

Uppdrag: Mars

Ett äventyr till



av Mårten Forsmark

<u>Inledande ord</u>	<u>4</u>
<u>Tråkiga legala saker:</u>	<u>4</u>
<u>Regler:</u>	<u>4</u>
<u>Bakgrund</u>	<u>5</u>
<u>Den stora plotten</u>	<u>5</u>
<u>Kontrakomplotten</u>	<u>5</u>
<u>Sidokomplotten</u>	<u>5</u>
<u>Andra saker som händer ombord</u>	<u>5</u>
<u>Historia bakom äventyret</u>	<u>5</u>
<u>Äventyret</u>	<u>6</u>
<u>Prolog</u>	<u>6</u>
<u>Scen 1 - Middagen</u>	<u>6</u>
<u>Scen 2 - Små scener efter middagen</u>	<u>7</u>
<u>Scen 3 - Piraterna kommer</u>	<u>9</u>
<u>Scen 4 - Tyskarna kommer</u>	<u>11</u>
<u>Scen 5 - Slutstriden om H.M.S. Pinafore</u>	<u>13</u>
<u>Epilog</u>	<u>15</u>
<u>Beskrivningar av skeppets rum</u>	<u>16</u>
<u>Appendix A: Spelarkaraktärerna</u>	<u>20</u>
<u>Appendix B: Spelledarkaraktärerna</u>	<u>36</u>
<u>Appendix C: Handouts</u>	<u>39</u>

Inledande ord

Tråkiga legala saker:

Detta äventyr får spridas fritt så att andra kan spela det. Konstruktören avsäger sig dock allt ansvar för äventyret om det ändras på förändras på något sätt. Det är inte konstruktörens avsikt att reta upp vissa samhällsgrupper med idiotiska karaktärer utan snarare att visa och driva med de fördomar som folk har mot dessa grupper. Alla personer som förekommer i detta äventyr är helt fiktiva och har inga verkliga motsvarigheter. Även de personer som lånat sitt namn av historiska personer förändras allt till ren fiktion eftersom detta utspelar sig i ett kontrafaktisk förflutet. Alla faktiska liknelser med levande och döda personer är helt oavsiktliga. Den viktorska eran var en väldigt icke jämställd era med mycket fördomar, dessa är på intet sätt mina egna åsikter utan en återspeglning av hur samhället har utvecklats sedan dess. Inga djur har kommit till skada vid skrivandet av detta äventyr.

Regler:

Det finns många olika versioner av Space: 1889 och jag har i detta äventyr valt använda de som finns i Space: 1889 (Ubiquity edition) eftersom de är snabba att spela med. Det borde vara relativt lätt att migrera över till någon annan version av Space: 1889 om man hellre vill spela med dem istället.

Vet man inte hur Ubiquity-reglerna fungerar kan man väldigt förenklat säga att de fungerar så här. Karaktärerna har en färdighetsnivå (*ranking*) i en färdighet. Denna ranking säger hur många tärningar man ska rulla och sedan räknar man hur många jämna siffror som tärningarna visar för att se hur lyckat slaget var. Spelarna har valet att i icke stressiga situationer välja sitt snittvärde (*Average*) som antalet lycka tärningar istället för att slå, vilket snabbar upp spelet oerhört. Vid strid slår anfallaren antalet attacktärningar (*Attack*) för det specifika vapnet. Försvarare slår sina försvarstärningar (*Defence*) om de inte råkar ut för ett smyganfall. Antalet lyckade försvarstärningar dras bort från antalet lyckade anfallstärningar och om det fortfarande finns lyckade anfallstärningar kvar tar försvararen så många poäng i skada. Denna skada dras från karaktärens hälsa (*Health*) och om karaktären når 0 i hälsa blir han medvetslös.

Bakgrund

Den stora plotten

Efter att ha försökt kolonisera Mars aggressivt i det Brittiska imperiets namn har Britterna bytt taktik och försöker istället skapa ett handelsavtal med marsianerna. Ett led i detta är att lämna tillbaka arenastenen som legat några år på British Museum. Det är en kristall av ringa värde, men har stort religiöst värde för marsianerna. Överlämnandet ska ske i samband med installationen av en ny, mer diplomatisk och handelsinriktad, Guvernör av den Brittiska kolonin Syrtis Major. Detta tros förbättra relationen mellan Britter och marsianer avsevärt. Officiellt ska arenastenen transporteras med stort pompa och ståt, med militäreskort om en vecka, men den nya guvernören, sir Henry Walsingham, är rädd för en attack av tyska etherskepp. Därför har han beslutat att i hemlighet ta med stenen på det passagerarskepp, H.M.S. Pinafore, han själv tar för att åka till Mars. För att ge stenen lite extra skydd har Committee of Imperial Defence skickat en hemlig agent, förklädd som Sir Henrys systerdotter, som ska se till att den kommer fram.

Kontrakomplotten

En tysk agent, Frederick "Freddy" Duquesne, har under täckmantel som reporter gjort mycket spaning på Guvernör Walsingham och misstänker att han inte vill släppa stenen ur sin ägo samt att konvojen är ett villospår. Han har därför nästlat sig med på passagerarskeppet för att leta efter arenastenen. Han har en hemlig tysk zeppelinare inom heliografavstånd som kan borda och ta över H.M.S. Pinafore.

Sidokomplotten

Som om detta inte är nog finns det ännu en komplott som inte har med arenastenen att göra. Löjtnant Williams är i desperat behov av pengar och har utnyttjat en del skumma kontakter för att planera ett rån av H.M.S. Pinafore. Löjtnant Williams saboterar skeppet så det blir ett lätt byte för hans kumpaner. Själv hoppas han inte bli upptäckt som en av rånarna.

Andra saker som händer ombord

Det finns en del andra saker som också sker ombord som är till för att röra till det lite för alla ombord. Det finns en förbjuden kärlekshistoria mellan den marsianska prinsen Skernnik och fröken Whitehill. Båda älskar outtalat varandra, men de vet båda att det inte kommer att fungera eftersom det är inget som samhället är redo för. Det finns ännu en potentiell kärlekshistoria mellan Mr Hurst och den hemliga agenten Miss Walsingham, som spelarna själv väljer hur mycket energi de vill lägga ned på att utveckla. En annan spännande sak som sker ombord H.M.S. Pinafore är att en av passagerarna, utklädd till missionär, egentligen är en skådespelare efterlyst för mordförsök. Hans plan är att bege sig till Mars för att starta om sitt liv och söka försoning.

Historia bakom äventyret

Jag började skriva detta äventyr till Sävcon XVIII, men hade inte tid att slutföra det till konventet. Det blev istället färdigställt till Sävcon XIX år 2019. Det är (skam)löst baserat på ett manus till en Space 1889 radioteater som jag snubblade över vid namn Red Devils, men med andra karaktärer och omskriven en hel del för att passa som ett fyra timmars äventyr.

Äventyret

Prolog

Passagerarna kliver en efter en finklädna in till matsalen för att äta middag med officerarna ombord på skeppet. En efter en beskriver spelarna sig själva. SL beskriver alla personer SLP som sitter med vid middagsbordet (Notera att Prins Skernik inte sitter med eftersom han är en marsian).

“Kapten Cook är en förnäm man i sextioårsåldern med vitt hår och vitt skägg. Det märks att han har många års erfarenhet av att vara kapten och han har en aura av lugn runt omkring sig hela tiden. Han går alltid klädd i sin blå paraduniform med gula dekorationer och kaptenshatt. Vid sin sida har han en dekorativ värja som mer fyller en dekorativ funktion.”

“Guvernör Walsingham sitter tillsammans med sin nevö fröken Walsingham. Han är någonstans mellan 55 och 65 år gammal och har lite lätt lockigt vitt hår, med stora buskiga polisonger. Det som är mest utmärkande med hans utseende är dock hans oproponerligt stora näsa. Han går klädd i en svart redingot med en konservativt knuten grå kravatt. Runt halsen har han ett pråligt ordenstecken som visar att han av drottningen blivit dubbad till Knight Commander of the Order of the Bath.”

“Professor Whitehall sitter tillsammans med sin dotter fröken Whitehill. Han är en man i sena femtioårsåldern, men kan lätt misstas för att vara äldre på grund av hans flint och ovårdade Franz-Josef-skägg får honom att se äldre ut. Professor Whitehill ger ett väldigt förvirrat och inte så uppmärksamt intryck, men talar ofta och länge om sina forskningsområden. Han är klädd i en brun tweed-kostym och har en illa knuten brun kravatt till. Detta klädval till middagen är ett tydligt tecken på att Professor Whitehill tillhör samhällets medelklassen.”

“Mr Duquesne (uttalas Doo-kain) sitter tyst vid matbordet och lyssnar noga på vad alla har att säga. Han ser ut att vara strax över trettio år gammal och har ett kortklippt mörkt hår. Till skillnad från de flesta män är han renrakad och ger ett väldigt propert och välvårdat intryck. Han är klädd i en grå tweed-kostym med en karmosinröd kravatt, som andas medelklass. Med sig Mr Duquesne ofta en anteckningsbok och en reservoarpenna.”

Scen 1 - Middagen

Gästerna äter en finare middag vid kaptenens bord. Kapten Cook börjar med att hålla ett kort tal för att tacka för den tid som de haft tillsammans. Imorgon kommer de alla att vara i Syrtis Major. Talet avslutas med en skål till drottningen. Professor Whitehill tar sedan tillfället i akt och föreläser osammanhängande om kulturen på Mars, vilket har gör alla uttråkade. Det serveras sju olika rätter, men till skillnad från idag i ett mycket högre tempo. Direkt när Kapten Cook (som är värden) har ätit klart så kommer nästa rätt in omedelbart. Professor Whitehill är så inne i sin förvirrade och ostrukturerade föreläsning som hoppar mellan olika Marsianska ämnen att han missar att äta många av måltiderna. När alla rätter är uppätta och kapten Cook äntligen lyckas få en syl i vädret så föreslår han att han och de övriga männen drar sig tillbaka till biljardrummet för att röka cigarr och dricka portvin resten av kvällen. Detta är högst frivilligt, men inga kvinnor är tillåtna där. Kvinnor förväntas underhålla sig själva. Spelarkaraktärerna borde inte vara så intresserade av biljardrummet eftersom de har egna agendor för kvällen.

Ett exempel på en viktoriansk middagsmeny

1. Consommé (Lyxigare buljong gjord på oxsvans)
2. Helstekt kalkon med dressing
3. Sallad i gelé och ostfyllda tomater
4. Citrongranité (Tänk citron-slush)
5. Crêpes med olika sylter
6. Torr sockerkaka med konserverad frukt
7. Kaffe och varm toddy

Scen 2 - Små scener efter middagen

Spelarna kommer säkert hålla sig lite upptagna var för sig här med sina små intriger. Spelarna får turas om och vara inne med spelledaren. Håll koll på var alla beger sig på skeppet och vilka som stöter på varandra under denna del av äventyret. Om två personer beger sig till samma plats bör de såklart vara inne tillsammans.

Löjtnanten Williams

Han kommer att vilja skicka ett hemligt heliografmeddelande till Kapten O'Malley ombord piratskeppet Rapparee för att avslöja var H.M.S. Pinafore befinner sig. Han kommer dock att upptäcka att någon annan redan har skickat ett olovligt heliografmeddelande (Herr Duquesne till kapten Hilgendorf ombord zepplinaren Parsifal).

Herr Prince

Herr Prince kommer förmodligen att vilja bryta sig in hos Fröken Walsingham medan hon är upptagen med annat. Han har ett val att leta väldigt försiktigt (-1 tärning), ta ordentligt med tid (+ 1 tärning på slaget) eller att leta väldigt vårdslöst (+1 tärning). Tar han väldigt lång tid finns risken med att han blir påkommen. (Oavsett hur försiktig han är så kommer Fröken Walsingham att upptäcka att något har varit i hennes rum och letat eftersom hon är tränad för att upptäcka just sådana saker.)

Fröken Whitehill

Det är mycket troligt att fröken Whitehill smiter iväg och struntar i fröken Walsinghams inbjudan att ta en promenad. Låt henne göra detta, det blir en roligare story då. Vid behov skapa en distraktion, som att Herr Duquesne vill ta en dans med henne i salongen efter middagen när det ändå spelas pianomusik. Eftersom det är oartigt att tacka nej kommer hon att acceptera. Väl i det främre växthuset så möts fröken Whitehill av Skernnik som har gjort en romantisk picknick. Han har dukat ut sin filt i det gröna, plockat lite frukt i trädgården och lyckats skaffa fram ost och en flaska vin. Med sig har han också två stycken övningsvärjor som han har tänkt att de ska fäktas med (Låt dem slå ett Melee-slag om de fäktas). Skernnik vet att detta förmodligen kommer att vara deras sista kväll tillsammans eftersom han följande dag kommer att återvända till sin familj och sina plikter i Syrtis Major. Han försöker göra kvällen så romantiskt som en marsian kan göra det. Under mötet gör det tydligt för spelaren att det verkligen inte är passande för ogift kvinna att ha möte med en man själv. Skulle detta bli allmän kännedom skulle det bli en skandal och hennes rykte bli besudlat för all framtid.

Fröken Walsingham

Hon kommer förmodligen att vänta på Fröken Whitehill som inte dyker upp. Om hon letar kommer hon efter ett tag att hitta henne med Skernnik i växthuset (se växthusscenen nedan). Om fröken Walsingham beger sig till sitt rum så kommer hon att upptäcka om någon varit där. Ofta leder detta till att hon beger sig in i guvernörens rum, där hon misstänker att han gömt arenastenen och hittar den dåligt gömstället. Hon kommer då att vilja gömma den på ett bättre ställe. Har hon inga bra idéer kan man ge tipset på att växthuset är ett bra gömställe, eftersom det finns en massa andra liknande stenar i trädgården. Detta kommer också att leda till växthusscenen.

Herr Archer

Herr Archer kommer att försöka följa efter fröken Walsingham och för att inte bli upptäckt så kommer han nog att vilja slå ett Stealth-slag. Misslyckas han blir han upptäckt. Lyckas han med en tärning, vet fröken Walsingham vid lämpligt tillfälle att någon förföljer henne men inte vem, och lyckas han med två tärningar så förblir han oupptäckt. Håll honom då informerad kring vad fröken Walsingham gör med jämna mellanrum så han kan ta ställning till om han vill avslöja sig eller inte.

Biljardrummet

Skulle någon besöka biljardrummet så kommer kapten Cook, Professor Whitehill, Guvernör Walsingham och stundtals Herr Duquesne vara där och röka cigarr, dricka portvin och prata cricket. Det går att prata andra ämnen som nyheter, politik, affärer och vetenskap. Glider man in på vetenskap kommer professor Whitehill förmodligen att börja föreläsa igen. På det stora hela en ganska maskulin och tråkig stämning där mest bara "gamla gubbar" trivs.

Växthusscenen

Den här scenen är något som inte var tänkt att finnas ursprungligen, men den har hänt flertalet gånger under testspelandet av äventyret så den förtjänar sin egen plats. Det som händer är att Fröken Walsingham kommer till växthuset och finner Fröken Whitehill och prins Skernnik som har en skandalös romantisk picknick. Prins Skernniks gula hy blir märkbart rödaktig och han ursäktar sig och stormar snabbt ut från växthuset, utan att ta med några av sakerna. Kvar blir fröknarna Whitehill och Walsingham som förmodligen kommer att diskutera det som hänt, vilket brukar bli en väldigt underhållande liten scen. Fröken Walsingham har inget att vinna på att berätta om att fröken Whitehill har opassande hemliga möte och så hon kommer förmodligen att hålla tyst om det hela.

Sabotaget av fokuslinsen

När alla har varit inne ett par varv och scenerna ovan har utspelat sig är det dags att låta löjtnant Williams sabotera skeppet och stjäla fokuslinsen. Maskinrummet är obemannat den här tiden på dygnet så det kommer att vara relativt enkelt att ta sig dit. Löjtnant Williams är så pass smart att han undviker vakten utanför säkerhetsrummet och tar den andra vägen till

maskinrummet. Det är enkelt att sabotera skeppet, men när det väl är gjort behöver han gömma fokuslinsen. Det kommer att ta ungefär 10-15 minuter innan skeppet tappar ångtryck och stannar, vilket ger Williams tid att hitta ett bra gömställe och sedan bege sig till en mindre suspekt plats än maskinrummet.

Lås spelarna få fortsätta med sina små intriger ett litet tag efter sabotaget för att inte oavsiktligt kasta misstankar på löjtnant Williams.

Scen 2 avslutas med att kapten Cook anropar alla ombord på skeppet via talrörsystemet med en auktoritär röst.

*“Detta är kapten Cook som talar. Kan samtliga passagerare, samt löjtnant Williams och Väbel Brown **omedelbart** infinna er i salongen.”*

Scen 3 - Piraterna kommer

Kaptenen har samlat samtliga passagerare, kapten Williams samt väbel Brown till salongen. När alla är där så ställer han sig framför eldstaden och tar till orda.

“Som vissa av er kanske har märkt så står vårt skepp helt still i etern. Vår mekaniker håller just på att utreda vad som hänt och förhoppningsvis kommer vi att snart vara på väg igen. Jag vill bara påpeka att det finns ingen grund för oro. Vi är inte i någon omedelbar fara. Vi har tillräckligt med mat, te och gin för att klara oss väldigt länge. Denna delen av etern är relativt vältrafikerad av handelskepp och även om vi blir stillastående här så kommer ett skepp att hitta oss inom de närmaste veckorna.

Något som jag är mycket mer oroad över är att det framkommit att två icket auktoriserade meddelanden har skickats iväg från vår heliograf. Jag ser väldigt allvarligt på detta och jag har därför bett väbel Brown att starta en utredning omedelbart. Medan denna utredning pågår så ber jag er alla att stanna i den främre delen av skeppet (A-H på kartan) och svara på väbel Browns frågor. Löjtnant Williams ni ansvarar för att se till att alla passagerare stannar här och får de bekvämligheter de behöver.”

Innan kapten Cook hinner avsluta ordentligt så kommer mekaniker Smith inspringande och skriker lite smått i panik.

“Kapten. Det är sabotage. Någon har tagit fokuslinsen och vi är fast här ute.”

Kaptenen går fram till mekaniker Smith och försöker lugna ner honom och de börjar prata lite tystare i enrum. Efter det börjar väbel Brown gå runt och ställa frågor om var alla har befunnit sig. Bakom honom finns hela tiden Herr Duquesne som antecknar ned saker också i sann journalistisk anda.

Frågan några av spelarna först var de har befunnit sig efter middagen. Vänta dock med att fråga fröken Whitehill och ställ frågan före till prins Skernnik. Skernnik kommer att vägra berätta var han har varit (för att skydda fröken Whitehills rykte), vilket är väldigt misstänkt. Inte nog med det han är en marsiansk vilde också. När sedan en besättningsman påpekar att de har sett honom komma springandes i korridoren från heliografrummet (kanske för att han flydde från växthuset och fröken Walsingham) så blir han omedelbart huvudmisstänkt och det beslutas att han ska spärras i på sitt rum under resten av resan.

Under förhören kommer det att komma fram vilka som har varit i närheten av heliografrummet (någon besättningsman eller en annan spelare kommer ihåg att de har sett dem). Detta borde vara alla som varit till växthuset (Skernnik, Fröken Whitehill och eventuellt Fröken Walsingham och Herr Hurst) samt Löjtnant Williams och Herr Duquesne (som passade på att intervjua underlöjtnant Robertsson på bryggan kring hur livet är på skeppet). Har någon varit förbi maskinrummet är det också mycket troligt att de blivit sedda av någon besättningsman.

Det är strax efter allt detta som alla spelare får slå ett perception-slag. Den som lyckas bäst ser att en av stjärnorna i etern rör sig. Det tar inte lång stund för denna person att lista ut att det är ett skepp som är på väg mot dem.

Låt spelarna få gissa ifall det är hjälp eller något annat. Kaptenen beordrar dock väbeln att beväpna besättningsmännen och officerarna med vapen i förebyggande syfte. De är nu ännu hårdare på att ingen av passagerarna lämnar den främre delen av skeppet.

När skeppet kommer närmare så kan löjtnant Williams eller kapten Cook identifiera det som ett piratskepp. Kapten Cook tar då till orda igen.

“Om ni inte redan har hört så är skeppet på väg mot oss ett piratskepp. Många kanske undrar varför vi inte försvarar oss med vår kanon. Svaret är enkelt. Den är monterad framåt och vår eterpropeller står still, vilket gör att vi inte kan vända skeppet mot piraterna för att avfyra den. Detta är dock inte så pass farligt som det låter. Pirater är inte så pass blodtörstiga som deras rykte framställer dem att vara. De flesta möten med pirater sker väldigt fredligt. Varken dem eller vi är intresserade av att söka strid. De är ute efter vårt last och eventuella värdesaker som de kan komma över. Vi har ett försäkringsbrev på vår last och den brittiska flottan har som policy att ersätta resenärer pengamässigt för det som piraterna stulit. Det finns ingen anledning till att försöka spela hjälte, utan vi kommer att försöka komma överens med piraterna och lämna över värdesaker fredligt. Jag och Väbel Brown kommer att förhandla med piraterna. Löjtnant Williams ni stannar här och tar ansvaret för alla passagerare.”

Piratskeppet dockar med H.M.S. Pinafore på babord sida. Kaptenen och väbel Brown beger sig mot luftslussen för att förhandla. Kapten Cook är bort i ungefär 10 minuter och förhandlar. Under den tiden så lastar piraterna över all last av värde till piratskeppet. De får även en huvudnyckel av kaptenen och de börjar gå igenom passagerarhytterna som hastigast för att stjäla saker av värde. De stjälar Herr Hursts kontanter och eventuella smycken som Fröken Walsingham har i sin hytt. De har inte tid att göra en noggrannare sökning i rummen.

När dessa tio minuter gått kommer kapten Cook och Väbel Brown in till salongen med piratkaptan O'Malley och två av hans besättningsmän. piratkaptan O'Malley tar till orda med en artig stämma och en bred irländsk dialekt.

“Mina damer och herrar, låt mig få presentera mig själv. Jag är kapten O'Malley från det oberoende skeppet Rapparee. Vi är här för att göra en affärsöverenskommelse. I utbyte mot att ni stoppar era värdesaker i mina kompanjoners säckar så kommer vi se till att ert skepp kommer till säkerhet utan att råka ut för en olycka. Vi tar värdesakerna och beger oss iväg mot Mars för att skicka en heliografsignal till Syrtis Major och berättar var ni befinner er och att ni saknar en fokuslins. En fredlig affärsuppgörelse där ingen blir skadad. i övrigt så hoppas jag att ni får en fortsatt trevlig kväll.”

Kapten O'Malleys besättningsmän som inte är lika artiga börjar gå igenom allas ägodelar och det de är intresserade av är Herr Hursta kontanter och manschettknappar i guld, Guvernör Walsinghams medalj, Fröken Walsinghams smycken och Herr Princes silverkrucifix.

Omedelbart efter att de har blivit av med sina ägodelar så låt spelarna slå ett nytt perception-slag. Den som lyckas bäst ser ännu en stjärna som rör sig mot H.M.S. Pinafore.

Scen 4 - Tyskarna kommer

Det tar inte så lång stund innan piraterna också upptäcker att ett till skepp är på väg mot H.M.S. Pinafore. Osäkra på vilka det är som är på väg så börjar piraterna att snabbt roffa åt sig det de kan och göra sig beredda för avfärd.

Låt spelarna få gissa vilka det är som är på väg. Är det den brittiska flottan? Ett handelsskepp? En tysk zeppelinare? Ryssarna? Eller kanske italienarna? Piraterna har låst in sig i sitt skepp redo för avfärd när det blir tydligt att skeppet som är på väg är en tysk zeppelinare.

Den brittiska relationen med Tyskland är knepig. Den var bra fram till för några år sedan, men med tyskarnas framgångsrika kolonier på Venus, deras kraftiga industrialisering och den nye Kaiser Wilhelm (Wilhelm II) vid makten så har deras attityd blivit stöddigare. De har börjat strunta i de överenskommelser de tidigare gjort med det brittiska imperiet och provocera och utmana briter där de kan. Det finns många som tror att relationen kommer att försämrats till den grad att det inom några år kommer att till och med bli öppet krig.

Det tas inte emot väl av kapten Cook att det är en tysk zeppelinare. Han beordrar genast att det ska byggas barrikader i den främre delen av skeppet så att om tyskarna bordar skeppet så ska de hålla den delen från att bli erövrade. Ryktet på den senaste tiden har varit att tyskarna är ute efter att erövra ett brittiskt skepp och stjäla deras eterpropeller-teknik. När skeppet kommer ännu närmare så går det att identifiera det som zeppelinaren Parsifal som under Kapten Hilgendorf. Kapten Cook tycker att situationen gick just från dålig till värsta möjliga. Både Kapten Cook och Löjtnant Williams känner nämligen till kapten Hilgendorf och hans smeknamn "Djävulen från Hamburg". Kapten Hilgendorf har fått sitt smeknamn på grund av sin stenhårda disciplin och för att göra vad som krävs för att uppnå sitt mål, även om det betyder att någon mister sitt liv.

De vet dock också att Parsifal är en äldre modell av den tungt beväpnade tyska eter-zeppelinaren och att den har en kritisk brist som korrigerats i nyare modeller. Skjuter man ett hål i ballongen så att det läker ut vätgas i riktning mot zeppelinarens varma motor kommer gasen att fatta eld och skeppet explodera i ett inferno. Olyckligtvis kan inte H.M.S. Pinafore röra sig i etern och inte vinkla kanonen för att göra ett sådan skott. Dessutom finns det inte någon officerare eller besättningsman ombord som är tillräckligt bra för att skjuta ett sådan skott med kanonen och med säkerhet träffa rätt.

Kapten O'Malley noterar också att detta är kapten Hilgendorfs skepp och det vet inte riktigt vad de ska göra. Om de försöker fly så kommer tyskarna utan tvekan att skjuta ned dem med sina många kanoner. Så länge som Rapparee sitter dockad med H.M.S. Pinafore vill han inte skjuta ned dem på grund av risken att båda skeppen ska förgöras. Så kapten O'Malley beslutar sig för att vänta, och vara redo på att fly när han ser en chans.

Zeppelinaren stannar en bit ifrån H.M.S. Pinafore på styrbord sida och skickar ut ett litet skepp för att docka. Kapten Cook beordrar alla ombord på skeppet att bege sig främre delen av skeppet (om Skernnik är inlåst så släpper de inte ut honom) för att befästa den främre delen av skeppet. Om tyskarna ska komma åt dem måste de storma fram över den rätt så öppna esplanaden, vilket skulle leda till att de blir lätta måltavlor.

Tyskarna dockar vid styrbord luftsluss, men istället för att försöka storma sig fram genom skeppet som många förväntar sig så stannar de vid luftslussen. En röst med kraftig tysk brytning börjar tala till hela skeppet genom talrörssystemet.

"Mitt namn är Oberleutnant Walther von Lüttwitz och jag har ett meddelande från kapten Hilgendorf. Ni har femton minuter på er att överlämna arenastenen annars spränger vi skeppet."

Det meddelandet borde förvirra många. Guvernör Walsingham och fröken Walsingham så klart till vad arenastenen är för något och att den befinner sig ombord. Professor Whitehill vet vad det är för något men all stress gör att han har svårt att berätta för någon om det sammanhängande.

Fröken Whitehill får slå ett Academics (History) och en lyckad ger informationen att det är en sten som har religiös betydelse för marsianerna. Två eller fler lyckade ger informationen att det är en marsianska religiös artefakt i form av en slät sten som briterna plundrat vid koloniseringen och haft på Brittish Museum. Enligt rykten ska den återlämnas till kanalmarsianerna för att förbättra relationerna mellan Britter och marsianer.

Guvernör Walsingham blir uppenbart upprörd av detta och kräver av kapten Cook att han ska besegra tyskarna. Brittiska imperiet är ju ändå överlägset Tyskland och de som styr både världens hav och etern.

Den tyska planen är att få arenastenen och sedan spränga H.M.S. Pinafore i vad som ska se ut som en olycka. Om inte det lyckas så spränger de bara skeppet. Helst skulle de vilja lämna över stenen till marsianerna och få bättre relationer, men om det inte går så är det bättre att ingen lämnar över stenen. För att det ska se ut som en olycka och inte en attack så har tyskarna tagit med en bomb som de håller på att montera ihop vid luftslussen. Herr Duquesne känner till planen och vill inte bli sprängd.

Därför kommer han att vid första tillfälle försöka smyga sig undan från de övriga i gruppen. Om han tror sig veta var arenastenen är kommer han försöka hämta den först, men annars så oskadliggör han en av besättningsmännen som vaktar esplanaden och smyger mot de övriga tyskarna.

Ge spelarna en chans att upptäcka att Herr Duquesne försvunnit genom att slå ett perception-slag (en lyckad upptäcker de att han försvunnit, två lyckade gör att de upptäcker den oskadliggjorde besättningsmannen). Freddy vill inte bli fångad och förhörd och kommer därför att inte försöka bibehålla sin täckmantel. Om han känner sig hotad kommer han att använda sin pistol och om han tror att det är kört kommer han att använda sin cyanidkapsel för att ta självmord. På Herr Duquesnes kropp hittar man en tysk kodbok, låsdyrkar, en prototyp av en ny tysk pistol och i hans anteckningsblock finns förutom en massa anteckningar om det som hänt också instruktioner för att kontakta Parsifal med hjälp av heliografen.

Scen 5 - Slutstriden om H.M.S. Pinafore

Det nu upp till spelarna hur de vill göra för att lösa situationen. Det finns några olika försök till lösningar och det är upp till spelarna hur de vill göra. För att spelarna inte ska känna att spelet stannar upp och att de är helt utan plan kommer kapten Cook att säga till löjtnant Williams att han har en plan. Den går ut på att försöka hitta fokuslinsen som herr Duquesne gömt, laga skeppet och sedan försöka skjuta ned zeppelinaren. Om spelarna inte har en annan briljant plan är det en väl fungerande plan. Den och några andra möjliga planer finns listade nedan.

Skjuta ned zeppelinaren

Detta är utan tvekan den vanligaste planen. Den kräver att man hittar fokuslinsen, besestrar tyskarna vid bomben (se nedan) och lagar skeppet (se nedan). När det väl är gjort har man en liten lucka att agera innan kapten Hilgendorf märker att något gått snett. Det gäller då att snabbt vända H.M.S. Pinafore mot zeppelinaren trots lågt ångtryck (Ett slag mot Pilot (Ether Flyer) med tre lyckade) innan tyskarna hinner vända Parsifal så att det inte går att träffa deras svaga punkt. Sedan behöver någon skjuta med skeppets kanon mot den svaga punkten (Ett slag mot Gunnery, en lyckad tärning krävs om tyskarna inte hann vända, tre lyckade tärningar om de hann göra det). Vid en träff exploderar zeppelinaren i ett eldhav. Om inte så kommer en strid att bryta ut och även om H.M.S. Pinafore vinner striden kommer de nog inte att klara sig oskadda och förmodligen behöva kraschlanda någonstans på Mars. Rapparee kommer att hjälpa H.M.S. Pinafore vid en strid, men det skeppet har en väldigt klen beväpning. Om Zeppelinaren exploderar kommer Rapparee att göra sitt absolut bästa med att fly i högsta hastighet från H.M.S. Pinafore och eftersom det inte finns så högt ångtryck i skeppet kommer de att kunna komma undan.

Laga skeppet och fly

Det här är inte en så bra plan även om H.M.S. Pinafore är snabbare än en tysk zeppelinare. Ångtrycket är inte så högt från början och zeppelinaren kommer nog att kunna få in 3-4 bra träffar på H.M.S. Pinafore innan de är utanför de tyska kanonernas räckvidd. Om H.M.S. Pinafore inte exploderar så kommer de förmodligen i varje fall att behöva kraschlanda någonstans på Mars. Om H.M.S. Pinafore försöker fly undan tyskarna kommer Rapparee att göra sitt absolut bästa med att fly i högsta hastighet från tyskarna åt andra hållet.

Övertala piraterna att hjälpa dem

Det finns flera olika sätt som piraterna kan hjälpa spelarna. De gillar inte heller tyskarna, men är inte villiga att riskera sitt skepp på något sätt. I utbyte om ett löfte kring fri lejd hjälper de gärna till att besegra tyskarna vid bomben eller med något annat som inte innebär alltför stor risk för dem. De är dock inte så intresserade av att försöka fly medan de tyska zeppelinaren finns kvar, eftersom deras skepp är rätt så ömtåligt och ett lätt byte för tyska kanoner.

Infiltrera zeppelinaren

En lite mer finurlig approach. Med hjälp av Herr Prince och hans förklädnader så kan spelarna klä ut sig till tyska soldater och bege sig zeppelinaren. Herr Prince och fröken Walsingham pratar för övrigt tyska väldigt väl. Väl ombord kan de diskret försöka smyga och sabotera zeppelinaren på något kreativt sätt eller försöka spränga det med den erövrade tyska bomben (kräver ett demolition-slag med två lyckade tärningar). Om zeppelinaren exploderar eller saboterad så H.M.S. Pinafore kan fly så kommer Rapparee att göra sitt absolut bästa med att fly i högsta hastighet.

Övermannas zeppelinarens besättning

En av de sämre planerna. Att först besegra tyskarna vid bomben (se nedan), ta deras skyttel och sedan ta sig över till zeppelinaren och med sina vapen försöka besegra två dussin tyska soldater, två dussin tyska besättningsmän och ett halvdussin tyska officerare. En plan dömd att misslyckas.

Ge tyskarna arenastenen

Detta är det som tyskarna hoppas ska hända. När de väl har arenastenen finns det inget som hindrar dem från att spränga H.M.S. Pinafore. Helst vill de spränga skeppet med bomben och få det att se ut som en olycka, men om inte det går kommer de att skjuta sönder skeppet med de tyska kanonerna.

Att besegra tyskarna vid bomben

Oavsett vilken plan man väljer är det troligt att de kommer att vilja besegra tyskarna vid bomben. Det finns sex tyskar vid luftslussen. Oberleutnant Walther von Lüttwitz med en revolver (M1883 Reichsrevolver), fyra soldater med gevär (Mauser Model 1871) och en tekniker som håller på att montera ihop bomben.

Om karaktärerna gör ett samlat anfall (med hjälp av pirater och/eller besättningsmän) eller lyckas smyga sig fram i maskinrummet och göra ett smyganfall så borde det inte vara svårt att besegra tyskarna. Slå inte för mycket tärningar för SLP i denna strid utan använd deras snitt där det är lämpligt för att det ska flyta på bra.

Att laga skeppet

En central del i att kunna klara av äventyret är att försöka laga H.M.S. Pinafore genom att sätta fast fokuslinsen genom ett slag mot Craft(Carpentry). Det finns i stort sett bara två personer ombord på skeppet som har en bra chans att lyckas med detta. Mekaniker Smith och Herr Prince. Mekaniker Smith har dock svårt att klara all stress så när tyskarna dök upp och han blev beordrad att stanna i främre delen av skeppet begav han sig till baren och började dricka stora mängder gin och är nu kraftigt berusad. Så den person ombord som är bäst lämpad att laga skeppet är Herr Prince. När skeppet väl är lagat kommer kapten Hilgendorf kunna se detta relativt snabbt och det gäller att göra vad man nu tänker göra relativt omgående.



Epilog

Efter upplösningen av scen 5 så kan det vara bra att ha en kort epilog kring vad som händer med karaktärerna sedan och använda det som avrundning av äventyret.

Lyckades tyskarna vinna? Fick de tag i arenastenen?

Vad hände med piraterna?

Besegrades tyskarna? Kom alla säkra fram till Syrtis Major?

Blir Guvernör Walsingham ny guvernör? och lämnar han över arenastenen?

Fortsätter löjtnant Williams sin karriär i flottan? och blir han skuldfri?

Har herr Hurst lyckats vinna fröken Walsinghams hjärta?

Får herr Prince en chans att sona sina synder på Mars? eller hamnar herr Millar Archer i fängelse?

Hur går det för Professor Whitehill och hans dotter? Träffas fröken Whitehill och prins Skernnik fortfarande?

Vad skrivs i tidningarna? Varför nämns det inget om fröken Walsingham?

Beskrivningar av skeppets rum

Det finns ganska många rum ombord på skeppet och här finns en kort förklaring av dem. Generellt kan man säga att även om det står i beskrivningen att det endast är för besättningen så är det ytterst få dörrar förutom de personliga hytterna som har lås. Så alla kan gå överallt, men det är inte passande att bli upptäckt på vissa ställen. Låsen ombord på skeppet håller inte hög standard, så med en låsdyrk och ett lyckat slag mot Larceny (det räcker med en lyckad) så går det att öppna låset. Alla officerare har dessutom en huvudnyckel som går till alla rum.

A - Salongen

Detta är det rum som kommer att fungera som ett centrumnav i äventyret. Ofta kommer kapten Cook att samla alla passagerare i salongen som är platsen där passagerare samlas för att socialisera på kvällarna. De finns ett stort fönster ut mot etern, en stor eldstad där man kan elda för att öka mysighetsfaktorn och det finns ett par fåtöljer och soffor vända mot eldstaden och fönstret. I ena hörnet finns ett piano forte, som gästerna kan spela på, och ibland kommer en besättningsman och spelar för att underhålla passagerare. På en sidan av rummet finns två spelbord där man kan spela kortspel som *beggar-my-neighbour* eller *whist*.

B - Matsalen

Detta är ett stort och lyxigt dekorerad matsal där passagerarna äter alla sina måltider. Det är ett stort långbord, med vita dukar, fint porslin, kristallglas och silverbestick. Alla har sina specifika platser vid matbordet och ju viktigare person man är desto längre från köket sitter man. Maten serveras alltid av "footmen" klädda i svart frack och vita handskar. Matsalen har en stor dubbeldörr till salongen, och när dörren är öppen mot salongen så blir det nästan blir som ett rum.

C - Bar

Detta är en öppen bar där passagerare (och officerare när de inte är i tjänst) kan dricka hur mycket de vill. Det finns ofta en serverande besättningsman i tjänst här. Populära typer av alkohol under denna era är olika typer av gin, portvin, madeira och sherry. Utöver alkohol finns det nästan alltid te och gurkmackor.

D - Biblioteket

Detta är ett relativt stort bibliotek fyllt med bokhyllor innehållande väldigt varierande typer av litteratur. Mestadels faktaböcker och reseskildringar av olika slag, men en del skönlitteratur. Det finns också två läsfåtöljer i oxblodsfärgat läder där man kan sitta och läsa ostört.

E - Köket

Det är köket där maten på skeppet lagas. Endast officerare och besättningen har tillträde hit.

F - Förrådsrum

Det är rummet där mat och andra förnödenheter lagras. Endast officerare och besättningen har tillträde hit.

G - Toaletter

Det är toaletterna där man kan uträtta sina behov. De två närmast salongen är fint utsmyckade och har badkar så att gästerna kan bada under resan. De i lastutrymmet är det tänkt att besättningen ska använda och är mer praktiska.

H - Biljardrum

Biljardrummet är traditionellt det rum som män drar sig tillbaka till efter de ätit middag för att röka cigarr, dricka portvin och prata om ämnen som politik, affärer och cricket. Det går även att spela biljard, men det viktigaste är att under lättsamma former kunna umgås med varandra i en ytterst maskulin miljö. Endast män är tillåtna till biljardrummet.

I - Tom Passagerarhytt (Låst)

Detta ser ut som alla de övriga passagerarhyttarna fast den är tom och låst.

J - Esplanaden

Detta är tänkt att vara det stora promenadstråket där passagerarna kan ta sig en vända runt ett par varv för hälsans skull. Det finns stora fönster längs esplanaden för att man ska få en vacker utsikt ut i etern. Bortsett från några enstaka blomkrukor här och var är det relativt omöblerat i denna korridor.

K - Besättningsmatsal

Det är rummet där besättningen äter mat. Endast officerare och besättningen har tillträde hit.

L - Besättningshytt (Låst)

Det är rummet där besättningen har sina sängar och personliga ägodelar. Endast officerare och besättningen har tillträde hit.

M - Säkerhetsrum (Låst)

Detta är rummet där alla skeppens vapen förvaras och eventuell beslagtagna artiklar förvaras. Väbel Brown är den som ansvarar för detta rum samt för att hålla ordning och disciplin ombord på skeppet. Det finns inte så mycket vapen och väldigt lite ammunition ombord på skeppet, endast halvdussin av oanvända gevär (Martini-Henry) och ett halvdussin oanvända revolverar (Webley Mk I). Vapnen finns mest i avskräckande syfte så att ingen passagerare eller besättningsman blir allt för odisciplinerad under resans gång. Det står alltid en besättningsman vakt utanför denna dörr. Endast officerare och väbeln har tillträde hit.

N - Maskinrum

Detta är maskinrummet där mekaniker Smith arbetar och det stället där solkokaren och dess fokuslinsen finns. Det är ett stort rum med en massa rörliga delar. Det är fri sikt mellan de två luftslussarna, men det finns en del maskindelar / reglage / pistonger att gömma sig bakom vid behov. En solkokare är egentligen en soldriven ångmaskin. En reflekterande lins som sitter på utsidan av skeppet och riktar solens strålar till en fokuslins som sedan värmer en stor vattentank. Värmen gör att vattnet i tanken förångas och ångan driver eterpropellern och i sin tur eterskeppet framåt i etern utan behovet av en förbränningsmotor. Fokuslinsen är utan tvekan den ömtåligaste delen och det är relativt enkelt att med ett verktyg slå sönder fästet (Melee, minst en lyckad tärning) som håller uppe linsen. Utan den kommer värmen i ångpannan minska och skeppet stanna inom tio minuter. Det är också relativt enkelt att laga fästet med rätt verktyg (Craft(Carpentry), minst en lyckad) så en sabotör bör veta att han/hon bör ta fokuslinsen och gömma den så att det inte går att laga skeppet omedelbart.

O - Luftsluss

Detta är inte egentligen ett rum utan mer en lucka där andra skepp kan docka med H.M.S. Pinafore.

P - Lastutrymme

Detta är ett stort lastutrymme och den största delen av utrymmet tas upp av varor som är på väg till Syrtis Major. Det finns lådor med varor som är sällsynta på Mars så som gin, portvin, te, tyg och metall. Utöver detta finns det bagage som passagerarna inte rymde eller ville förvara i sin hytt. Däribland flertalet resgarderober (Resväskor stora som garderober och när man öppnar dem finns kläderna fint upphängda på galgar) med kläder som ägs av Fröken Walsingham.

Q - Växthus

Detta är de två växthusen ombord på skeppet. Det bakre växthuset är helt och hållet en effektiv odling för att se till att det alltid finns färsk frukt och grönsaker ombord på skeppet. Det är nästan bara trädgårdsmästaren som är här, eftersom det är fuktigt och inte så vackert att vara här. Det främre växthuset är snarare en finare trädgård där det är tänkt att passagerare kan vistas för att uppleva lite natur även på resan. Det finns ett stort fönster till etern som gör detta till den absolut mest romantiska platsen på skeppet. Gräset är välklippt här, det finns en liten konstgjord bäck med ett lite stenar runt omkring (ett bra ställe att gömma arenastenen bland andra stenar) och en del fruktträd, bärplantor och buskar som snarare är till för det estetiska än för matproduktion.

R - Officershytt (Låst)

Detta är underlöjtnant Robertsons rum. Han har inte så mycket personliga ägodelar och detta är ett ganska tråkigt och intetsägande rum.

S - Heliografrum

Heliografen är en uppfinning för att skicka och ta emot meddelanden genom etern. Heliografen består av speglar som reflekterar fokuserat solljus en mot mottagare, som sedan upptäcker en serie blinkningar. Sekvens av dessa blinkningar ger en läsbar kod, precis som prickar och streck av Morsekod för en telegraf. Det finns en räknare på heliografen som visar hur många meddelanden som är skickade och en loggbok där varje meddelande bokförs. Om någon skickar ett heliografmeddelande, och inte skriver ned något i loggboken kommer det att upptäckas. Endast officerare och några ur besättningen har tillträde hit.

T - Kaptenens hytt (Låst)

Kaptenens privata hytt. Det är ett stort rum, med en fin säng och ett eget privat bibliotek innehållande flertalet reseskildringar och romantiska kärleksromaner av Marian Evans. Endast kaptenen har tillträde hit.

U - Bryggan (Kan låsas)

Kommandobryggan är den plats där skeppet manövreras. Här kan man ändra skeppets kurs och hastighet (kräver lyckat slag mot Pilot (Ether Flyer) krävs) samt avfyra skeppet kanon som endast kan avfyras i en 30 gradig vinkel framåt (lyckat slag mot Gunnery krävs). Bryggan är alltid bemannad och under detta äventyr är det tänkt att underlöjtnant Robertsson har skiftet. Endast officerare har tillträde hit.

V - Kaptenens dagrum

Detta är rummet som kapten Cook har vad man skulle kunna kalla för ett kontor. Han kan vara här för sig själv när han vill eller så kan han använda det för att hålla möten. Det är fyllt av Kaptenens personliga ägodelar som han har samlat på sig under sina år i flottan. Det finns ett skrivbord med skrivdon där kaptenen skriver sin loggbok. Det finns också en läsfåtölj, en bok om Amazonas och en tobakspipa. Endast kaptenen har tillträde hit.

W - Kartrum

Det är rummet där alla kartor över etern finns. Endast officerare och besättningen har tillträde hit.

X - Officersmässen

Det är rummet där officerarna vanligtvis äter mat. Endast officerare har tillträde hit.

1 - Löjtnant Williams hytt (Låst)

En väldigt typisk hytt för en officerare i flottan. En säng, ett skrivbord och relativt sparsmakat med dekorationer och personliga ägodelar. Några enstaka minnessaker finns på skrivbordet.

Letar man genom rummet (Investigation med minst två lyckade tärningar) så kan man hitta Skuldsedlar. Även om man misslyckas med slaget hittar man en romantisk poesibok och en välanvänd kortlek.

2 - Sir Walsinghams hytt (Låst)

En väldigt lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i ek och en stor lyxig säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfåtölj och flertalet elektriska lampor. Väggarna har panel i ek och handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en stor mjuk matta på golvet.

Letar man genom rummet (Investigation med minst en lyckad tärning) så kan man hitta en lös golvbräda och under den arenastenen.

3 - Mr Hursts hytt (Låst)

En väldigt lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i ek och en stor lyxig säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfåtölj och flertalet elektriska lampor. Väggarna har panel i ek och handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en stor mjuk matta på golvet.

Letar man genom rummet (Investigation med minst en lyckad tärning) så kan man hitta en massa pundsedlar. Även om man misslyckas med slaget hittar man hans samling av hattar och parfymerade näsdukar.

4 - Miss Walsinghams hytt (Låst)

En väldigt lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i ek och en stor lyxig säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfåtölj och flertalet elektriska lampor. Väggarna har panel i ek och handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en stor mjuk matta på golvet. Det finns två stora resegarderober i hennes rum.

Letar man genom rummet (Investigation med minst en lyckad tärning) så kan man hitta en flaska av vad som verkar vara vapenolja (till hennes pistol) bland hennes pågående broderier. Lyckas man riktigt bra (Investigation med minst två lyckade tärningar) kan man hitta lappen med uppdragets direktiv. Är den sönderriven (bör då göras med den faktiska lappen spelaren har) eller uttryckligen gömd på annat ställe hittas den inte. Även om man misslyckas med slaget hittar man alla hennes känningar, poesiböckerna, broderisakerna och skissblocket.

5 - Professor Whitehills hytt (Låst)

En lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i lönn och en stor säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfåtölj och två elektriska lampor. Väggarna har handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en mjuk matta på golvet. Alla möbler är täckta av böcker eller handskrivna anteckningar i en enda stor oorganiserad röra.

Letar man genom rummet (Investigation med minst en lyckad tärning) så kan man hitta ett fotografi av professor Whitehill, fröken Whitehill och Prins Skernnik. På fotot håller Fröken Whitehill och Prins Skernnik handen. Även om man misslyckas med slaget hittar man en massa slumpvisa och organiserade anteckningar om kulturen på Mars och planetens historia och geologiska analyser.

6 - Mr Princes hytt (Låst)

En lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i lönn och en stor säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfåtölj och två elektriska lampor. Väggarna har handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en mjuk matta på golvet.

Letar man genom rummet (Investigation med minst en lyckad tärning) så kan man hitta följande saker om de inte uttryckligen gömts på andra ställen. En bibel med tomma sidor, Engelsk-Tysk ordbok, förklädningsutrustning (Lösmostascher, smink, rekvisita, m.m.) samt en öppnad spritflaska med tysk Schnapps. Även om man misslyckas med slaget hittar man en väldigt stor blandning av kläder, många som inte känns som kläder för en missionär.

7 - Miss Whitehills hytt (Låst)

En lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i lönn och en stor säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfätölj och två elektriska lampor. Väggarna har handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en mjuk matta på golvet.

Letar man genom rummet (Investigation med minst en lyckad tärning) så kan man hitta följande saker äventyrarkläder och en övningsvärja. Även om man misslyckas med slaget hittar man en massa böcker om Mars.

8 - Mr Duquesnes hytt (Låst)

En lyxigt dekorerad svit med ett vackert skrivbord i lönn och en stor säng. Det finns också en oxblodsfärgad läsfätölj och två elektriska lampor. Väggarna har handmålade medaljong-tapeter. Det finns många jordfärgade textilier och en mjuk matta på golvet.

Letar man genom rummet (Investigation med minst två lyckade tärningar) så kan man hitta en instruktion för hur man använder en heliograf, låsdyrkar, och 7.65×25 mm ammunition till en tysk pistol. Även om man misslyckas med slaget hittar man en skrivmaskin och en kamera.

9 - Skernniks hytt (Låst)

Det finns inte mycket i denna hytt och den är långt ifrån lika fint utrustad som de övriga hytterna. Egentligen är rummet tänkt att fungera som ett extra lagerutrymme eller ett rum där husdjur kan förvaras under färden till Mars. Skernnik har fått en madrass, en kudde och en yllefilt. Utöver detta har han två övningsvärjor, en picknickkorg och en anteckningsbok där han skriver på marsianska.

Appendix A: Spelarkaraktärerna

Fröken Charlotte Walsingham

Livshistoria:

Du är Charlotte Cunningham, en hemlig agent vid Committee of Imperial Defence som för tillfället arbetar under täckmantel som Charlotte Walsingham, nevä till den blivande guvernören Henry Walsingham.

Du växte upp på ett barnhem i centrala London, men du hade turen att bli adopterad av en välvillig finare familj som inte kunnat få barn. Din fosterfar, James Cunningham, är överste i den Brittiska kolonialarmén och din fostermor, Marianne Cunningham, en före detta talangfull skådespelare. Du ärvde din plikt känsla från din far och din talang för skådespeleri från din mor, och detta var nog orsaken till att du blev erbjuden till en plats på *Mademoiselle Duvernays School for Accomplished Women*. Du och dina föräldrar blev överlyckliga när du blev erbjuden ett stipendium vid en så framstående skola, för ärligt talat hade ni inte haft råd med terminsavgiften. Det tog dig inte många dagar på *Mademoiselle D's* innan du insåg att det inte är en vanlig internatskola. Det är en skola för att träna unga, smarta och kreativa kvinnor till att bli underrättelseagenter i det brittiska imperiets sold. Utöver en mer konventionell god utbildning i hur man uppför sig i finare kretsar, dansar, kokar te och sköta ett hushåll så lärde ni er saker som att knäcka hemliga koder, memorera hemlig information, läsa läppar och allt om gift och droger. Du trivdes jättebra på *Mademoiselle D's* och du var en de bästa elever du haft. Så när du tog din examen för några månader sedan blev du erbjuden ett jobb vid det nybildade *Committee of Imperial Defence* (CID) som samlar på sig information om eventuella främmande hot mot imperiet.

Inte mycket har hänt sedan du blev CID-agent och du inser att det är dags för dig att försöka hitta dig en lämplig make. Du behöver hitta någon som är tillräckligt rik för att försörja dig, och i förlängningen dina fosterföräldrar, samt ge dig tillräckligt mycket frihet att utöva ditt hemliga jobb inom CID. Du har dock fått sätta din jakt efter en make på paus för att du har fått ditt första uppdrag, att axla rollen som nevä till Sir Henry Walsingham och säkert eskortera honom och i hemlighet arenastenen till Syrtis Major på Mars.

Personlighet:

Om det är något du lärde dig på *Mademoiselle D's* så är det att man kommer alltid längre i livet om man uppträder som en riktig dam. En riktig dam är elegant, artig och har respekt både för sig själv och alla andra och du försöker uppträda på ett sådant sätt. Råstyrka, skryt, fula ord, aggressivitet och intolerans är sådant som du lämnar till männen. Istället föredrar du att förlita dig på din list, kunskap, uppmärksamhet samt din förmåga att samarbeta och övertyga andra. Du är också väldigt duktig på språk och pratar bland annat tyska flytande.

Hemlighet:

Är hemlig agent och är inte släkt med den blivande guvernören.

Mål:

Se till att imperiet kan lämna över arenastenen till den Martianska drottningen. Du har ett möte ikväll efter middagen med fröken Whitehill för att ta en promenad på promenaddäcket och lära känna varandra bättre.

Utseende:

Du är smal, av medellängd, vacker på ett feminint sätt med långt lockigt brunt hår. Du är alltid klädd i en klänning passande för tillfället. Utan att vara fåfång är du oerhört noga med ditt utseende och är alltid välvårdad oavsett situation.

Utrustning:

- Pistol (liten och lätt att dölja i din kuvertväska)
- Poesiböcker
- Klänningar för alla tillfällen
- Kodbok (för att kommunicera med CID)
- Skissblock med kolkritor
- Nål och tråd för broderi
- Låsdyrk i form av en hårnål
- Tessen (en till synes helt vanlig solfjäder men med dolda dolkar i sig)

De andra ombord H.M.S. Pinafore

Löjtnant Williams

Förste styrman ombord på skeppet. En väldigt charmerande och plikttrogen ung man som ofta har ett vänligt leende på läpparna. Du har under färden märkt att han gjort vissa närmande, men du är osäkert på om det är tänkt som en oskyldig flirt eller om det är tänkt som uppvaktnings. Hur som helst så tros han bli ny kapten av HMS Pinafore när kapten Cook går i pension om några år. Vem vet, kanske han kan vara en potentiell make i framtiden.

Mr Hurst

Han har ett rykte om sig att vara en rik och dekadent kvinnokarl som bara tänker på sig själv. Du finner dock att detta inte stämmer. Han verkar njuta av livet, men det känns mer som att han är en rastlös man som letar efter sin plats i samhället. Han försöker definitivt uppvakta dig och om du inte hade varit på uppdrag hade du nog tagit reda på mer om honom och utvärderat honom som en potentiell make. Han är för övrigt god vän med Miss Whitehill.

Miss Whitehill

Dotter till Professor Whitehill och nära vän med Mr Hurst och marsianen Skerrnik. En riktig pojkflicka som förmodligen tror på jämställdhet mellan könen. När hon tror att hon kan komma undan med det, gör eller säger hon vad hon själv vill, oavsett vad samhällets oskrivna regler diktar. Du gillar henne, men hon behöver lära sig att hålla koll på sina impulser.

Mr Prince

En missionär på väg till Mars för att sprida kristendomen bland marsianerna. Lite av en tråkig typ som inte dricker alkohol. Du höll dig i början av resan undan från honom i hopp om att undvika behöva lyssna på eventuella predikningar. Du har dock märkt att han predikar väldigt lite för att vara en missionär.

Sir Henry Walsingham

Henry är på väg till Syrtis Major för att axla rollen som ny guvernör av den Brittiska kolonin. Han har en mer handelsinriktad inställning som förhoppningsvis ska leda till ännu bättre relationer med marsianerna. Som en del av detta har Henry med sig en religiös artefakt vid namn arenastenen som han ska lämna tillbaka till marsianerna. Det har skrivits mycket i tidningarna om att arenastenen ska transporteras med krigsskeppet HMS York om några veckor, men du är en av väldigt få som vet att stenen egentligen finns i Henry packning.

Kapten Cook

En erfaren och till åren kommen kapten. Efter många framgångsrika år i den brittiska flottan har han de sista åren innan pensionen fått en lugnare tjänst som kapten av passagerarskeppet HMS Pinafore.

Prins Skerrnik

En marsiansk prins som är efter några år vid Oxford är på väg hem till Mars. Han har tydligen hjälpt Professor Whitehill mycket med han antropologiska studier av det marsianska folket.

Professor Whitehill

Kanske imperiets främsta forskarna när det kommer till planeten Mars. Specialiserar sig på marsiansk antropologi och historia, men har även kunskap inom områden som marsiansk geologi och arkitektur. Verkar lite vimsig om sådant som inte har med hans forskning att göra och föreläser ofta och länge om olika ämnen även när ingen egentligen vill lyssna. Har blivit ombedd av Henry att agera som rådgivare under första tiden på Mars.

Mr Duquesne (uttalas Doo-kain)

En reporter från The Illustrated London News som ska rapportera om Henrys installation som guvernör av Syrtis Major. Tydligen uppväxt i sydafrika med Europeiska föräldrar och har rest runt en hel del i världen som reporter. Verkar alltid snoka omkring och lyssna efter nyheter att skriva om.

Archetype: Adventuress

Motivation: Duty

Primary Attributes

Body	1
Charisma	5
Dexterity	2
Intelligence	4
Strength	1
Willpower	2

Secondary Attributes

Size	0
Initiative	6
Move	3
Defence	6
Perception	6
Stun	1

Talents / Resources

Jack of all Trades
Bold Defence

Flaws

Secret (Secret Agent)

Style: 1

Health: 3

Skills

Rating Average

Academics* (All)	2	1	
Acrobatics	2	1	
Animal Handling	5	2+	
Archery	2	1	
Art* (All)	2	1	
Athletics	2	1	
Brawl	1	0+	
Bureaucracy	4	2	
Con	5	2+	
Craft* (All)	2	1	
Demolitions	4	2	
Diplomacy	6	3	+ 1 for Etiquette
Drive	2	1	
Empathy	5	2+	
Firearms	3	1+	+ 1 for Pistols
Gambling	4	2	
Gunnery	4	2	
Intimidation	5	2+	
Investigation	5	2+	
Larceny	4	2	
Linguistics	4	2	
Medicine	5	2+	
Melee	2	0+	+ 1 for Daggers
Performance	7	3+	+ 1 for Dancing
Pilot* (All)	0	0	
Ride	2	1	
Science* (All)	2	1	
Stealth	4	2	
Streetwise	5	2+	
Survival	4	2	

Weapon

Rating

Attack

Average

Range

Capacity

Punch	0 N	1 N	0+ (N)	-	-
Derringer	2 L	6 L	3 (L)	10 ft.	1
Tessen	1 L	4 L	2 (L)	-	-

Löjtnant Horatio Williams

Livshistoria:

Du är Löjtnant Horatio Williams och du kommer från en familj med långa anor inom den brittiska flottan. Din farfarsfar var kapten på ett skepp som tillsammans med Wellington kämpade mot Napoleon, din farfar var en av de kaptener som jagade ner den kände piraten Roberto Cofresí och din far blev utnämnd till admiral för sina insatser i det andra kinesiska opiumkriget. Det har varit tufft att leva upp till dina förfäders bedrifter, och trots att du har gjort ditt bästa har du inte riktigt nått dit. Efter din utbildning vid Royal Naval College, ofta kallat Dartmouth efter hamnen det ligger vid, så tjänstgjorde du vid ett av de ny pansarklädda örlogsfartygen, men du hade föga framgång med att göra en karriär. Du gjorde då ett tvärt kast och mönstrade ombord på en ether-skepp istället. Du har stigit i graderna och tjänstgör just nu som sekond, dvs efter kaptenen den högst rankade officeren, ombord på skeppet HMS Pinafore. När Kapten Cook går i pension om ett par år kommer du säkerligen bli kapten på skeppet och det är en språngbräda för dig att komma vidare i din karriär. HMS Pinafore är inget krigsskepp utan snarare ett passagerarskepp som trafikerar sträckan mellan London och Syrtis Major På Mars. Ethern är stor och farlig och risken finns alltid att ni stöter på pirater, eller några fientliga skepp, men HMS Pinafore är snabb och hinner ifrån de flesta.

När du inte lever ditt disciplinerade liv ombord på flottans skepp så behöver du verkligen koppla av och släppa loss. Du gillar många av de viktorianska nöjen som finns, spelandet av spel, dansandet och uppvaktandet av kvinnor. Detta har lett till att du har ett rykte av att vara en kvinnokarl som lämnat många brustna hjärtan efter sig. Du kan inte hjälpa att du gillar att få vackra flickor att le, vissa kanske finner det opassande, men det struntar du i. Ditt smått dekadenta leverne när du inte är i tjänst har dock lett dig till vissa andra problem också. Du har samlat på dig stora skulder i många butiker och det hade nog inte varit så farligt om det inte samtidigt också gått väldigt dåligt med ditt kortspel. Det är många som kräver pengar av dig och för att inte förlora din heder och ditt rykte behöver du betala tillbaka dem rätt så snabbt. Din desperation har därför lett till att du kläckt en plan för att tjäna pengar snabbt. Du har i hemlighet kontaktat den irländske piratkaptenen Sean O'Malley och tillsammans med honom planerat en attack mot HMS Pinafore. Kvällen innan ni når Mars kommer du i hemlighet att skicka en signal med heliografen till O'Malleys skepp Rapparee, så att de känner till er position. Du kommer sedan att i hemlighet stjäla fokuslinsen till skeppets solpanna och göra så att skeppet inte kan röra sig framåt i etern och bli ett lätt byte för piraterna. De bordar sedan skeppet, stänger inne alla passagerare i salongen och länsar sedan alla hytter på värdesaker. Ingen passagerare blir skadad, du kan ha kvar ditt jobb och du får pengarna du behöver. Dessutom är de som åker på HMS Pinafore oftast så pass rika att de inte kommer att lida av förlusten av lite värdesaker.

Personlighet:

De som känner dig vet att det egentligen finns två väldigt olika sidor av Horatio. Den ena är den karriärsdrivna, plikttrogne, chevalereska, charmiga och vänliga Löjtnanten som följer order och som gladeligen alltid gör sitt allra bästa med glimten i ögat. När Löjtnanten inte är i tjänst så kommer en annan person fram som är en dekadent livsnjutare som har sina lömska sidor. Denna sida av dig gillar att leva i lyx, spela bort pengar och charma kvinnor på ett nästan skandalöst sätt. Det är tur att du är duktig på att vara planerande och att hålla isär dessa två sidor för annars skulle det nog vara svårt att fortsätta göra karriär inom flottan.

Hemlighet:

Du är i desperat behov av pengar och har gjort en deal med pirater som ska plundra HMS Pinafore på värdesaker.

Mål:

Skaffa dig nog med pengar för att betala av dina skulder och ändå behålla ditt jobb inom den imperiska flottan. Efter middagen ikväll planerar du att smyga dig till heliografrummet och skicka det överenskomna meddelandet till O'Malley och sedan stjäla fokuslinsen.

Utseende:

Du kanske inte kommer att vinna en skönhetstävling, men du ser ändå dig själv som väldigt stilig med ditt halvlånga mörkbruna hår med välansade men ändå buskiga polisonger. Dina främsta drag vet du ändå är dina förföriska hasselnötsbruna ögon och ditt charmiga leende. Du är nästan uteslutande klädd i din blåa paraduniform och skepparmössa, även när du inte är i tjänst eftersom den gör andra briter vänligt inställd till dig av sig själv.

Utrustning:

- Blå brittisk uniform med skepparmössa
- Tjänsterevolver
- Kortlek
- Skuldsedlar
- Romantisk poesibok
- Huvudnyckel till alla rum på skeppet

De andra ombord H.M.S. Pinafore

Mr Prince

En missionär på väg till Mars för att sprida kristendomen bland marsianerna. Lite av en tråkig typ som inte dricker alkohol. Du håller dig lite undan honom i hopp om att undvika behöva lyssna på eventuella predikningar.

Miss Walsingham

Nevö till Sir Walsingham. En riktig dam ända ut i fingerspetsarna och är artig, elegant och visar alla respekt. Hon ger skenet av att vara väldigt intelligent och uppmärksam, men följer etikettens alla regler och talar endast om ämnen som är passande. Hon verkar rätt oskyldig och du har flirtat lite med henne för att fördriva tiden. Egentligen är du inte så intresserad av henne, men om det visar sig att hon är arvtagaren till en större summa pengar så kan det snabbt ändra sig.

Mr Hurst

Han har ett rykte om sig att vara en rik och dekadent kvinnokarl som bara tänker på sig själv. Du har egentligen inte så mycket till övers för honom eftersom han uppenbarligen är både rikare och stiligare än dig. Du försöker dock hålla en god kontakt med honom eftersom han är god vän med den väldigt vackra Miss Whitehill. Han har säkert råd att bli av med en hel del ägodelar när piraterna kommer.

Miss Whitehill

Den oerhört vackra dottern till Professor Whitehill och nära vän med Mr Hurst och marsianen Skerrnik. En riktig pojkflicka som förmodligen tror på jämställdhet mellan könen. När hon tror att hon kan komma undan med det, gör eller säger hon vad hon själv vill, oavsett vad samhällets oskrivna regler dikterar. Att charma och förföra henne är intressant utmaning som du inte kunna motstå. Med hennes ringa bakgrund är hon kanske inte är giftasmaterial, men det hindrar dig inte från att ha lite roligt med henne.

Sir Walsingham

Han är på väg till Syrtis Major för att axla rollen som ny guvernör av den Brittiska kolonin. Han har en mer handelsinriktad inställning som förhoppningsvis ska leda till ännu bättre relationer med marsianerna. Den viktigaste passageraren ombord på H.M.S. Pinafore.

Kapten Cook

En erfaren och till åren kommen kapten. Efter många framgångsrika år i den brittiska flottan har han de sista åren innan pensionen fått en lugnare tjänst som kapten av passagerarskeppet HMS Pinafore. Han är lite av en mentor för dig och du försöker alltid visa din absolut bästa sida inför honom, så att den dagen som gubben går i pension så rekommenderar han att du tar över som kapten på skeppet.

Prins Skerrnik

En marsiansk prins som är efter några år vid Oxford är på väg hem till Mars. Han har tydligen hjälpt Professor Whitehill mycket med han antropologiska studier av det marsianska folket. Du gillar inte marsianer till att börja med, men en som är nära vän och spenderar mycket tid med Miss Whitehill är ännu värre. Du vill stundtals helst kasta ut honom i etern, men du håller tillbaka dessa tankar och uppträder respektfull med ett leende på läpparna.

Professor Whitehill

Kanske imperiets främsta och tråkigaste forskarna när det kommer till planeten Mars. Specialiserar sig på marsiansk antropologi och historia, men har även kunskap inom områden som marsiansk geologi och arkitektur. Verkar lite vimsig om sådant som inte har med hans forskning att göra och föreläser ofta och länge om olika ämnen även när ingen egentligen vill lyssna. Har blivit ombedd av Sir Walsingham att agera som rådgivare under första tiden på Mars.

Mr Duquesne (uttalas Doo-kain)

En reporter från The Illustrated London News som ska rapportera om Sir Walsinghams installation som guvernör av Syrtis Major. Tydligen uppväxt i sydafrika med Europeiska föräldrar och har rest runt en hel del i världen som reporter. Verkar alltid snoka omkring och lyssna efter nyheter att skriva om. Det gäller att vara extra försiktig med vad man gör och säger i hans närhet.

Archetype: Soldier

Motivation: Greed

Primary Attributes

Body 3
Charisma 3
Dexterity 4
Intelligence 2
Strength 2
Willpower 1

Secondary Attributes

Size 0
Initiative 6
Move 6
Defence 7
Perception 3
Stun 3

Talents / Resources

Rank (1)
Danger Sense

Flaws

Secret (Indebted)

Style: 1

Health: 4

Skills

Academics*
Acrobatics
Animal Handling
Archery
Art*

Rating Average

- -
2 1
1 0+
2 1
- -

Bonus

Athletics
Brawl
Bureaucracy
Con
Craft*

3 1+
3 1+
3 1+
4 3
- -

+1 For Military
+1 For Seduction

Demolitions
Diplomacy
Drive
Empathy
Firearms

0 0
4 2
2 1
1 0+
5 2+

+ 1 For Leadership and Etiquette

Gambling
Gunnery
Intimidation
Investigation
Larceny

3 1+
0 0
4 2
3 1+
1 0+

Linguistics
Medicine
Melee
Performance
Pilot* (Ether Flyer)
Pilot* (Naval Ship)

0 0
0 0
5 2+
1 0+
6 3
5 2+

Ride
Science*
Stealth
Streetwise
Survival

1 0+
- -
2 1
4 2
0 0

Weapon

Punch
Sable
Webley Mk 1

Rating Attack Average

0 N 3 N 1+ (N)
3 L 8 L 4 (L)
3 L 6 L 3 (L)

Range Capacity

- -
- -
50 ft. 6 (r)

Mr Archibald "Archie" Hurst

Livshistoria:

Du är Archibald Hurst och du kommer från en familj som i många generationer har haft gott om pengar. Du har alltid levt ett liv i lyx, gått på de bästa skolorna och rest runt bland de flesta brittiska kolonierna för att granska din fars ägor. För att vara helt ärlig finner du det livet fruktansvärt uttråkade. Har man varit på en ambassadör mottagning, så har man varit på dem alla. Du gör ditt bästa för att motverka tristessen, genom att undvika att ha något med din fars affärer att göra. Istället sysslar du med de nöjen du kan finna som att äta gott, jaga, fåktas, närvara vid baler och spela spel av olika slag. För att vara ärlig så är det rätt så tråkigt också i längden. Alla är alltid så oerhört inställsamma mot dig för att du har mycket pengar, gärna vill de försöka gifta bort sina döttrar med dig. Du skulle inte ha något emot att ha lite sällskap i livet, tvärtom, men det måste i så fall vara rätt typ av kvinna. En kvinna som har ett fritt sinne, en kvinna som vågar utmana dig intellektuellt och som vill leva ett spännande liv. Det verkar dock aldrig som att du kommer i kontakt med denna sorts kvinna.

Det närmsta du har kommit till det är Fröken Georgina Whitehill, dotter till den kände professor Rupert Whitehill. Du har känt henne sedan du var ung och hon är en frisk fläkt i ditt sällskapsliv. Hon har inte haft en mor som uppfostrat henne utan hon har fått lära sig att ta hand om sig själv och drömmer ofta om att bli en äventyrare eller upptäcktsresande. Du önskar ofta att du kunde hjälpa henne, men hon har en plikt att ta hand om sin far, och du förstår att hon inte kan överge honom. Ni brukar dock drömma er bort tillsammans om de äventyr ni ska bege er ut på tillsammans. Ni är riktigt goda vänner, men ni vet båda att det aldrig har funnits en romantisk spänning mellan er.

För ett tag sedan så försökte dina föräldrar att gifta bort dig med en Miss Louisa Bingley och du försökte leka den goda sonen ett tag och till och med förlovade dig med henne. Hon verkade endast vara intresserad av dina pengar och den ställning som din familj har i samhället. Till sist orkade du inte med hennes underställda och inställsamma attityd utan du var tvungen att bryta förlovningen och fly undan. Du kan inte leva det tråkiga liv som dina föräldrar vill att du ska leva.

Som av en slump fick du i denna veva höra från fröken Georgina Whitehill att hon och hennes far skulle åka till den brittiska kolonin Syrtis Major på planeten Mars. Tydligt skulle de hjälpa till vid något diplomatiskt uppdrag. Du har aldrig lämnat jorden tidigare och begett dig ut i etern, eftersom dina föräldrar motsatt sig det, men om du ändå ska göra revolt så är det lika bra att göra det fullt ut. Du bokade en plats ombord på passagerarskeppet H.M.S. Pinafore och är nu förhoppningsvis på väg till ett äventyr på den röda planeten tillsammans med Georgina, hennes far och hennes fars medhjälpare martianen Skernnik.

Resan mot Mars har dock inte varit riktigt så spännande som du hade hoppats. Det visar sig vara rätt så trist ombord på lyxiga passagerarskepp, även om den är på väg mot den smått barbariska planeten Mars. Du har dock träffat en del spännande personer under resan som du aldrig skulle ha träffa annars. Den mest spännande är utan tvekan Fröken Walsingham, nevä till den blivande guvernören av Syrtis Major, Sir Henry Walsingham. Fröken Walsingham verkar vara en välutbildad kvinna som vet lite av det mesta, och trots att hon uppför sig felfritt etikettmässigt verkar hon vara väldigt självständig. Ditt hjärta slår snabbare när du är i hennes närhet och du undrar om det inte är så att du börjar bli lite förälskad i henne. Av en slump råkade du häromkvällen se ner i hennes kuvertväska vid middagen och såg där en liten pistol, vilket endast gjorde dig än mer intresserad av henne. Du ämnar under resten av resan försöka uppvakta henne och försöka ta reda på om hon är kvinnan som du vill spendera resten av ditt liv med.

Personlighet:

Om man ska tro ryktet om dig så är du en egoistisk och högfärdig livsnjutare som bara bryr sig om sig själv. Det är inte sant, mycket av det är avundsjuka kring de stora mängder pengar som din familj har. Du bryr dig om dina medmänniskor och du är en väldigt lojal vän och chevaleresk gentleman. Din största brist är dock att du blir så fort uttråkade och att göra samma sak om och igen eller att behöva vänta är de värsta former av tortyr du känner till. Du vill alltid prova något nytt eller göra något spännande för att känna att du verkligen lever. Du har försökt leva det liv dina föräldrar önskat att du ska leva, men det är slut på det nu. Det är dags att du slår dig fri och finna din egen plats i världen.

Hemlighet:

Du misstänker att du kan vara förälskad i fröken Walsingham och tänker börja uppvakta henne. Du är också väldigt nyfiken på att få veta varför hon springer omkring med en liten pistol i sin kuvertväska.

Mål:

Hitta en spännande livskamrat att dela livet med. Du planerar att ikväll efter middagen diskret följa efter fröken Walsingham och lista ut mer om henne innan ni når Mars.

Utseende:

Du har en ganska normal kroppsbyggnad och är av medellängd. Många säger att ditt rödbruna lockiga hår med polisonger gör dig väldigt vacker, men det är svårt att säga om de bara är inställsamma. Du är alltid klädd i en kläder passande för tillfället, ofta i en mörkblå redingot med kravatt och cylinderhatt. Utan att vara fäfång är du noga med ditt utseende och ser alltid respektabel och välvårdad ut oavsett situation.

Utrustning:

- Fina kläder av hög kvalitet för alla tillfällen
- Hattar för olika tillfällen
- Parfymerade näsdukar med ditt monogram inbroderat
- Massvis med kontanter

De andra ombord H.M.S. Pinafore

Mr Prince

En missionär på väg till Mars för att sprida kristendomen bland marsianerna. Han verkar ha disciplin nog att inte dricka alkohol, vilket är något som du respekterar. Du håller dig dock lite undan honom i hopp om att undvika behöva lyssna på eventuella predikningar.

Löjtnant Williams

Förste styrman ombord på skeppet. En väldigt charmerande och plikttrogen ung man som ofta har ett vänligt leende på läpparna, i synnerhet i damers sällskap. Tros bli ny kapten av H.M.S. Pinafore när kapten Cook går i pension om några år. Du vet inte riktigt vad det är, men det är något med honom du inte riktigt gillar. Kanske är det hur han tittar på Georgina.

Miss Walsingham

Nevö till Sir Walsingham. En riktig dam ända ut i fingerspetsarna och är artig, elegant och visar alla respekt. Hon ger skenet av att vara väldigt intelligent och uppmärksam, men följer etikettens alla regler och talar endast om ämnen som är passande. Du ser ett djup i henne som många missar och du finner henne trollbindande. Du har också noterat att hon går omkring med en pistol i kuvertväskan vilket gör henne om möjligt mer intressant.

Miss Georgina Whitehill

Du har känt Georgina sedan ni är barn och ni är goda vänner. Hon är dotter till Professor Whitehill och vän med den marsianska prinsen Skerrnik. Georgina är en riktig pojkflicka och en frisk fläkt jämfört med många av de stela personer du tvingas umgås med. När hon tror att hon kan komma undan med det, gör eller säger hon vad hon själv vill, oavsett vad samhällets oskrivna regler dikterar.

Sir Walsingham

Han är på väg till Syrtis Major för att axla rollen som ny guvernör av den Brittiska kolonin. Han har en mer handelsinriktad inställning som förhoppningsvis ska leda till ännu bättre relationer med marsianerna.

Kapten Cook

En erfaren och till åren kommen kapten. Efter många framgångsrika år i den brittiska flottan har han de sista åren innan pensionen fått en lugnare tjänst som kapten av passagerarskeppet HMS Pinafore.

Prins Skerrnik

En marsiansk prins som är efter några år vid Oxford är på väg hem till Mars. Han har tydligen hjälpt Professor Whitehill mycket med han antropologiska studier av det marsianska folket. Georgina har blivit god vän med honom och ibland tror du att hon kanske till och med är lite förälskad i honom.

Professor Rupert Whitehill

Kanske imperiets främsta forskarna när det kommer till planeten Mars. Specialiserar sig på marsiansk antropologi och historia, men har även kunskap inom områden som marsiansk geologi och arkitektur. Han är vimsig om sådant som inte har med hans forskning att göra och föreläser ofta och länge om olika ämnen även när ingen egentligen vill lyssna. Har blivit ombedd av Sir Walsingham att agera som rådgivare under första tiden på Mars.

Mr Duquesne (uttalas Doo-kain)

En reporter från The Illustrated London News som ska rapportera om Sir Walsinghams installation som guvernör av Syrtis Major. Tydligen uppväxt i sydafrika med Europeiska föräldrar och har rest runt en hel del i världen som reporter. Verkar alltid snoka omkring och lyssna efter nyheter att skriva om.

Archetype: Moneyman

Motivation: Escape

Primary Attributes

Body	2
Charisma	5
Dexterity	2
Intelligence	2
Strength	2
Willpower	3

Secondary Attributes

Size	0
Initiative	4
Move	4
Defence	4
Perception	5
Stun	2

Talents / Resources

Bold Attack (Melee)
Wealth (4)

Flaws

Impulsive

Style: 1

Health: 5

Skills

Academics* (Law)	3	1+
Acrobatics	3	1+
Animal Handling	3	1+
Archery	0	0
Art*	-	-

Rating Average

Bonus

Athletics	3	1+
Brawl	0	0
Bureaucracy	3	1+
Con	6	3
Craft*	-	-

+1 For Business and Legal

Demolitions	0	0
Diplomacy	6	3
Drive	0	0
Empathy	3	1+
Firearms	3	1+

+ 1 For Etiquette

+ 1 Rifles

Gambling	3	1+
Gunnery	0	0
Intimidation	6	3
Investigation	3	1+
Larceny	0	0

Linguistics	3	1+
Medicine	0	0
Melee	6	3
Performance	3	1+
Pilot*	-	-

+ 1 Swords

Ride	3	1+
Science*	-	-
Stealth	3	1+
Streetwise	3	1+
Survival	0	0

+1 Horses

Weapon

Punch

Rating

0 N

Attack

0 N

Average

0 (N)

Range Capacity

-

-

Fröken Georgina Whitehill

Livshistoria:

Du är Georgina Whitehill, aspirerande äventyrare och dotter till den framstående professor Rupert Whitehill. Eftersom din mor dog när du var ung har stora delar av ditt liv handlat om att ta hand om din far. Professor Rupert Whitehill må vara en briljant professor, men han är lite för vimsig för att klara sig själv, trots att det finns tjänstefolk. Någon måste se till att han äter mat och hjälpa honom föra anteckningar. Lite ofrivilligt har du blivit hans forskningsassistent när han forskar inom martiansk kultur och historia. Självt har du alltid varit mer lik din mor, en handlingskraftig kvinna som föredrar handling och action framför akademisk forskning.

Du vet hur man uppträder som en dam om du behöver det, men helst lämnar du det åt adelsdamerna och beger dig ut på upptäcktsfärd och äventyr istället. Din fars situation har dock lett till att det mest skett i dina dagdrömmar och inte i verkligheten. Det mest spännande som hänt de senaste året är att den martianske Prinsen Skernnik, som lämnat Mars för att studera vid Oxford, spenderat väldigt mycket tid hemma hos dig och din far. Skernnik har hjälpt din far med sin forskning i martiansk kultur och historia oerhört mycket, samtidigt som du och Skernnik har fått tycke för varandra. Han har likt dig ett nyfiket upptäckarsinne och ni dagdrömmar ofta om äventyr ni skulle kunna ha tillsammans. Din nära vänskap med Skernnik har fått dig att värdera marsianer rätt mycket och du anser i hemlighet att de borde ha mer rättigheter, för på många sätt är de kulturellt överlägsna människor. Hade världen varit annorlunda så kanske du och Skernnik hade kunnat bli förälskade i varandra, men nu vågar du inte ens tänka sådana tankar.

För ett par veckor sedan hände dock något spännande. Din far fick ett erbjudande att följa med Sir Henry Walsingham, den blivande guvernören av Syrtis Major på Mars, som rådgivare i martianska frågor. Din far som aldrig varit på Mars, utan oftast bara är hemma eller på något dammigt arkiv, beslutade sig oväntat nog för att följa med. Som assistent ska du också få följa med och det känns som att detta är början på ett riktigt äventyr. Som om detta inte är nog så ska Skernnik med på resan eftersom han en del av den kungliga martianska familjen är han hemkallad för att för att närvara vid ceremonin när Syrtis Major byter guvernör. Du är riktigt entusiastisk när det gäller att få åka till den vilda planeten Mars, få träffa Skernniks familj och få uppleva ett riktigt äventyr.

Med på resan är också Mr Archibald Hurst. Du har känt Archie sedan ni var små och han kommer från en väldigt rik familj. Så pass rik att han inte behöver göra något själv, förutom att ha roligt. Många kvinnor finner Archie riktigt stilig och hans förmögenhet lockande. Det gör att var han än går finns det kvinnor som försöker uppvakta och smickra honom, du är inte en av dem. Du vet att sådana kvinnor inte imponerar på honom utan bara gör honom uttråkad, över huvud taget verkar det mesta göra Archie uttråkad. När han hörde att du skulle till Mars blev han lite intresserad, det var något nytt som han inte hade gjort tidigare och han bestämde sig för att köpa en plats och följa med på resan.

Personlighet:

Om du någonsin skulle vilja bli behandlad som en riktig dam skulle du kanske börja bete sig som en. Du är en riktig pojkflicka, fylld med äventyraranda som hoppas och tror på jämställdhet mellan könen. Du vet att det inte alltid är läge att tala och handla fritt, men när du har chansen gör du vad du själv vill, oavsett vad samhällets oskrivna regler säger.

Hemlighet:

Är egentligen hemligt förälskad i Prins Skernnik, men vet att en relation mellan en martian och en människa är dömd att misslyckas och vågar inte agera på det.

Mål:

Uppleva ett riktigt äventyr, helst tillsammans med Skernnik. Efter middagen ikväll ville fröken Walsingham gå en vända med dig på promenaddäcket, men du planerar att strunta i det och istället möta upp Skernnik i växthuset och ha ett sista hemligt möte, skandalöst nog utan ett "förkläde", innan ni når Mars imorgon.

Utseende:

Det är väldigt många som säger till dig att de tycker att du är oerhört vacker och att det är lite bortkastat på någon som har ett bristande intresse att framhäva denna skönhet. Du har mörkt långt hår i en väldigt praktisk frisyr, som du spenderar väldigt lite tid på. Du går ofta klädd i din bruna rutiga, rätt så vardagliga, reseklänning eftersom den är väldigt bekväm. Du vet att ibland måste man klä upp sig, för etikettens skull, men så fort du får chansen åker mer bekväma kläder på.

Utrustning:

- En brun rutig reseklänning
- En finare klänning (som du använder både till middag och bal)
- Oanvända äventyrarkläder (tålig och oerhört praktisk klänning och tropikhatt)
- Övningsvärja (för att fäktas med Skernnik)
- Böcker om Mars

De andra ombord H.M.S. Pinafore

Mr Prince

En missionär på väg till Mars för att sprida kristendomen bland marsianerna. Du har inte träffat många missionärer men du tror inte att han är en missionär. Du har märkt att hans bibel endast har tomma sidor. Förmodligen har han något fuffens för sig, kanske är han en smugglare eller något annat spännande.

Löjtnant Williams

Förste styrman ombord på skeppet. En väldigt charmerande och plikttrogen ung man som ofta har ett vänligt leende på läpparna. Lite väl inställsam för din smak. Han tros bli ny kapten av HMS Pinafore när kapten Cook går i pension om några år.

Miss Walsingham

Nevö till Sir Walsingham. En riktig dam ända ut i fingerspetsarna och är artig, elegant och visar alla respekt. Hon ger skenet av att vara väldigt intelligent och uppmärksam, men följer etikettens alla regler och talar endast om ämnen som är passande. Du gillar henne. Miss Walsingham är väldigt hjälpsam och en god konversationalist, även om hon begränsar sig till ämnen som är "lämpliga för kvinnor".

Mr Archibald Hurst

Du har varit nära vän med Archie ända sedan ni var små. Han kommer från en väldigt rik och inflytelserik familj. Du vet att det finns många dåliga rykten om Archie, men du vet att han har ett gott hjärta. Han blir lätt uttråkad och precis som du trivs han inte med den lott som ödet gett honom. Ni drömmer ofta om att lämna era plikter och ansvar bakom er och äventyra tillsammans.

Sir Walsingham

Han är på väg till Syrtis Major för att axla rollen som ny guvernör av den Brittiska kolonin. Han har en mer handelsinriktad inställning som förhoppningsvis ska leda till ännu bättre relationer med marsianerna. Han har bett din far att följa med som rådgivare i Martianska frågor.

Kapten Cook

En erfaren och till åren kommen kapten. Efter många framgångsrika år i den brittiska flottan har han de sista åren innan pensionen fått en lugnare tjänst som kapten av passagerarskeppet HMS Pinafore.

Prins Skerrnik

Skerrnik är en marsiansk prins, och inte bara till titeln utan en riktig prins. All Marsianer är inte en vildar. Skerrnik har studerat vid Oxford och vet hur man beter sig som en gentleman. Han är omtänksam, uppmärksam, hänsynsfull och väldigt öppen med sina känslor. Du har under tiden som han hjälpt din far blivit väldigt fäst vid honom och du drömmer ofta om att Skerrnik kommer ridande på en vit Gashant och plockar upp dig så att ni kan beger er ut på äventyr tillsammans.

Professor Rupert Whitehill

Din far och imperiets främsta forskarna när det kommer till planeten Mars. Specialiserar sig på marsiansk antropologi och historia, men har även kunskap inom områden som marsiansk geologi och arkitektur. Han är dock så fokuserad på sin forskning så han kan inte ta hand om sig själv. Du har fått axla den bördan och även om du skulle vilja så har du inte hjärta nog att lämna din far till sitt eget öde.

Mr Duquesne (uttalas Doo-kain)

En reporter från The Illustrated London News som ska rapportera om Sir Walsinghams installation som guvernör av Syrtis Major. Tydligt uppväxt i sydafrika med Europeiska föräldrar och har rest runt en hel del i världen som reporter. Du gillar inte att han alltid snoka omkring och lyssna efter nyheter att skriva om.

Archetype: Explorer

Motivation: Love

Primary Attributes

Body 2
Charisma 2
Dexterity 3
Intelligence 4
Strength 2
Willpower 2

Secondary Attributes

Size 0
Initiative 6
Move 5
Defence 5
Perception 6
Stun 2

Talents / Resources

Dodge (1)
Attractive (1)

Flaws

Style: 1

Health: 4

Skills

	Rating	Average	Bonus
Academics* (History)	5	2+	+1 for Mars
Acrobatics	4	2	
Animal Handling	0	0	
Archery	1	0+	
Art*	-	-	
Athletics	4	2	+1 for Climbing
Brawl	3	1+	
Bureaucracy	5	2+	+1 for Academia
Con	3	1+	+1 on Humans
Craft*	-	-	
Demolitions	2	1	
Diplomacy	3	1+	+1 on Humans
Drive	1	0+	
Empathy	0	0	+1 on Humans
Firearms	1	0+	
Gambling	5	2+	
Gunnery	2	1	
Intimidation	0	0	+1 on Humans
Investigation	5	2+	+1 for Research
Larceny	1	0+	
Linguistics	5	2+	
Medicine	2	1	
Melee	4	2	
Performance	0	0	+1 on Humans
Pilot*	-	-	
Ride	4	2	
Science*	-	-	
Stealth	4	2	+1 Sneaking
Streetwise	0	0	+1 on Humans
Survival	2	1	

Weapon

	Rating	Attack	Average	Range	Capacity
Punch	0 N	3 N	1+ (N)	-	-
Rapier	2 L	6 L	3 (L)	-	-

Richard Prince

Livshistoria:

Du är Richard Millar Archer, skådespelare och musikalartist med alkoholproblem, som för tillfället reser utklädd som missionären Richard Prince. Du föddes som nionde barnet i en fattig bondefamilj i Skottland och hade inte en lätt uppväxt. Du var inte duktig i skolan så vid 14 års ålder började du jobba med på ett skeppsvarv i London. På kvällarna började du dock jobba som statist på en av teater och det var där du fann din talang. Efter några år så slutade du på skeppsvarvet och du började vara skådespelare på heltid, även om rollerna inte var huvudroller så uppträdde du på stora teatrar som Adelphi. Du blev även god vän med den väldigt kände skådespelaren William Terriss och han blev lite som en mentor för dig. Du lärde dig väldigt mycket av honom och nu anser du dig vara en bättre skådespelare än den kände William Terriss.

Livet är dock inte alltid rättvist. Du kanske är en bättre skådespelare, men ditt namn är inget som drar publik, så William fortsatte med att håva hem huvudrollerna och du fick bara biroller. Det var denna orättvisa, blandat med dina dåliga relationer resten av familjen som gjorde att du började känna dig ensam och började dricka alkohol varje kväll för att döva känslorna. När du väl börjat märkte du att det var svårt att sluta dricka. Ditt drickande ger dig ett ganska explosivt humör och du kan när du är full bli väldigt arg för minsta lilla sak och hamna i slagsmål. Denna ilska och förmågan att inte ens kunna stå ordentligt på scenen ledde till att du hade svårt att få behålla ett jobb på en teater i London. William försökte vara hjälpsam genom att låna dig lite pengar så kunde åka till Tyskland och jobba där. Känslan av utanförskap och ensamhet blev dock inte bättre i Tyskland utan snarare värre. Du började bygga upp en avundsjuka och en ilska mot William eftersom du då kände att det var han som stod i vägen för din framgång.

Så du beslutade dig nyligen för att resa tillbaka till London och berätta för William Terriss vad du egentligen tycker om honom. För att vara ärlig minns du inte så mycket av vad som hände, för du var så pass full, men plötsligt låg William där på golvet utanför teatern Adelphi och du hade en blodig kniv i din hand. Detta var som en kalldusch för dig och det var som att du vaknade upp. Du flydde från brottsplatsen förfärad över det du gjort. Du behövde fly landet snabbt och det första tillfället du kunde hitta var att borda ett eterskepp på vägen till den brittiska kolonin Syrtis Major på planeten Mars. Förklädd som en kristen missionär vid namn Richard Prince, på väg för att frälsa de vilda marsianerna, bordade du skeppet HMS Pinafore.

Du vet inte hur det gått för William Terriss, det sista du hörde var att han fortfarande låg på sjukhus i kritiskt tillstånd. Du hoppas dock att han klarar sig. Polisen letar dock efter gärningsmannen och du vet att det bara är en tidsfråga innan de listar ut att det var Richard Millar Archer som gjorde det. Du har haft lite tid att tänka på resan mot Mars och du har beslutat dig för att börja om med ditt liv. Du har svurit att aldrig mer dricka alkohol, vilket är lättare sagt än gjort, samt att försöka gottgöra de synder du gjort i ditt liv. Hur du ska kunna starta om har du ingen aning, du äger bara kläderna på din kropp men det är något som du får lösa när du väl kommer till Syrtis Major.

Personlighet:

Din personlighet är lite som doktorn i den där boken, Dr. Jekyll och Mr. Hyde, som kom ut för ett par år sedan. Du kan vara snäll, charmig och respektabel när du är nykter, men när du dricker så blir du arg, våldsam och irrationell. Du försöker dock sona dina synder nu genom att leva ett enkelt, nyktert liv i kolonierna och sätta andras behov före dina egna.

Hemlighet:

Du är en efterlyst brottsling.

Mål:

Starta ett nytt liv på Mars och försöka gottgöra det du gjort. Efter middagen ikväll planerar du att diskret bryta dig in i Miss Walsinghams rum och leta efter mer konkreta bevis på att hon egentligen är Miss Cunningham. Kanske är hon i någon slags knipa och du kan hjälpa henne.

Utseende:

Som en sann skådespelare så har du ett väldigt renrakat och neutralt utseende med kort mörkt hår och inga särskiljande drag. Detta gör att det är lättare att förändra sitt utseende med t.ex. peruker och lösmustascher och klä sig för en roll. I rollen som Mr Prince har du dock hållit dig till att endast klä dig i lämpliga kläder och en enklare peruk med lite längre lockigt hår.

Utrustning:

- Bibel (Fejk, det är endast rekvisita)
- Öppnad spritflaska med tysk Schnapps
- Krucifix
- Kläder lämpliga för öknen på Mars
- Engelsk-Tysk ordbok
- Förklädningsutrustning (Lösmustascher, smink, rekvisita, m.m.)
- Låsdyrkar

De andra ombord H.M.S. Pinafore

Löjtnant Williams

Förste styrman ombord på skeppet. En väldigt charmerande och plikttrogen ung man som ofta har ett vänligt leende på läpparna, i synnerhet i damers sällskap. Tros bli ny kapten av HMS Pinafore när kapten Cook går i pension om några år.

Miss Walsingham

Påstås vara nevä till Sir Walsingham, men du är inte riktigt säker på det. Du känner skådespelaren Marianne Cunningham rätt väl (och hennes make James) och du är rätt säker på att Miss Walsingham är samma person som de har som fotografi på väggen, nämligen deras fosterdotter Miss Charlotte Cunningham. Varför hon agerar under falsk identitet vet du inte, men eftersom du själv gör det så är du inte riktigt rätt person att döma någon. Hur som helst betar hon sig som en riktig dam ända ut i fingerspetsarna och är artig, elegant och visar alla respekt. Hon ger skenet av att vara väldigt intelligent och uppmärksam, men följer etikettens alla regler och talar endast om ämnen som är passande.

Mr Hurst

Han har ett rykte om sig att vara en rik och dekadent kvinnokarl som bara tänker på sig själv. Du finner dock att detta inte stämmer. Han verkar njuta av livet, men det känns mer som att han är en rastlös man som letar efter sin plats i samhället. Är god vän med Miss Whitehill.

Miss Whitehill

Dotter till Professor Whitehill och nära vän med Mr Hurst och marsianen Skerrnik. En riktig pojkflicka som förmodligen tror på jämställdhet mellan könen. När hon tror att hon kan komma undan med det, gör eller säger hon vad hon själv vill, oavsett vad samhällets oskrivna regler diktar.

Sir Walsingham

Han är på väg till Syrtis Major för att axla rollen som ny guvernör av den Brittiska kolonin. Han har en mer handelsinriktad inställning som förhoppningsvis ska leda till ännu bättre relationer med marsianerna.

Kapten Cook

En erfaren och till åren kommen kapten. Efter många framgångsrika år i den brittiska flottan har han de sista åren innan pensionen fått en lugnare tjänst som kapten av passagerarskeppet HMS Pinafore.

Prins Skerrnik

En marsiansk prins som är efter några år vid Oxford är på väg hem till Mars. Han har tydligen hjälpt Professor Whitehill mycket med han antropologiska studier av det marsianska folket.

Professor Whitehill

Kanske imperiets främsta forskarna när det kommer till planeten Mars. Specialiserar sig på marsiansk antropologi och historia, men har även kunskap inom områden som marsiansk geologi och arkitektur. Verkar lite vimsig om sådant som inte har med hans forskning att göra och föreläser ofta och länge om olika ämnen även när ingen egentligen vill lyssna. Har blivit ombedd av Sir Walsingham att agera som rådgivare under första tiden på Mars.

Mr Duquesne (uttalas Doo-kain)

En reporter från The Illustrated London News som ska rapportera om Sir Walsinghams installation som guvernör av Syrtis Major. Tydligt uppväxt i sydafrika med Europeiska föräldrar och har rest runt en hel del i världen som reporter. Verkar alltid snoka omkring och lyssna efter nyheter att skriva om.

Archetype: Criminal
Motivation: Atonement

Primary Attributes

Body 2
 Charisma 4
 Dexterity 3
 Intelligence 2
 Strength 3
 Willpower 2

Secondary Attributes

Size 0
 Initiative 5
 Move 6
 Defence 5
 Perception 4
 Stun 2

Talents / Resources

Agile
 Robust

Flaws
 Criminal

Style: 1

Health: 6

Skills

Skills	Rating	Average	Bonus
Academics*	-	-	
Acrobatics	4	2	
Animal Handling	2	1	
Archery	1	0+	
Art (Music) *	3	1+	
Athletics	4	2	
Brawl	5	2+	
Bureaucracy	0	0	
Con	5	2+	+ 1 For Lies
Craft (Carpentry)*	3	1+	+ 1 For Ships
Demolitions	0	0	
Diplomacy	2	1	
Drive	1	0+	
Empathy	3	1+	
Firearms	1	0+	
Gambling	0	0	
Gunnery	0	0	
Intimidation	2	1	
Investigation	0	0	
Larceny	4	2	
Linguistics	3	1+	
Medicine	0	0	
Melee	4	2	
Performance	7	3+	+ 1 For Acting
Pilot*	-	-	
Ride	1	0+	
Science*	-	-	
Stealth	5	2+	+ 1 For Disguise
Streetwise	5	2+	
Survival	0	0	

Weapon

Punch

Rating 0 N **Attack** 5 N **Average** 2+ (N)

Range - **Capacity** -

Appendix B: Spelledarkaraktärerna

Kapten Hobart Cook

En erfaren och till åren kommen kapten. Efter många framgångsrika år i den brittiska flottan har han de sista åren innan pensionen fått en lugnare tjänst som kapten av passagerarskeppet H.M.S. Pinafore. Han har en aura av lugn runt omkring sig hela tiden. Han går alltid klädd i sin blå paraduniform med gula dekorationer och kaptenshatt. Vid sin sida har han en dekorativ värja som mer fyller en dekorativ funktion. Rollspela honom som en allvarlig, kompetent och seriös person.

Prins Skernnik

Skernnik är en kanalmarsian och ganska lik en människa, men är lite längre och smalare. Han har tunt svart hår, blek guldgul hudton och stora spetsiga och rörliga öron. Många menar att marsianers öronrörelser visar vilket humör de är på. Skernnik är en marsiansk prins, men är inte näst i tronföljden i sin hemstad. Som medlem av den kungliga familjen har han dock plikter. Ombord på skeppet går Skernnik klädd i en av mörkblå tweedkostym för att smälta in mer i den mänskliga samhället. Rollspela honom som en utstött och udda karaktär som är romantisk och tyngd av sin kommande plikter.

Färdigheter:	Initiative - 4	Defence - 4
	Perception - 4	Health - 2
	Melee - 4	Academics (History) - 4
	Art (Poetry) - 5	Empathy - 5

Guvernör Henry Walsingham

Guvernör Walsingham är någonstans mellan 55 och 65 år gammal och har lite lätt lockigt vitt hår, med stora buskiga polisonger. Det som är mest utmärkande med hans utseende är dock hans oproponerligt stora näsa. Han går klädd i en svart redingot med en konservativt knuten grå kravatt. Han är en riktigt konservativ och traditionsbunden man som är oerhört lojal till imperiet. Rollspela honom som någon som anser sig vara bättre än alla andra och som är van att få sin vilja igenom.

Färdigheter:	Initiative - 2	Defence - 2
	Perception - 3	Health - 3
	Bureaucracy - 8	Diplomacy - 7
	Firearms - 1	Brawl - 3 (Boxades i Oxford)

Mr Frederick "Freddy" Duquesne

Frederick Duquesne (uttalas Doo-kain) är en engelsk journalist som arbetar för The Illustrated London News och är hemlig agent åt det tyska riket. Hans ursprung är inte helt okomplicerat, han föddes i sydafrika, hans far var fransman och hans mamma var tysk. Redan i unga år blev du en storviltjägare, precis som sin far. Vid 12 års ålder blev hans mor anfallen av en zulu-krigare och han tog zulu-krigarens assegaj-svärd och dödade honom. Efter detta var han tvungen att lämna sitt hem och fly till England. Han gick på skola i London och planen var att han skulle åka till Frankrike för att bli ingenjör. Under resan mötte han dock en Christian de Vries, som lockade med honom på en resa runt världen och som senare rekryterade honom till att bli en tysk agent. Han har arbetat som resande korrespondent åt The Illustrated London News och samtidigt spionerat åt Tyskland. Freddy har forskat en del i Guvernör Waölsinham's förflutna och tror att arenastenen är på skeppet. Om han inte kan stjäla den åt Kaiser Wilhelm, tänker han se till att britterna inte kan ge den till marsianerna. Freddy har kontaktat Kapten Hilgendorf och de har en plan där ni kommer att anfälla skeppet och erövra arenastenen.

Han ser ut att vara strax över trettio år gammal och har ett kortklippt mörkt hår. Till skillnad från de flesta män är han renrakad och ger ett väldigt propert och välvårdat intryck. Han är klädd i en grå tweed-kostym med en karmosinröd kravatt, som andas medelklass.

Utrustning på sig: Anteckningsbok, Reservoarpena, Låsdyrkar, Pistol (Borchardt prototyp), Kodbok, Cyanidkapsel

Färdigheter:	Initiative - 4	Defence - 4
	Perception - 6	Health - 3
	Art (Writing) - 7	Brawl - 2
	Diplomacy - 4	Larceny - 6
	Demolitions - 3	Firearms - 4 (+1 Rifle)
	Investigation - 7	Stealth - 5

Underlöjtnant James Robertson

En väldigt tyst och grön officer. Han håller sig gärna i bakgrunden och gör som han blir tillsagd.

Professor Rupert Whitehill

Professor Whitehill är en man i sena femtioårsåldern, men kan lätt misstas för att vara äldre på grund av hans flint och ovärdade Franz-Josef-skägg som får honom att se äldre ut. Professor Whitehill ger ett väldigt förvirrat och inte så uppmärksamt intryck, men talar ofta och länge om sina forskningsområden. Han är klädd i en brun tweed-kostym och har en illa knuten brun kravatt till. Han har blivit ombedd att följa med guvernör Walsingham till Mars som rådgivare, vilket han verkligen ser fram emot. Rollspela honom lite som en professor kalkyl, smart, virrig och väldigt självupptagen.

Väbel George Brown

En inte så omtyckt men respekterad person på skeppet och det trivs han med. Han ansvarar för disciplin och ordning ombord och ser till att manskapet inte vansköter sig. Han har rätt att bestraffa besättningsmän och beslagta de han finner lämpligt. Han har även nyckeln till säkerhetsrummet. Rollspela honom som en disciplinerad och strikt person som förväntar sig perfektion av alla. Han gillar inte att umgås med andra.

Färdigheter:	Initiative - 4	Defence - 4
	Perception - 7	Health - 6
	Brawl - 6	Firearms - 5
	Investigation - 6	Intimidation - 6
	Stealth - 3	Empathy - 5

Mekaniker William Smith

En kompetent mekaniker som tidigare jobbade på ett av flottans skepp som blev sänkt. Han har aldrig riktigt återhämtat sig från chocken och för att undvika att hamna i stressiga situationer har han sökt sig till att jobba på ett lyxigt passagerarskepp där det inte finns särskilt mycket som kan hända.

Kapten Graceson O'Malley

En irländsk piratkapten med bred dialekt som har ett relativt gott rykte. En gång i tiden var han i den brittiska flottan men fick sparken för att han inte klarade det disciplinerade livet. Han undviker dock alltid att någon blir skadad så gott det går och försöker alltid vara så trevlig som möjligt, speciellt mot damer.

Färdigheter:	Initiative - 5	Defence - 6
	Perception - 5	Health - 5
	Pilot (Ether Flyer) - 7	Brawl - 6
	Diplomacy - 6	Larceny - 7
	Gunnery - 4	Firearms - 5

Kapten Robert Hilgendorf - "Djävulen från Hamburg"

Robert Hilgendorf föddes i en sjömansfamilj och redan vid 12 års ålder hoppade han stundtals in som kapten på sin fars fraktskepp. Han blev kapten på ett eget skepp redan vid 14 års ålder. Han är nu i 40-årsåldern och är känd för sin målmedvetenhet, krav på disciplin och förmåga att slå hastighetsrekord. När kaiser Wilhelm letade efter kaptener till de nya eter-zepperlinarna var han ett självklart val. Rollspela honom som en hänsynslös person, med sin egen form av etik och moral, som gör vad som helst för att uppnå sina mål. Han är oerhört lojal mot Tyskland, kaiser Wilhelm och den hemliga frimurarloge som han tillhör.

Oberleutnant Walther von Lüttwitz

En av få personer som lyckats vara kvar länge under den hårda kapten Hilgendorf. Han är oerhört disciplinerad och är villig att göra det som kaptenen beordrar, oavsett konsekvenserna.

Färdigheter:	Initiative - 5	Defence - 5
	Perception - 4	Health - 4
	Brawl - 4	Intimidation - 7
	Firearms - 5	Demolitions - 4

Tysk Soldat

Generisk tysk soldat.

Färdigheter:	Initiative - 3	Defence - 3
	Perception - 3	Health - 4
	Brawl - 2	Demolitions - 4
	Firearms - 4	Stealth - 1

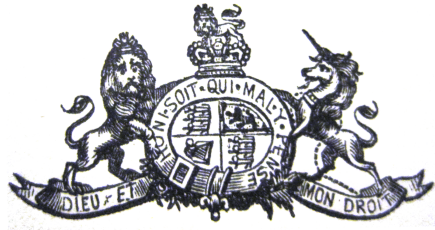
Irländsk Pirat

Generisk pirat.

Färdigheter:	Initiative - 3	Defence - 3
	Perception - 4	Health - 4
	Brawl - 3	Larceny - 4
	Firearms - 3	Stealth - 2

Appendix C: Handouts

Till: Agent Cunningham
Från: Committee of Imperial Defence



God morgon agent Cunningham!

Efter att ha misslyckats med att aggressivt kolonisera Mars har vi i imperiet beslutat att byta taktik och försöker istället skapa ett fredligt handelsavtal med marsianerna. Ett led i detta är att lämna tillbaka arenastenen som beslagtogs under koloniseringen. Det är en sten av ringa värde, men har stort religiöst värde för marsianerna. Överlämnandet ska ske i samband med installationen av en ny, mer diplomatisk och handelsinriktad, Guvernör av den Brittiska kolonin Syrtis Major. Detta tros förbättra relationen mellan Britter och marsianer avsevärt och ge oss en ohotad dominans som kolonialmakt på Mars.

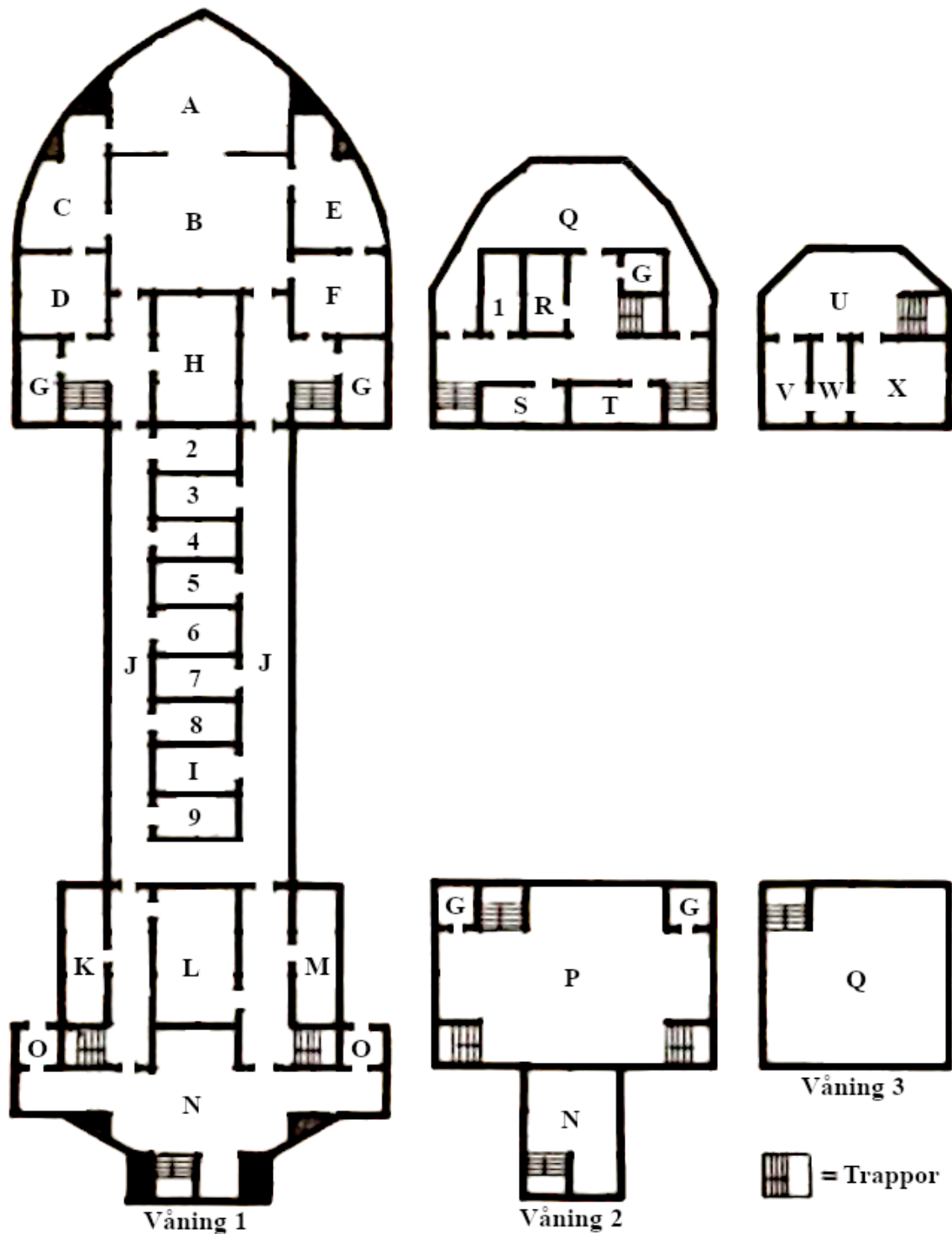
Officiellt ska arenastenen transporteras med stort pompa och ståt, med militäreskort om en vecka, men den nya guvernören, Sir Henry Walsingham, är rädd för en attack av tyska skepp. Därför har han beslutat att i hemlighet ta med stenen på det passagerarskepp han själv tar för att åka till Mars.

Ditt uppdrag agent Cunningham, om du väljer att accepterar det, är att axla rollen som nevö till Sir Henry Walsingham och säkert eskortera honom och arenastenen till Syrtis Major.

Som alltid, skulle du bli tillfångatagen eller dödad kommer CID att förneka att du är en hemlig agent och att de inte har någon vetskap om ditt agerande. Var vänlig och förstör detta meddelande efter att du läst det färdigt.

Lycka till agent Cunningham!

H.M.S. PINAFORE



- | | | | |
|----------------|-----------------------|----------------------|---------------------|
| A - Salong | I - Passagerarhytt | Q - Växthus | 1 - Lt Williams |
| B - Matsal | J - Esplanad | R - Officershytt | 2 - Sir Walsingham |
| C - Bar | K - Besättningsmatsal | S - Heliografrum | 3 - Mr Hurst |
| D - Bibliotek | L - Besättningshytt | T - Kaptenens hytt | 4 - Miss Walsingham |
| E - Kök | M - Säkerhetsrum | U - Bryggan | 5 - Ph.D. Whitehill |
| F - Förrådsrum | N - Maskinrum | V - Kaptenens dagrum | 6 - Mr Prince |
| G - Toalett | O - Luftsluss | W - Kartrum | 7 - Miss Whitehill |
| H - Biljardrum | P - Lastutrymme | X - Officersmäss | 8 - Mr Duquesne |
| | | | 9 - Skernik |