan 15 000 invånare. Staden är byggd runt en stor oas, och trakterna närmast runt den är med ökenmått mätt grönskande och bördiga, dvs de trakter som inte är trampade av chmeler eller bombade. Man kan i alla fall se att det växer en del där.

Genom staden går 3 stora karavanvägar, som möts på ett stort torg mitt i El - Tresed. Det är till detta torg, Chmeltorget, som spelarna kommer första kvällen, och det är sedan hit de går när de vill hyra chmeler. Här ligger också sju av de tio värdshus som finns i staden - sex av dessa är huvudsakligen för chmeldrivare och luktar därefter, och det sjunde är dyrare och mindre, men luktar nästan lika illa.

(Av de övriga tre är två bordeller, som ligger en bit bort, och det tredje är ett ganska fint och ganska rent härbärge i utkanten av stan.)

Hela stan luktar chmel och dynga, från minsta gränd till de stora sörjiga karavangatorna. Husdjur och skadedjur av olika slag springer överallt i gränderna.

Bebyggelsen är huvudsakligen låga tvåvåningshus byggda i kalkad lera och sten, och ligger tät och gyttig överallt. (Om spelarna skulle vilja springa över några tak, så går det att hoppa (eller kliva) mellan husen ganska lätt utom vid stora och medelstora gator, som ligger med några hundra meters mellanrum. Alla tak de springer på har rasrisk: 3- på 2D). Det finns även många mindre torg och basarer där man lätt kan gömma sig.

OBS: de pengar som används i stan är speciella ockupationspengar med ett annat utseende än de gamla Emir - Drachmerna, men samma värde. Detta lägger spelarna märke till första gången de köper något - det går bra att betala med de gamla pengarna men köpmannen eller värdshusvärderna tittar konstigt på dem när han lämnar växeln. Se för övrigt Dumma och Brända Grejer Man Kan Hitta På. Bererna i El - Tresed kommer, när soldaterna börjar leta efter gruppen, att tro att de är något slags räddare. Spelarna blir därför inbjudna av ett tiotal berer samtidigt att bo hos deras familjer. Acceperar de, så tar det en extra dag innan soldaterna hittar dem, och de bjuds in till någon annan om de måste flytta på sig. (När spelarna bott på ett ställe i tre dagar kommer soldaterna. De får 5 minuters förvarning. Om de springer ut på en stor gata blir de upptäckta, och får springa fort. Om de inte springer in i en folkmassa eller en gränd blir de tagna.)

VAD KOSTAR SAKERNA MAN VILL HA?

Priserna här nedanför är ungefärliga - ju längre tid spelarna (dvs Achmed) tar på sig att käfta med försäljarna, desto billigare lär det bli. Om de har väldigt bråttom ("En chmel, men FORT!") lär de bli rejält lurade. Att använda Achmeds skill, bargain, ser ut så här: -Pruta: Routine, Off=Bargain Def=Bargain, 2 min, (confrontation, unskilled OK). Om spelarna medvetet väljer en ung och grön säljare, så har han bargain-2. Annars får de en med bargain-4. (Om du inte kan MegaT., kör med 8+ resp. 10+, och säg att det tar en halvtimme ±12 minuter). Lyckas de, så ge dem det lägsta priset. Annars får de ett pris som är mer eller mindre katastrofalt beroende på hur mycket de missade och vad de vill ha. Skjutvapen finns inte att köpa.

Säng, loppig i sovsal och äcklig middag	20 D
Säng, dubbelrum och god middag	100 - 300 D
Morgon-och-mitt-på-dagen-mat	5 D
Torkat chmelkött, 1v. mat för 1 pers.	10 - 40 D
Vattensäck, 5 lit.	5 - 20 D
Dito, 25 lit.	15 - 50 D
Rep, 5 m	20 - 100 D
Tält, beduintyp (6 pers)	200 - 1000 D
Spade, hacka, spett etc. per sak	30 - 90 D
Kniv, kort	20 - 50 D
BärChmel, hyra 1 v.	200 - 400 D
SnabbChmel, hyra 1 v.	100 - 400 D
Chmelkäksbal	5 - 15 D
Guide, 1v.	50 - 200 D + mat

Chmeler luktar illa

Hela Ber-ekonomin är uppbyggd runt Chmeler. De transporterar, de är rikedom, de ger kött och mjölk och bränsle.

Vad är då en Chmel?

Det är ett djur som finns i två varianter: BärChmeler och RidChmeler. Båda härstammar från ett stort, åttabent växtätande djur som inte alls utvecklades på Tu - Rieb, men som ändå funkar bra här.

De gemensamma dragen är de många benen (åtta), snålheten i maten och den vidriga, sur-ko-aktiga lukten som sätter sig överallt där de finns i närheten.

Annars är de väldigt olika. BärChmelen är ett stort, långsamt djur med stora platta fötter som passar bra i sand. Det kan bära mycket last men rör sig relativt klumpigt och långsamt. Det är svårt att hetsa upp en BärChmel.

RidChmelen är bara hälften så stor, smidigare och med hovliknande fötter som funkar bra på trampad mark men är hopplösa i lös sand. Den kan inte lasta så mycket och blir lätt skrämmd av höga ljud.

	<u>Last</u>	<u>Matbehov</u>
<u>BärChmel</u>	300 kg eller 1 pers + 200 kg eller 2 pers + 100 kg (ej plats för 3)	4 balar (50 kg) var 5:e dag
<u>RidChmel</u>	100 kg eller 1 pers + 30 kg	1 bal (50 kg) var 5:e dag

En Chmels vattenreserv räcker i 2 veckor.

Om en Chmel blir utan mat i sex dagar, triskas den.

Sju dagar medför halvfart

Åtta dagar, så kan de inte röra sig med last.

På tionde dagen dör de.

Antagligen är de enda tunga saker spelarna har med sig i öknen vatten, matbalar och tältet. Tältet väger 30 kg och pålarna till det 10.

ZE GERMAN ZOLDIERS - JAA...

Det finns som sagt soldater i stan.

Vi kan kalla dem för tyskar.

De har varit här i mellan sex månader och ett år per person, (få har överlevt längre) och hatas innerligt av lokalbefolkningen. Går de ut ensamma försvinner de spårlöst. Det finns inget roligt att göra på basen, och man kan inte gå ut på stan, och det finns inga prostituerade. En gång varannan vecka, ungefär, så har någon Ber fått tag i en oljebomb eller något ännu otrevligare, och kastar den från någon gränd in i en jeep eller en fotpatrull. Stan luktar dessutom chmelskit. Vad de tycker om El - Tresed är lätt att räkna ut. Helst skulle de se att man helt enkelt brände hela skiten, men man har hittills inte gjort något sånt, bara straffsprängt några hus när någon av patrullerna attackerats.

Med tiden har tyskarna vant sig vi att vara vaksamma. Nu öppnar de eld för minsta provokation och de delar aldrig på patrullerna. För övrigt längtar de just nu nästan efter att någon dum Ber skall försöka något, så att de får kalla på en Gram och se på fyrverkerierna.

Tyska Soldater:

888775, Hits 3/5, Load 8 kg, Vapen: Assault Rifle 7 mm

Assault Rifle - 2

Brawling - 1

+ (kanske) Wheeled Vehicle eller vad som kan behövas.

4 soldater i stadspatrullerna, 10 patruller till fots och 10 i sandjeepar m. Hvy Machinegun - 6. Vid var och en av de sex viktigaste utfarterna står 3 tyskar m. en sandjeep. Rutinanrop var 5:e minut till alla patruller och vakter.

Typiska fraser:

Halt! Händer hoch! Achtung!

Otypiska fraser:

Bitte?

Zoldaterna har ein Bas, ja

Basen ligger ett par kilometer utanför El - Tresed, på en platt kulle med viss vegetation.

Basen är stor. Den har plats för 1000 soldater, men bara ca 560 finns där för ögonblicket.

Basen omges av ett 3m stängsel med taggtråd längst upp, med en stor grind som vetter mot staden. 4 tvåmans beväpnade patruller går ständigt på området (upptäckt vid intrång 4- , varje 10minutersperiod). 1 bestyckat vaktorn sitter vid grinden, med en strålkastare (upptäckt vid intrång 5- , varje 30minutersperiod.)

Basen består huvudsakligen av en massa små 1-våningshus, grå och likadana. Det finns 4 stora baracker, 2 våningar. En jättehangar (för Grammarna) ligger vid västsidan av basen, 4 våningar hög med stora luckor på alla sidor.

Man har på basen en massa fordon, som jeepar, lastbilar, bandtanks och helikoptrar, och naturligtvis en massa annat skräp, lättare eller tyngre. Givetvis har man också tunga vapen att montera på fordonen, om det skulle behövas.

Radiohuset på basen har ingen antenn (den står i mitten av basen), och ser ut som de andra husen. För övrigt har man ingen radio som skulle räcka till att anropa skeppet, vilket Brigman förstår om han anstränger sig.

Man har också, från The Sworld Worlds, lånat 4 gravtanks av Gram - klass. De är bättre än något annat som för närvarande finns på planeten, och har ännu inte visats i aktion för Bererna. Se vidare sidan om Grammarna.

Angivare:

Germynerna har några få medlöpare bland Bererna. Två av dom går på gruppen ett tag efter att Germynerna fått nys om dom :

Achmed Raba, spion, aktiv

Smyger fram till gruppen och vill sälja karta över basen, säger sig vara motståndsmän. Tar med dem (om möjligt) till ett skuggigt hus och bjuder på te. 5 minuter senare kommer en patrull, när Raba gått på dass.

Emmels Ruks, köpman, passiv spion

Säljer knivar på Chmeltorget. Bland annat en lång, vass, med sändare i det stora handtaget (10 D), som tar 10 minuter för en patrull att hitta, när de börjar leta tre timmar senare.

Den Gamla Basen

Basen är det enda ställe där spelarna kan hitta en radio som räcker ut i rymden. Inte ens Grammarna har sådana. Basen ligger rakt under Germynernas militärbas, och är bortglömd av alla utom de som varit med och byggt den. Se kartan över Basen.

Hur kommer man på den?

Enklast genom att komma ihåg att Jylo T. Tipsgirk sa att de haft en bas nära "El - Kresed, eller vad det nu hette" under genomgången. Om de glömt detta, kommer i vilket fall som helst en av spelarna att se, på sista dagen av andra veckan, en bokhandlare, med böcker i staplar i sitt stånd på Chmeltorget (förutsatt att de är i stan). Böckerna är på arabiska, utom en som syns tydligt - Scouthandboken, i en tolv år gammal upplaga. Hoppas de fattar varför.

Hur hittar man den?

Snabba sättet: man gissar att den ligger i kullen som Germynerna bor på (kullen ligger väster om stan, och den är ganska utstickande från den övriga omgivningen, eftersom inget växer på den).

Långsamma sättet: man frågar efter snickare eller murare, och när man hittat dem frågar man efter de som var med och byggde Scoutbasen. Alla i El - Tresed vet var någon hantverkare bor, men man får ändå käfta en halvtimme med varje person, och gå en halvtimme mellan varje persons bostad, och prata med fyra personer av varje sort (hantverkare, och icke - hantverkare) innan man till slut får tag i någon som var med och kan tala om att basen ligger i kullen. Totalt åtta timmar, alltså, och man kan inte gå runt på natten. *Men*, om man betalar varje person 100 Drachmer, så visar de vägen omedelbart, och man kan klara sig på fyra timmar, om man kan tänka sig att vara oartig och störa mitt på dagen.

Hur hittar man in?

Man frågar Kropotkin. Han vet att en standard för små baser är en flyktutgång i österläge, fem hundra meter från basens egentliga läge. Han kan också hitta radion snabbt.

Annars kan man fråga folk på samma sätt som tidigare. Man behöver tala med tre hantverkare för att hitta rätt person.

Om man närmar sig ingången på dagen, blir man beskjuten av vaktornet. På natten och morgonen är risken 4- på 2D att man blir upptäckt och beskjuten av vakterna.

Några Dumma och Brända Grejor Man Kan Göra

- Man kan strunta i att växla sina gamla pengar till ockupations-Drachmer, trots att folk reagerar på dem. (Växling kan göras hos vilken köpman som helst.)

Resultat - en extra ruta ikryssas på soldatschemat.

- Man kan gå ut i öknen utan Chmeler.

Resultat - man får slut på vatten efter en dag och får vända.

- Man kan bryta sig in på basen.

Resultat - man blir förmodligen upptäckt. Och nedskjuten.

- Man kan reta soldaterna så de hämtar en Gramme.

Resultat - man blir stekt och sprängd.

Etc, etc, etc...

Effekter av ökenliv

Spelarna är inte byggda för att leva i öknen. Här är några roliga effekter som kan observeras när de varit på planeten några timmar:

- Kropotkin blir våldsamt solbränd. Hans ansikte och händer kommer att ömma och strama, förutom att de blir rödbrända som danska korvar. Han får problem med att lyfta saker med händerna och att arbeta med verktyg, och han syns väldigt väl i en folkmassa.

- Achmed blir, trots sin ökenbakgrund, magsjuk efter åtta dagar. En gång varje timme måste han lätta på trycket i magen. Detta går inte över.

- Brigman får valkar på fötterna och stora blåsor efter att ha gått runt i sina ökenskor i tre dagar (dagar med riddid räknas ej). Han får därför svårt att gå, och vill helst rida. Blir han tvingad att gå blir han utmatad dubbelt så fort som annars.

- Jan Ghaase mår finfint, blir fräscht väderbiten i ansiktet och tycker att det är rena semestern.

Räddningen

När skeppet levererat spelarna till Tu - Rieb hoppar det igen så fort som möjligt. Det hoppar emellertid bara en bit tillbaka i systemet och dyker därför upp igen efter sju dagar (på kvällen), färdigt att landa om det får signalen från planeten. Signalen skickas genom att spelarna matar in de koordinater och den sekvens som står på deras karta i den gamla Scoutbasens radiodator.

Därefter tar det tre timmar tills skeppet landar på den på kartorna utmärkta platsen. När det landat, stannar det en timme, och lyfter sedan igen.

Om skeppet inte fått signalen på en timme (medan solen går ner på planeten) hoppar det igen, och kommer tillbaka efter samma tid nästa vecka, och ytterligare nästa. Därefter vänder det hem.

När spelarna nått skeppet och det har lyft är spelet slut.

Tider

Tiderna gäller dels bakteriernas framfart, dels soldaternas. I bakterieschemat sätts ett kryss för varje dag de är på planeten. Soldatschemat kryssas i för varje dag de befinner sig (även tillfälligt) i stan. För varje gång soldaterna upptäcker gruppen i stan, sätts ett extra kryss.

Om spelarna fångas in, så torteras de tills de erkänner, och avrättas sedan offentligt. Om spelarna missar stadsgenomsökningen genom att vara i öknen, fångas de när de kommer tillbaka till staden.

Bakterier

- De börjar verka
-
- Alla får snuva, känner sig yra ibland
-
-
- Kropotkins End minskas med 1, han får hosta
- Övrigas End minskas med 1, även de får hosta
-
-
- Kropotkin hostar blod och mår illa
-
- Kropotkins + Brigmans End minskas med 1
-
- Alla övrigas End minskas med 1 - Kropotkin kan knappt röra sig
- Kropotkin dör
-
-
- Brigman dör
-
-
- Ingen kan springa eller hoppa längre
- Övriga dör

Soldater

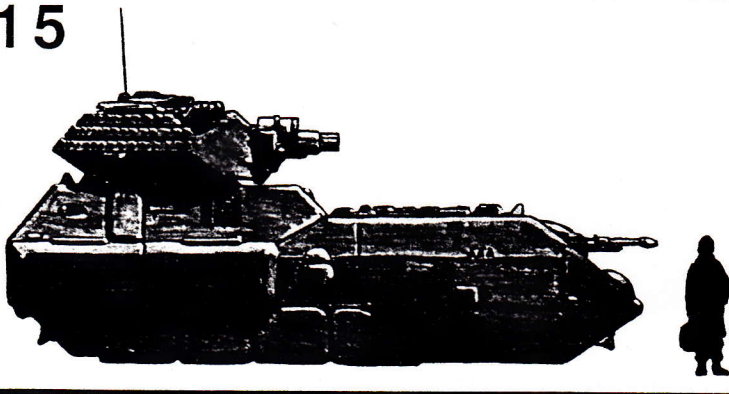
-
-
- Får tips om gruppens existens
-
- Medlöpare tipsas
- Patrullerna håller utkik - upptäckt på gatorna 2- på 2D varje timme
-
- Extra patruller sätts in - upptäckt 3- på 2D varje timme
-
- Stora gator spärras - in- och utgång endast över fälten, på natten
-
-
- Total genomsökning av stan - spelarna hittas

KARTOR

En Typisk Gram - Tank



15



TL 11 SWORD WORLDS GRAM GRAV TANK

This Sword Worlds *Gram* class grav tank is heavy on armor and power, very light on sensors. It is used in massive battle lines where it can rely on data from forward observers and deployed sensors. This is typical of the brute force approach used by Sword Worlds in combat.

CraftID: Sword Worlds *Gram* Grav Tank, TL11, MCr13.282

Hull: 5/12, Disp=5, Config=4USL, Armor=55E,
Unloaded=215 tons, Loaded=218 tons

Power: 1/2, Fusion=18Mw, Dur=20/60

Loco: 1/2, LP Hvy Grav, Thrust=400 tons,
NOE=150kph, Cruise=720kph, Top=960kph,
MaxAccel=0.8G

Commo: Radio=Cont (5,000km)

Sensors: Laser Sensor, EM Mask, Headlights x 2

Off: Hardpoints=1

			Per/	Max	Auto	Dngr			
	Ammo	Rds	Attn	Dmg	Range	Tgts	Spc	Sig	ROF
Plasma PA-11	—	—	44/5	20	VDist(5.1)	2	15	H	40
3cm AutoCan	HE	500	2	6	VLong(3.5)	4	3	M	200
	HEAP	500	5	4	VLong(3.5)	4	—	M	200
	KEAP	500	4	4	VLong(3.5)	4	—	M	200

Def: Prismatic Aerosol x 8

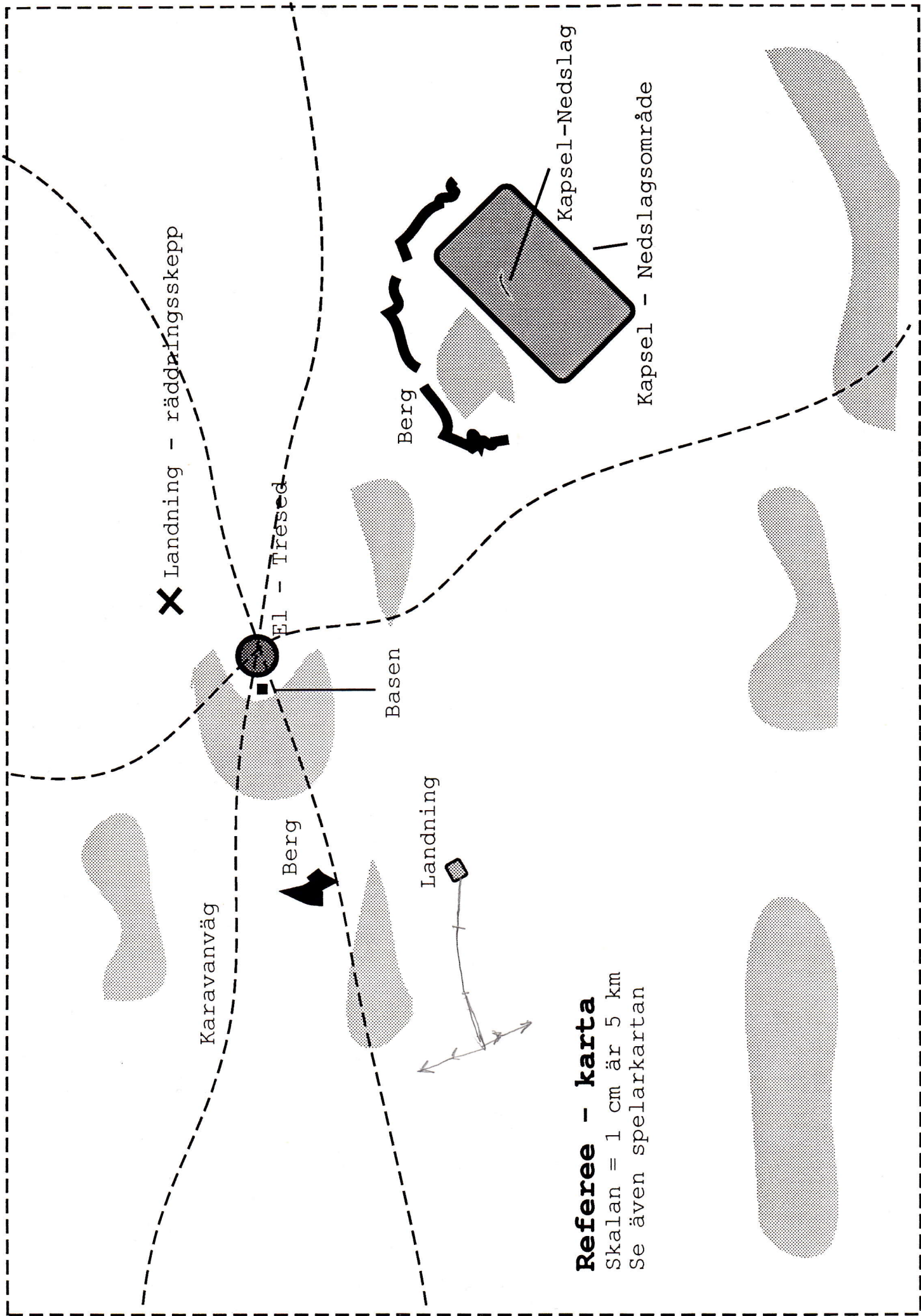
TL 10 Stabilization, TL 11 Point Defense

Control: Computer=0/bis x 2, Dyn Link x 4, HUD x 4

Accom: Crew=3 (Cmdr, driver, gunner), Seats=Roomy x
4, Env=Basic env, basic ls, ext ls, inert comp

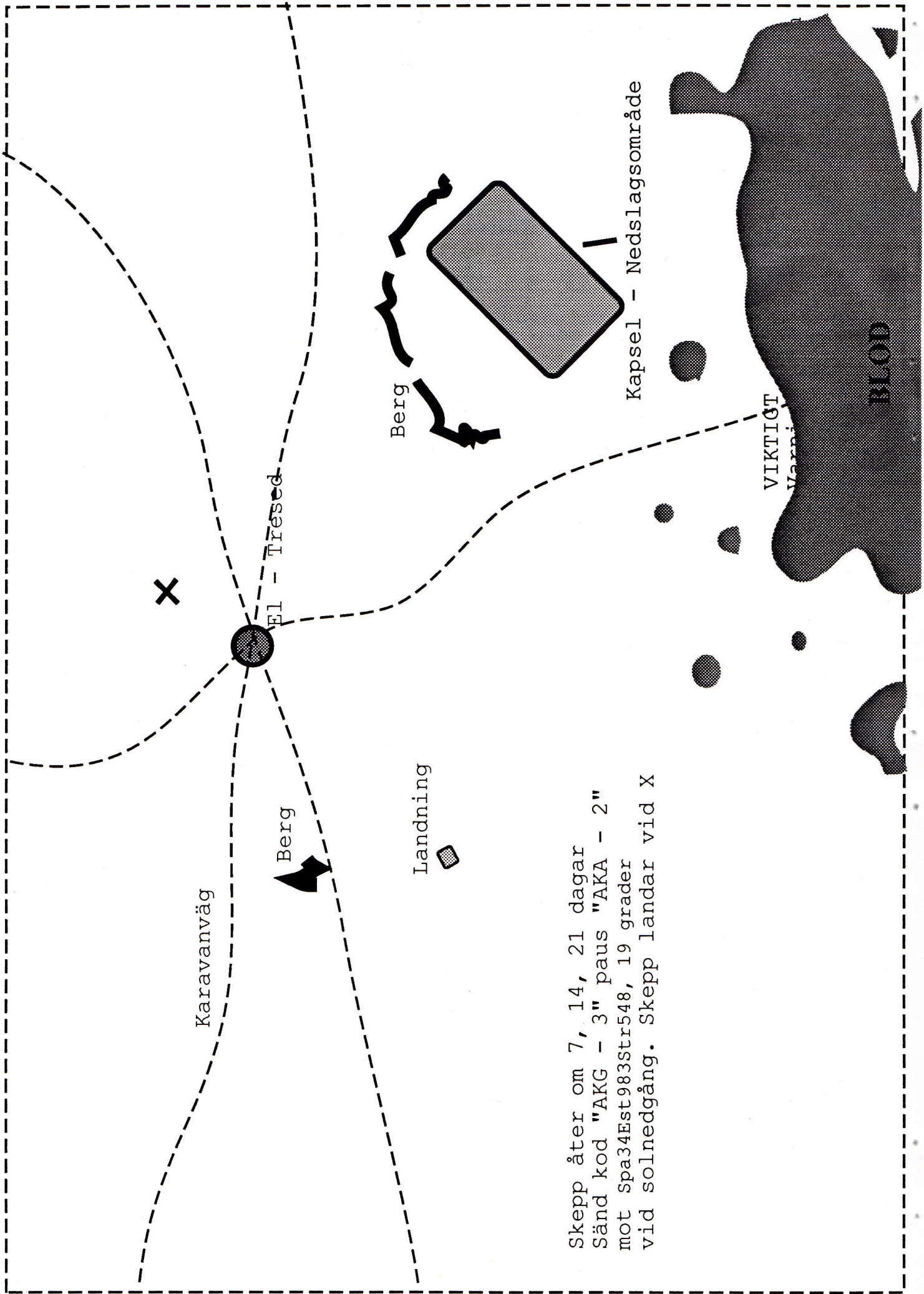
Other: Fuel=13.5kl, Cargo=3.2kl, ObjSize=Average,
EmLevel=Moderate

TREVLIG SEMESTER



Referee - karta

Skalan = 1 cm är 5 km
 Se även spelarkartan

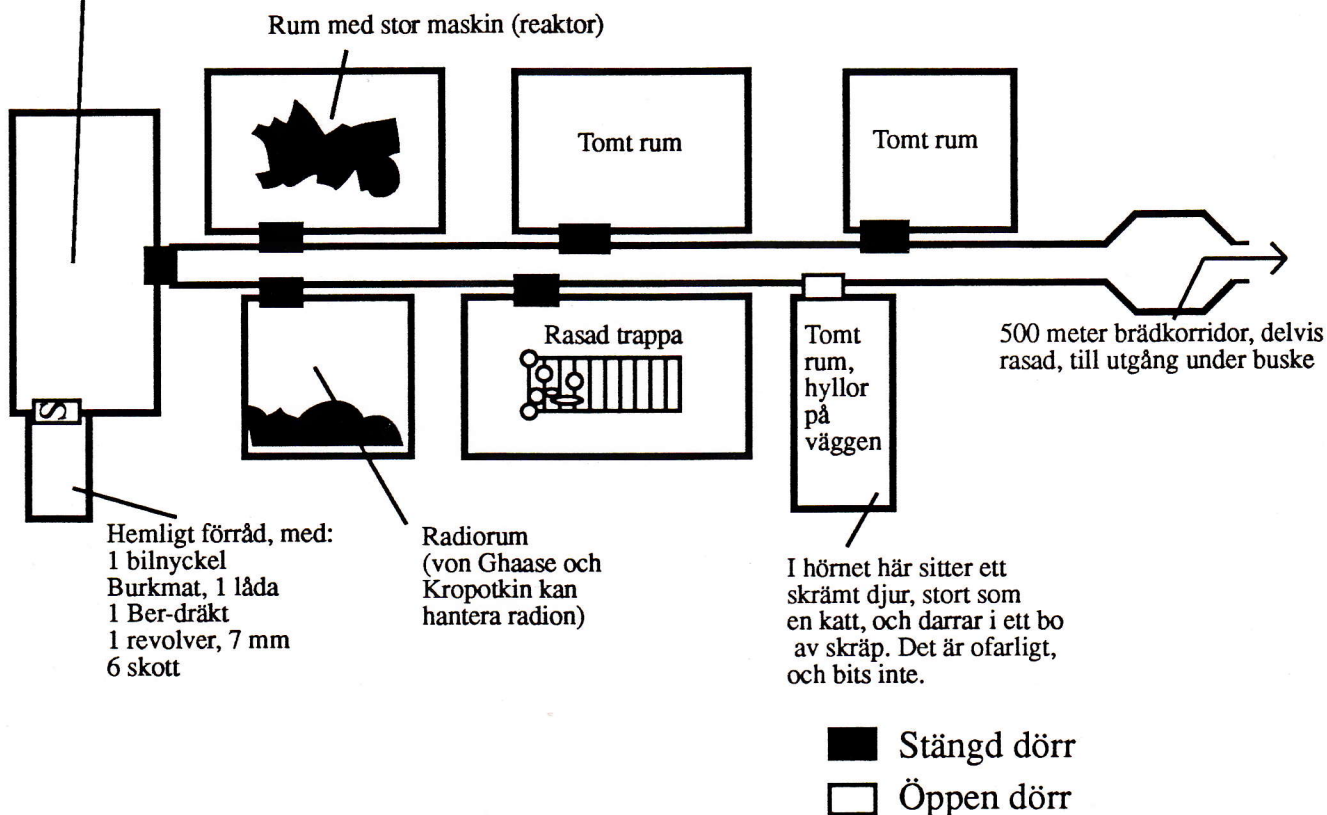


Skepp åter om 7, 14, 21 dagar
 Sänd kod "AKG - 3" paus "AKA - 2"
 mot Spa34Est983str548, 19 grader
 vid solnedgång. Skepp landar vid X

VIKTIGT
 Wapn

Detta rum luktar mycket illa, men är annars tomt.
 Det finns pölar på golvet, och i taket syns något som ser ut som underdelen på en stor tank.
 (Rummet ligger under germynernas latrin)

Den Gamla Basen



1 cm = 2 m

Basen är övergiven, och endast nödlyset är på.
 Detta består av små röda lampor varannan meter,
 som ger ett ljus som man nätt och jämnt kan se i.
 Understryk gärna det spöklika ljuset, tystnaden
 som bara bryts av ett svagt droppande och surret
 från reaktorn. Alla dörrar är skjutdörrar, som har
 rostet igen och måste öppnas med våld (slå styrka
 på 2D). De gnisslar förfärligt när de öppnas.

Ordersedlar

Dessa klipp ur och delas ut till spelarna.

Arbetsinstruktion E-41403
SpM - 32 Garda-Vilis
Danake Brigman 696BD7 S6233
HEMLIG HANDLING
EJ FÖR ANNANS KÄNNEDOM

Uppdrag:

Att på den värld ni informerats om tillsammans med ev. övriga i gruppen lokalisera vraket "Straylight"

Att ur de minnesmoduler som påträffas i vraket överföra all befintlig information till de minnesmoduler som medförs för detta ändamål

Att efter transferreringen aktivera den destruktionsmodul som påträffas i vraket

Att TILL VARJE PRIS hemlighålla er faktiska identitet

Att efter inläring av dessa instruktioner förstöra denna handling

Arbetsinstruktion E-41404
SpM - 32 Garda-Vilis
Erich Jan von Ghaase 88A9AC S6210
HEMLIG HANDLING
EJ FÖR ANNANS KÄNNEDOM

Uppdrag:

Att på den värld ni informerats om tillsammans med ev. övriga i gruppen lokalisera vraket "Straylight"

Att från planeten säkra markprover av marker i tätbefolkade, obefolkade och av ockupationsmakten bebodda områden, i en mängd tillräcklig för biologisk lab. analys

Att i mån av möjlighet säkra blod- och hudprov från en nomad, en stadsbo och en soldat ur ockupationsmakten

Att TILL VARJE PRIS hemlighålla er faktiska identitet

Att efter inläring av dessa instruktioner förstöra denna handling

Arbetsinstruktion E-41405
SpM - 32 Garda-Vilis
Andrey Verbier-Kropotkin 4458A5 S7325
HEMLIG HANDLING
EJ FÖR ANNANS KÄNNEDOM

Uppdrag:

Att på den värld ni informerats om tillsammans med ev. övriga i gruppen lokalisera vraket "Straylight"

Att medfölja ev. grupp som medhjälpare och sakkunnig, för att understödja huvuduppdragets smidiga utförande

Att tillse att gruppen inte genom sitt handlande bryter mot Scoutfackets grundläggande solidariska värderingar och regler

Att TILL VARJE PRIS hemlighålla er faktiska identitet

Att efter inläring av dessa instruktioner förstöra denna handling

Arbetsinstruktion E-41406
SpM - 32 Garda-Vilis
Achmed Brn Bhaara 8A9664 S7146
HEMLIG HANDLING
EJ FÖR ANNANS KÄNNEDOM

Uppdrag:

Att på den värld ni informerats om tillsammans med ev. övriga i gruppen lokalisera vraket "Straylight"

Att underlätta kommunikationen mellan ev. grupp och lokalbefolkningen och minimera risken för upptäckt och igenkänning av ev. grupp av lokalbefolkningen och ockupationsstyrkorna.

Att TILL VARJE PRIS hemlighålla er faktiska identitet

Att efter inläring av dessa instruktioner förstöra denna handling

.....
TREVLIG SEMESTER
.....

Spelarkaraktärer

Något under medellängd (ca 175 cm)

Kort, mörkt hår, rakt ut åt alla håll

Smal kroppsbyggnad, långa armar

Mörka ögon, snabbt flackande blick

Rakt utstående öron, hudproblem

Asiatiskt ansikte

Långa, känsliga fingrar

DANAKE BRIGMAN

STR	6	Hits	3 / 5	Age	22
DEX	9	Load	6 kg	Birthdate	043 - 1090
END	6	Exp	22	UPP	696BB7
INT	11			Homeworld UPP	A593943-A
EDU	11			Service	IISS
SOC	7			Prof.	Forskarstud., datorer

Computer	5
Electronics	2
Physics	1
Wheeled Vehicle	1

Danake Brigman är född på Villis, i en relativt välbärgad familj. Hans höga intelligens och hans behov av tjocka glasögon som barn medförde att hans små kamrater utsatte honom för många olika typer av psykiskt och fysiskt våld, vilket gjort honom mycket osäker på sig själv. Detta döljer han dock med att alltid försöka verka självsäker och duktig.

Vid 14 års ålder blev han upptäckad av Scoutkåren som genast satte honom i en intensiv datautbildning. Nu, 22 år gammal, är Danake enormt kunnig i all slags programmering och datorhantering och kan mycket om elektronik och kopplingar av olika slag. Dessvärre har datainriktningen på hans utbildning medfört att hans kunnande på alla andra områden är starkt begränsat, liksom hans kännedom om livet på andra världar. Detta skulle han dock inte erkänna ens under vapenhot. Han är enormt arrogant och egoistisk, och saknar totalt förmåga att sätta sig in i andras situation.

Danake är mycket impulsiv, och hans täta "datasnack" gör att vanliga människor bara begriper honom ungefär hälften av tiden som han pratar.

Medellängd (ca 185 cm)

Kortklippt ljust hår

Ljust skägg

Normal kropp, relativt välbyggd

Blå ögon, intensiv blick

Kraftiga händer, jord under naglarna

Snällt leende

JAN GHAASE

STR	8	Hits	4 / 5	Age	38
DEX	8	Load	8 kg	Birthdate	296 - 1073
END	10	Exp	17	UPP	88A7AC
INT	7			Homeworld UPP	A879533-B
EDU	10			Service	IISS
SOC	12			Prof.	Forskare, mikrobiologi

Biology	3
Chemistry	2
Planetary Ecology	1
Prospecting	1
History	1
Survival	1
Grav Vehicle	1

Jan Ghaase heter egentligen Baron Erich Jan von Ghaase. Han är född in i en av planeten Lanth's mest inflytelserika adelsläkter, och har, teoretiskt sett, en enorm familjeförmögenhet och en stor egendom som han kommer att ära. Han gick i unga år med i Solidaritetsrörelsen Bröd åt Alla Raser (SBAR) och skänkte under sin studietid bort stora delar av sin personliga förmögenhet till olika hjälpbehövande frihetsrörelser, runt om i sektorn.

Han är därför tills vidare avskuren från all arvsrätt. Det stör honom dock inte nämnvärt, eftersom han skäms oerhört för att vara adlig och rik och aldrig talar högt om sin titel. Han vill hemskt gärna framstå som en enkel och naturlig människa.

Han visar sig gärna förstående och vänlig, och medlar gärna i konflikter. Han är totalpacifist och pratar gärna om de olika rörelser han sympatiserar med, om faran med komplex teknologi och rovdrift på naturen, om hur hela galaxen skulle må bättre av att återgå till gamla tiders småskaliga samhällen och om de brott som hela tiden begås av Imperiets imperialistiska tekno-lakejer (etc,etc).

Han har svårt att förstå apparater mer komplicerade än ett förstoringsglas, och använder inte gärna tekniska saker.

Kort (ca 160 cm)

Grått, bakåtkammat hår, liten flint

Rund kropp

Grå, lätt vattniga ögon

Runt ansikte, tre hakor, blek hy

Korta, tjocka fingrar

ANDREI VERBIER - KROPOTKIN

STR	4	Hits	2 / 3	Age	53
DEX	4	Load	4 kg	Birthdate	126 - 1059
END	5	Exp	18	UPP	4458A7
INT	8			Homeworld UPP	A593943-A
EDU	10			Service	IISS
SOC	7			Prof.	Byråchef, arkivavd.

Admin	3
Liaison	2
Carousing	1
Interview	1
Wheeled Vehicle	1

Andrei Verbier - Kropotkin är född på Villis, i en akademikerfamilj med många barn och lite pengar. Efter att han klarat sin universitetsutbildning gick han arbetslös i nästan ett halvår, och svält praktiskt taget ihjäl (han har alltid varit matglad) innan han slutligen erbjöds ett arbete av Scoutkåren. Sedan dess har han i tjugo år tålmodigt kämpat sig uppåt i Administrationens karriärstege, och har nu äntligen fått ett jobb där han inte behöver röra sig alls mycket, och till och med har en egen tjänstesläde så han slipper åka i de smutsiga pendeltågen. Kropotkin hatar nämligen tre saker mest av allt i hela galaxen: att röra sig i onödan, att vara smutsig och att inte vara mätt på god mat. Egentligen tycker han ganska illa om Scoutfackets ordförande också, men det talar han inte ofta högt om. Någon kunde ju höra. Dessutom ogillar han impulsiva människor - han tar det hellre lugnt och funderar två gånger innan han gör något.

Trots att Andrei är ganska bekväm människa håller han ändå hårt på att lyda reglerna, även om han får gå tjugo extra meter till personalhissarna för att undvika besökarhissen. Det är ju ändå på just sådana regler som hans jobb vilar, så de bryter han aldrig, även om de verkar dumma. Och han låter inte andra göra det heller.

Ganska lång (ca 190 cm)
Svart hår, bakåtkammat
Smal kroppsbyggnad, gänglig
Mörka ögon, blinkar ofta
Sydländskt ansikte
Darriga händer

ACHMED BRN BHAARA

STR	8	Hits	4 / 6	Age	31
DEX	10	Load	8 kg	Birthdate	201 - 1081
END	9	Exp	12	UPP	8A9664
INT	6			Homeworld UPP	?
EDU	6			Service	IISS
SOC	4			Prof.	Bitr. mekaniker

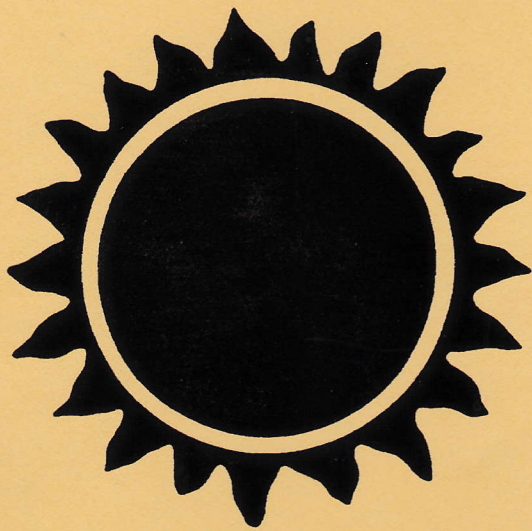
Mechanical	2
Arabic	1
Gambling	1
Wheeled Vehicle	1
Equestrian	1
Bargaining	1

Achmed Brn Bhaara föddes på en undanskymd ökenplanet i en ödslig del av The Spinward Marches. Han kände aldrig sin mor, utan växte upp tillsammans med sin homosexuelle styvfar på hans kamelfarm.

Han hoppade därför ombord på det första skepp som landade i närheten av farmen, och lyckades undgå upptäckt ända tills de lyft. Eftersom slavhandlarna inte hade fulla lastrum nöjde de sig med att misshandla honom grundligt innan de slängde in honom bland de andra små slavarna.

Ingen ville dock köpa lille Achmed. Han blev därför utslängd på gatan, tagen av polisen och satt på barnanstalt, där han lärde sig tala Anglic. Han lärde sig inget annat, mer än att springa väldigt fort.

Tack vare sitt goda uppförande fick han ett jobb som mekaniker och städare hos Scoutkåren, och har med tiden blivit ganska händig på att skruva och bända och sånt där, även om han fortfarande har problem med att han är darrig, lättskrämd och ganska dum (han fattar sällan en instruktion första gången). Dessutom har han svårt att hålla sig kall, och är nästan aldrig tyst. Han är mycket vidskeplig, och har lovat sig själv att aldrig mer åka till en ökenplanet. Annars brukar han ha väldigt svårt att bestämma sig.



Ett Hjärtligt
Tack Till
Jultomten