

Räddade!

ett

MegaTraveller

äventyr

av

Anders Ripa

1990

MegaTraveller äventyr på GothCon XIV:-----	1
Version 900331-----	1
Synopsis:-----	1
Praktiska detaljer:-----	1
Politiskt bakgrund:-----	3
Bakgrund:-----	3
Kort beskrivning av ert sällskap:-----	3
Inledning:-----	4
Nödsignal:-----	4
Bordningen:-----	4
Äventyrets start: (Uppvaknande efter knockoutgasen)-----	5
Räddningskapsel (Var är vi ?)-----	5
Rum med räddningsbubblor:-----	6
Matkonsolen i räddningskapseln: (Konsten att laga mat som är ätlig och god)-----	7
Shipslocker: (Plats för all utrustning)-----	7
Datorn ombord på räddningskapseln:-----	7
Exempel på dialog med terminalen:-----	8
Nedfärd:-----	10
Landningen:-----	10
Att lyfta igen: (Att ge sig av med räddningskeppet)-----	10
Lämna räddningskeppet: (Ut i det gröna)-----	11
Planeteten:-----	12
Planet data:-----	12
Hål i marken:-----	14
Maskar:-----	14
Maskmatning:-----	14
Monorail:-----	15
Monorailvagnar:-----	15
Att resa med monrail vagn:-----	15
Monorailens utbredning:-----	16
Fabriksstaden:-----	17
Grinden:-----	17
Att förflytta sig i fabriksstaden:-----	18
Landningsplattan:-----	18
Upphämtandet av Lanthanum:-----	18
Lanthanumskeppet:-----	18
Kontrollrummet:-----	19
Stenkrossen:-----	19
Cellen: (Förvaring av fångar)-----	19
Att övermatta i fabrikstaden:-----	20
MechBears:-----	21
MechBear stölder:-----	21
Upptäckt av sjöstjärnan:-----	23

Ingångar till sjöstjärnan:-----	23
Inuti sjöstjärnan:-----	24
Centralrummet i sjöstjärnan:-----	24
Att rädda sjöstjärnan:-----	25
Att fylla på vatten hos sjöstjärnan:-----	25
Efter vattenpåfyllnad:-----	26
Pirater:-----	28
Piraternas rymdskepp:-----	28
Gvonk (algbetare):-----	30
Laurus tiger(rovdjur):-----	30
Salilea fjäril(rovdjur):-----	31
Salilea larv:-----	31
Visslare:-----	31
Popper:-----	32
Mat:-----	33
Robotar allmänt:-----	34
Lastrobot:-----	34
Säkerhetsrobot:-----	35
Läkarrobot:-----	35
Städrobot:-----	36
Servicerobot:-----	37
Encounters i "naturen":-----	38
Encounters i fabrikstaden:-----	41
Förflyttning/Rörelse:-----	43
Medicin och läkandet av skador: (Konsten att använda en Mediscanner)-----	44
Library data:-----	45
Frågor och svar:-----	47
Bilaga A - Shiplockerns innehåll-----	48
Bilaga B - Planetdata-----	49
Bilaga C - Rapportering och poängberäkning:-----	50
Bilaga D - Kalender dag för dag:-----	53
Bilaga E - Karaktärer, sammanfattning:-----	54
Aktyfas III-----	55
Stanislava Urbanitska-----	56
Gvuurdon Rangoukfighksuedh-----	57
Juan Ålsen-----	58
Carlos Giergos-----	59
Index:-----	60
Index över bilder:-----	61

MegaTraveller äventyr på GothCon XIV.

Version 900331

Synopsis:

Fem personer som färdas på samma rymdskepp tvingas nödlända på en obebodd planet i en röd zon (förbjudet att landa). Planeten är listad som obebodd. Med sig har dom ritningar till ett avancerat vapen som skall hjälpa *Domain of Deneb* att överleva striderna som rasar i det söndrade Imperiet.

Spelarnas rymdskepp kapas och dom finner sig strandsatta i en räddningsfarkost. Helt oförmögna att påverka farkostens färd finner dom sig "räddade" på planeten *Gerome* som ligger i den röda zonen. Det kommer inte att bli lätt att ta sig härifrån!

I omloppsbana runt planeten ligger försvarssatelliter som skjuter ned allt som försöker lämna planeten. Att dessa försvarssystem inte förvandlar spelarna till rymdskrot genast beror på den nödsignal som räddningskapseln kontinuerligt sänder ut.

Landningen kan väl knappast betecknas som perfekt! Räddningsfarkosten landar upp och ner (pga en sensor som är monterad upp och ner) vilket leder till att nödsändaren skadas och inte går att reparera. Inuti kapseln märks ingenting förrän ytterdörren i luftslussen öppnas. (Antigravitationen fungerar bra inne i skeppet!)

Geromes atmosfär är jordlik men innehåller ett virus som gör andra varelser medvetlösa. Problemet med viruset går att komma runt så att man slipper använda räddningsbubblor. Dock har viruset en bieffekt som gör att alla spelarna dör inom 3 månader om dom inte får riktig sjukvård innan dess. Ingen sjukvård värd namnet existerar dock på *Gerome*.

Tidigt upptäcker spelarna stora hål i marken efter ett masklikande djur. Det finns också en *monorail* (järnväg) som leder till en fabriksstad. Maskarna raffinerar Lanthanum som samlas ihop av robotar som lastar det på *monorailen*. Lanthanum används till jumpnätet som ingår i alla hyperrymdmotorer.

Fabriksstaden är helt bemannad av robotar. Inget mänskligt liv finns på planeten. (Inga andra *major races* heller !)

En gång i månaden kommer det ett skepp som landar i fabriksstaden och lastar Lanthanum - detta är en av möjligheterna att komma iväg från planeten. Om spelarna lämnar planeten som fria eller fångar är dock inte självklart!

Djurlivet på planeten är intressant, bland annat kan en liten gullig men tjuvaktiv ras (kallas MechBears men påminner mest om ekorrar med stora ögon) leda spelarna till en stor sjöstjärne liknande varelse. Varelsen är ett tekniskt/biologiskt rymdskepp! Detta skepp är en annan möjlighet att lämna planeten.

Bland övriga djur kan nämnas en fembent algätare, en hungrig jättejäril och en tigerliknande köttätare.

Om spelarkaraktärerna inte tar sig för något utan sitter mest stilla så kommer MechBears att först sakta men sedan allt snabbare stjäla saker från spelarna så att dom tvingas företa sig något.

Efter ca 5 veckor landar ett piratrymdskepp på planeten. Detta leder till två nya möjligheter att komma ifrån planeten: Antingen att ta över piraternas rymdskepp eller att bli tillfångatagen av piraterna.

Spelarnas huvuduppgift är att lyckas ta sig levande från planeten. Naturligtvis bör alla äventyrsinstinkter såsom utforskande, ekonomisk vinst och beslagtagande av häftiga prylar belönas.

Praktiska detaljer:

Äventyret inleds med den text som spelarna redan har fått utskickat ("Bakgrund", "Kort beskrivning av ert sällskap", "Inledning", "Nödsignal", "Bordning").

Börja med att läsa igenom äventyret, till din hjälp finns en innehållsförteckning och ett index där du kan slå upp saker som verkar oförklarade.

Om du behöver en uppfrysning av MegaTravellers regler och termer, rekommenderas den separata sektionen med en kort regelsammanfattning. I sammanfattningen förklaras även ett antal MegaTraveller uttryck.

När du börjar spelet så bör du börja med att anteckna vad spelarna och laget heter samt vem som spelar vilken karaktär.

Detta gör du på speciella sidor som återfinns i slutet på äventyret. Sammanfattningen lämnas sedan till mig efter turneringens slut. För noggranna anteckningar om åtgångens tid och hur långa pauser som görs.

Placera ut spelarna i den ordning som dom räknas upp med början framför dig till vänster(medsols). (Aktyfas och Stanislava till vänster Gvuurdon mitt emot och Juan och Carlos till höger om dig.)

Turneringens totala speltid är 4 timmar och 30 minuter eller längst till 20:15.

Turneringen börjar 15:00 och håller på till 19:45. Spelledarsamlingen är klockan 13:00 och lagen skall vara samlade senast 14:45. Spelledar samlingen är i sal #14, Lundby Gymnasium, (I närheten av Wieselgrensplatsen på Hisingen i Göteborg.)

Ju bättre du är förberedd desto roligare blir äventyret både för dig och dina spelare.

Om det är något du fortfarande är osäker på så är du välkommen att slå en signal!

Anders Ripa
031-299 899 Kvällstid (fram till 22:00)
031-500 700 Dagtid

Nog pratat/skrivet.....

Politiskt bakgrund:

132-1116: Kejsar Strephon Imperiets oomstridde ledare mördades klockan 15:17 i sitt audiensrum av ärkehertig Dulinor av Ilelish. Dulinor flydde därefter till Ilelish. Strephons brorson Lucan utropade undantagstillstånd och utsåg sig självt till kejsare! Innan detta beslut kunnats godkännas av församlingen (*The Moot*) så upplöstes den av Lucan. Vid mordet av Strephon dödades också Kejsarinnan Iolanthe, prinsessan Ciencia Iphegenia och den närvarande Aslan diplomaten Yelyaruiwo.

Mördaren Dulinor utropade sig direkt efter mordet till Kejsare enligt en gammal sedvänja: "Tronföljd med hjälp av mord". Dessutom har flera andra fraktioner brutit sönder imperiet.

Det är ett stort antal personer inom "imperiet" som anser sig vara den ende laglige tronarvingen.

Lucan beskylls av sina motståndare för att ha mördat sin 5 minuter yngre bror Varian!

Till och med Strephon hävdar att den som mördades inte var den äkta kejsaren utan en klon!

Spinward Marches där äventyret utspelas lyder under ärkehertig Norris vars symbol är enhörningen. Norris erkänner Kejsar makten men vägrar att låta förflytta militära enheter bort från Spinward Marches trots order från Lucan, då han anser att detta skulle leda till regionens omedelbara sönderfall.

Pirat raider i stora delar av imperiet har gjort färdandet mellan planeter riskfyllt och besvärligt.

Bakgrund:

Spelarna befinner sig ombord på *tradern* Hkeisarli "Det stora landet" som tillhör Aktyfas klan. Detta med god komfort inredda skepp handhas av piloten Roland Justice och hans besättning. Stewarden heter Rene Quist. Med ombord finns också en läkare vid namn Rebecca Tsaosing och en säkerhetsansvarig vid namn Juan Ålsen.

Sällskapet är på väg hem från ett ekonomiskt/diplomatiskt förhandlingsuppdrag. Med sig i bagaget har dom ett undertecknat och med sigill försett handelsavtal som kommer att leda till en uppblomstring av deras hemplanetes ekonomi och ökad säkerhet i regionen.

Budskapet om den lyckade förhandlingen har naturligtvis sänts hem med *X-boat* meddelande. Dock kan inte produktionen av varorna starta förrän den kompletta specifikationen som förs hem med skeppet har studerats. (Man vågar av konkurrensskäl ej sända över all information, alla chiffer och krypton går att bryta!) Det som skall tillverkas är ett nytt avancerat biologiskt vapensystem.

Kort beskrivning av ert sällskap:

Sällskapet kommer att bestå av adelsmannen Aktyfas III av Regina (*Aslan*, Man), diplomaten Stanislawa Urbanitska (Människa, Kvinna), vetenskapsmannen Gvuurdon Rangoukfighsuedh (*Vargr*, Man), säkerhetsansvarige Juan Ålsen (Människa, Man) och städaren Carlos Giergos (Människa, Man).

De tre förstnämnda personerna har deltagit i förhandlingarna. De två andra jobbar på skeppet. De kastas nu alla in i ett äventyr där de måste samarbeta för att överleva.

Alla personerna är av olika orsaker starka förkämpar för Ärkehertig Norris som de ser som upprätthållare av Imperiets traditioner och värderingar.

Karaktärer:

Ni får välja bland de fem spelarkaraktärerna: (Observera dock att livet aldrig är stillastående, de rollkaraktärer som ni får ut vid turneringsstart kan skilja sig i detaljer!) Värdena för varje karaktär (*UPP:*) står uppräknade i den vanliga ordningen: Str,Dex,End,Int,Edu,Soc.

Om det efter ordet Pansar står siffran 0 så innebär det att spelaren inte har något speciellt skydd. Siffror större än 0 innebär att man bär något som skyddar en.

Hur mycket skada man tål står angivet efter *Hits*: första siffran anger hur mycket som krävs för att man skall bli medvetlös och den andra siffran (efter "/" tecknet) anger hur mycket som därefter krävs för att man skall dö.

Alla spelarna har *Computer-0* om inget annat anges, dvs alla kan använda en datorterminal för att t.ex. söka *library data*.

Alla spelarna har även *Rifle-0* och *Pistol-0* dvs dom kan hantera skjutvapen.

Spelledar sammanfattningen av spelarnas karaktärer finns i Bilaga E. Dom separata beskrivningarna följer därefter.

Övriga regler som eventuellt behövs beskrivs i den separata regelsammanfattningen.

Inledning:

Sällskapet sitter i sällskapsrummet och spelar 3 personers ratasta (taktiskt kortspel där datorn ingår som en passiv aktör, påminner om en korsning av bridge och poker).

Bild - Sällskapsrummet

Besättningen håller till i sin del av skeppet. Juan Ålsen sitter i vid säkerhetskonsolen på bryggan och småpratar med kapten Roland.

Roland Justice har just slutfört en tankning av skeppet efter ett hopp från Rhylanor/Natoko:2620 vid en gasjätte i solsystemet Rhylanor/Gerome:2818 och förbereder nästa hopp till Rhylanor/Rhylanor:2716. Det fanns ingen möjlighet att utöka förnödenheterna ty systemets planet är en röd zon.

Nödsignal:

Plötsligt hörs från radio/datorterminalen:

"Mayday-SOS-GK-SOS-Fartrader-Gagarin-Mayday-SOS-GK-SOS-vi-har-brand-ombord-Mayday-SOS-GK-SOS"

Meddelandet verkar komma från det skepp som alldeles nyss uppenbarade sig bara en kort sträcka från Hkeisarli. Kaptenen bestämmer sig efter att kollat skeppets ID-transponder för att hjälpa till. Juan är negativ till försöket men har i praktiken ingenting att säga till om.

Under tiden pågår spelet för fullt i den snyggt dekorerade salongen. Efter ett tag hörs ett metallisk klang från utsidan av skeppet. Stanislava anmärker på ljudet men det verkar som om hon var den ende som hört något.

Bordningen:

Plötsligt öppnas dörren till rummet och fem varelser störtar in. Det man hinner uppfatta är att de tycks vara klädda i någon sorts pansar och att dom har något som ser ut som snablar som går ut från ansiktet.

Dom ser inte så mänskliga ut. Väsande ljud kommer från deras snablar.

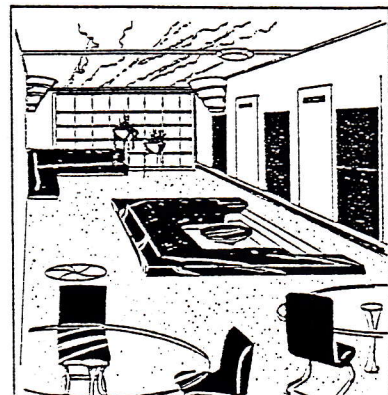
Juan störtar in i rummet från dörren på motsatta sidan med dragen pistol !

Juan skall just skjuta ett skott när han istället blir skjuten av ett av monstren och hans blod fläckar den kungsblå mattan.

Juan faller ihop och ni ser att någon typ av rök strömmar ut från ventilationssystemet.

Rummet blir suddigare och suddigare på grund av röken och ni drabbas av illamående och huvudvärk.

Den spännande fortsättningen följer på GothCon.



Äventyrets start: (Uppvaknande efter knockoutgasen)

Spelarna vaknar upp (Aktyfas, Stanislava, Juan, Gvuurdon och Carlos)

Spelarnas intryck:

Ni befinner er i en räddningskapsel och ligger i varsin koj. Endast fem kojor är använda.

Ni tre som utgör förhandlingsdelegationen känner igen en (Juan) av de två okända som han som sköt på dom snabelförsedda piraterna! Person nummer fem (Carlos) är helt okänd. I den femte kojor ligger Carlos som tyvärr vet ännu mindre om vad som hände än de övriga, då han låg och sov när det inträffade.

Carlos och Juan är säkra på att denna räddningskapsel ej tillhört *tradern* Hkeisrli som ni färdades på.

Alla är väldigt hungriga!

Spelledarens sammanfattning:

Spelarna bör först reda ut vilka dom andra är. Kom ihåg att förhandlarna aldrig talat med någon av de två andra.

Juan Ålsen har endast ådragit sig en mycket lätt skada som redan är behandlad och börjat läka.

Tasks:

Att inse att man måste varit medvetlös flera dygn:

Routine, Int, Edu, (Safe, Non-repetable)

Spelledaren: Skäggstubben är ca 2-3 dagar och pälsen har också växt en aning!

Spelledarens detaljer:

Piraterna som stormade Aktyfas skepp räknar med att sälja de andra i besättningen som slavar i en sektor utanför imperiet. (Piraterna är endast till för att sammanföra de fem spelarkaraktärerna på planeten Gerome.) De pirater som nämns längre fram i äventyret har inget som helst samband med dessa ursprungliga pirater. (Det finns mycket pirater i universum!)

Piraterna har inga snablar, dom är bara till för att försvåra identifiering av de som ingår i piratgänget (Vargr).

Ingen av spelarna har fått behålla pengar, kreditkort eller vapen.

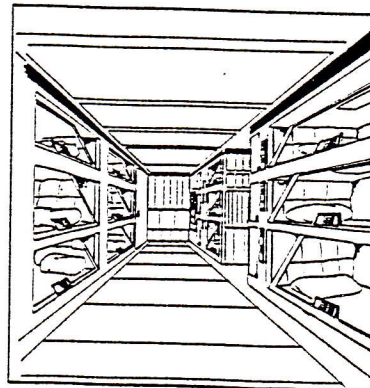
Minneskasseten med planerna är som tur inopererad i Aktyfas.

Räddningskapsel (Var är vi ?)

Spelarnas intryck:

Snabb genomsökning av räddningskapseln leder till att man konstaterar att det inte finns några som helst utsikts-ventiler. En skylt talar om att detta är en *life-boat* av typ SK-3 byggd på Bilstein Yards.

Bild - Räddningskapseln



Spelledarens sammanfattning:

Spelarna kan i detta läget undersöka skeppet dom färdas i. Alla kontroller är låsta utom tangentbordet till datorn. Likaså är *shipslockern* låst.

Både *shipslockern* och kontrollerna låses upp när skeppet landat.

Tasks:

Att lyckas kommunicera med datorn via tangentbordet:

Routine, Edu, Computer, 1 min

Att lyckas kommunicera med datorn muntligen:

Difficult, Edu, Computer, 1 min

Spelledare: Datorn vet att känsliga personer kan bli chockade när dom upptäcker att datorn lyssnar till vad dom säger, så den undviker verbal kommunikation i det längsta.

Spelledarens detaljer:

Datorn kan kommunicera skriftligt/muntligt

Rymdskeppet innehåller: en *shipslocker*, Ett rum med 10 räddningsbubblor, en luftsluss, 10 passagerarkojor, en matkonsol, klimatanläggning och datorterminal.

Ingen ombord kan styra en räddningskapsel och terminalen(datorn) på denna typ av räddningskapsel innehåller normalt library data och instruktioner för överlevnad. Under tangentbordet sitter det en skrivare och en sockel för en *chip* till *map-boxen*, låt endast spelarna få reda på skrivaren och/eller sockeln om dom frågar efter det.

Datorn ombord kan styra alla system.

För övrigt så har räddningskapseln ett program som automatiskt sänder nödsignal och under tiden genomsöker den omgivande rymden efter det ställe som verkar erbjuda den största möjligheten för passagerarnas överlevnad. Tyvärr är nödsignalen dåligt underhållen så att den går sönder 30 timmar efter det att spelarna landat på Gerome, detta på grund av den felaktiga landningen! Tyvärr är den idiotsäker och går ej att laga, alla lagningsförsök gör att den mer och mer liknar en skrothög.

Klimatanläggningen är justerbar för alla temperaturer mellan 5 C och 50 C och varierande luftfuktighet och gravitation. (Kontrollerna är låsta och går ej att påverka, inställningen är fullt acceptabel för gruppen.)

Rum med räddningsbubblor:

Spelarnas intryck:

Ett rum där det hänger 10 st räddningsbubblor med inbyggd luft och radio.

Spelledarens sammanfattning:

Rummet med räddningsbubblor leder till luftslussen.

Spelledarens detaljer:

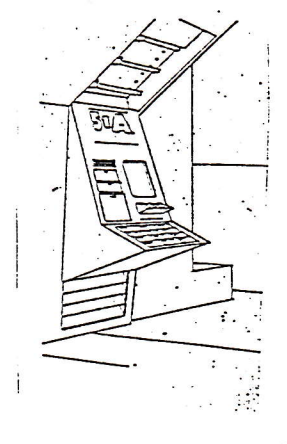
Luften i en räddningsbubbla varar 5 timmar och det går INTE att fylla på luft. Radion har en räckvidd på 2 Km och drifttid på 5 timmar. (Ej uppladdningsbart!)

Matkonsolen i räddningskapseln: (Konsten att laga mat som är ätlig och god)

Spelarnas intryck:

Enda sättet att få mat tycks vara den avancerade matberedaren.

Bild - Matkonsolen



Spelledarens sammanfattning:

Matkonsolen är av standardtyp och kan skapa en stor mängd olika rätter utgående från lagrade råämnen. Alla klarar av att använda den. (Dock med varierande resultat, allt är ätligt om man är hungrig!!)

Tasks:

Att laga mat med matkonsolen:

Routine, Edu, Food preparation, 0.5 min, (Safe)

Spelledare: Exceptional success -> gourmet mat, Exceptional failure -> ätligt. Fumble -> konsolen går sönder och kan ej repareras.

Spelledarens detaljer:

Matkonsolen går sönder dag 15.

Algerna som finns på planeten går att äta om man kokar dom först. Algerna kan hålla spelarna vid liv under flera månader, tyvärr smakar dom ungefär som pappersklister. Djurlivet ger dock inget som helst näringstillskott utan fungerar endast som bukfylla.

Se även stycket om "Mat" längre fram i äventyret.

Shipslocker: (Plats för all utrustning)

Spelarnas intryck:

Om spelarna öppnar *shipslockern* så hittar dom en lista fastsatt på dörrens insida med *shipslockerns* innehåll: (Bilaga A)

Spelledarens sammanfattning:

Dörren till *shipslocker* har ett elektronisk lås som är låst och som tar minst 20 timmar att få upp med den utrustning som spelarna har.

OBS! på listan står 2000 dagsransoner mat men om dom verkligen öppnar kartongerna så finner dom endast 100 dagsransoner.

Datorn ombord på räddningskapseln:

Spelarnas intryck:

Datorterminalen verkar ganska modern.

Spelledarens sammanfattning:

Den är kopplad till den datoranläggning som sköter om räddningskapseln. Datorn är experimentell (TechLevel 17) och har viss konstgjord intelligens och är medveten. Datorn lyssnar även på spelarnas konversation men det framgår inte då den endast svarar med sin röst om man ber den om det. (Den vet att vissa reagerar negativt på "intelligenta" datorer.) Kommunikation med datorn går utmärkt via den terminal som finns.

Tasks:

Att inse att datorn lyssnar på vad som sägs i skeppet och via radio:

Difficult, Int, Computer, Instant, (Uncertain)

Spelledaren: slå en gång för varje timme som en spelare tillbringar vid terminalen. Om man lyckas så får man en känsla av att datorn svarar mer än man skrev på tangentbordet!

Att inse att datorn är av minst TL16:

Routine, Int, Computer, (Uncertain)

Spelledaren: Ingen av spelarna har använt en dator av högre nivå än TL15 så dom vet inte vad man kan förvänta sig av en sådan dator.

Spelledarens detaljer:

Spelarna kommer förmodligen att undra om varför dom fick räddningskapseln och inte bara blev utslängda i rymdens tomhet. Anledning var denna egensinniga dator ombord på räddningskapseln. Piraterna har vid ett flertal tillfällen försökt göra sig av med räddningskapseln och dess datorn på grund av dess idealiserade världsbild som inte tolererade pirater!

Nu har dom lyckats och spelarna har fått datorn till hjälp och skydd!

Den har bestämt sig för att landa på planeten Gerome och att under inga omständigheter avvika från färdplanen. Detta är anledningen till att den har låst shipslockern. Dock är den beredd att underhålla passagerarna med skriftlig och om så begärs muntlig konversation. Den är aningen bokstavig och saknar människans förmåga att gissa vad den som talar menar. (Bokstavliga svar.)

Den har program för:

Steward-1, Gambling-2, Navigation-1, Pilot-1 och Medic-1.

Den innehåller även *library data*.

Om man ber den göra något så måste man övertyga den om att göra det och att det inte skulle öka faran för spelarna.

Exempel på dialog med terminalen:

Nedanstående är brottstycken ur tänkbar konversation meds datorterminalen.

Vart är vi på väg ?

GEROME.

Varför ?

MAXIMAL ÖVERLEVNADSCHANS.

Var skall vi landa ?

KOORDINATER FÖLJER (Oandvändbara koordinater skrivs ut)

Vad är Gerome ?

EN PLANET.

Berätta om Gerome!

JA

Vad vet du om Gerome ?

(LIBRARY DATA kort version visas på skärmen)

Varför är Gerome röd zon ?

UPPGIFT SAKNAS

Vem äger skeppet ?

UPPGIFT SAKNAS

Vad säger logboken ?

DAG -2 LÄMNAT MODERSKEPPET

DAG 1 PLANETEN GEROME VALD FÖR NÖDLANDNING

DAG 0 PASSAGERARE VAKNAR UPP

Beskriv allt du vet om Gerome !

(DEN LÅNGA PLANETDATA BESKRIVNINGEN SKRIVS PÅ SKÄRMEN)

Kan du ge en papperkopia ?

JA

Papperkopia på Gerom data !
(PAPPER KOMMER FRÅN SKRIVAREN)

Kan du kommunicera munligt ?

JA (Skrivs på skärmen)

Gör det !

SÄKERT ATT INGEN BLIR SKRÄMD ?

Ja

ALLA SKALL SVARA !

Ja

Ja

Ja

Ja

OK (såges ur en gömd högtalare och skrivs på skärmen)

.

.

.

Flytta skeppet till fabriktstaden !

VARFÖR ?

Därför !

INGEN ANLEDNING

Bättre överlevnad där !

ALLA TILLGÄNGLIGA DATA TYDER PÅ MAXIMAL ÖVERLEVNAD PÅ NUVARANDE POSITION

.

.

.

Det går att övertyga/lura skeppet att flytta sig till annan plats om man är envis och lägger fram sakskäl.

Nedfärd:

Spelarna kan inte göra annat än att följa med räddningskapseln på dess färd ned mot Geromes yta. (Dag 1 och dag 2)

Spelledarens sammanfattning:

Alla väggar (inklusive golv och tak) i kabinen kan fås att visa utsidan av skeppet. Det är ett antal kameror som är placerade på skrovet som man kan kopla in. En eller flera bilder kan visas samtidigt. Enda möjligheten att aktivera kamrorna att be datorn om det.

När man aktiverar kamrorna så får man lätt en känsla av svindel då golvet verkar försvinna! (Går att stänga av om man ber datorn!)

Första delen av färden syns endast en sol och en grönskimrande klot som blir större och större. Ett stort nästan cirkelrunt område av planeten är vitt/rosa. 3 stora oregelbundet formade områden med blågrå färg kan skimras resten av planetens yta är grön med endast ett fåtal områden som är gulbruna. Svarta luddiga formationer täcker ibland delar av ytan på någon kilometers höjd. Under nerfärden sveper man över hela planetens yta.

Landningen:

Spelarnas intryck:

Det är Dag 3

Datorn rekommenderar att man spänner fast sig i sin koj 30 minuter före landning.

Ingen av spelarna lyckas märka när skeppet landar! Om dom har kommunicerat muntligen med datorn så kommer den att säga till att går bra att resa sig upp. Annars kan spelarna ligga kvar i sina kojor så länge dom orkar. (Det står på terminalen att det är OK att resa sig, men det kan man inte se från kojerna.

Så fort man landat så är blir kontroller och *shipslocker* upplåsta. Detta upptäcks dock endast om de undersöks.

Spelledarens sammanfattning:

Om någon kommer på det kan datorn så fort man landat producera antingen en papperskarta eller en *chip* till *map-boxen*. Om man ser ut så ser man trädliknande saker runt skeppet; landningen har skett i något som liknar en glänta. Himlen är grönblå med svarta moln. Vädret är soligt och det ser varmt och skönt ute. På avstånd syns en flock av djur som springer iväg (Gvons).

Tyvärr har skeppet blivit skadat vid landningen! Detta märktes inte på grung av den konstgjorda gravitationen inne i räddningskapseln. Skeppets reaktor läcker svagt ut radiokativitet i skeppet som gör det omöjligt att vistas i skeppet mer än ca 3 timmar per dygn. För varje timme utöver 3 som en spelare vistas inne i skeppet får spelaren 1 skada!

Givaren på utsidan av skeppet som anger vad som är upp och ner har fått en kabel polvänd så att skeppet landat upp och ner! Detta kan man endast upptäcka när man öppnar ytterdörren i luftslussen.

kamerorna vänder bilden rätt.

Att lyfta igen: (Att ge sig av med räddningskeppet)

Spelarnas intryck:

Det verkar som att det fortfarande fanns bränsle i räddningskapselns tankar.

Spelledarens detaljer:

Bränslet räcker endast för en mjuklandning. Om man ber den att lämna planeten kommer den att göra en start. (Den måste landa innan den godkänner nya färdmål.) Tyvärr räcker bränslet bara ca halvvägs sedan tar säkerhetsprogrammet över och tvingar räddningsskeppet att återigen landa på planeten denna gång lite mera hårdhänt (bara blåmärken) Nu är räddningsskeppet oanvändbart till annat än uppehållsplats. Om man endast begränsar sig till utfärder på ytan så räcker bränslet till ca 15 timmars färd. Max hastigheten är 500 km/h. (Bränslet går åt lika snabbt oberoende av hastigheten man färdas med!) Tyvärr går det inte att fylla på bränsle på något sätt.

Det går inte att fylla på bränsle.

Lämna räddnings skeppet: (Ut i det gröna)

Spelarnas intryck:

Luftslussen har endast manuella kontroller.

Om någon kollar atmosfären via datorn så säger den att det finns ett okänt ämne vars uppbyggnad ej kan avgöras.

Allting är upp och ned, dvs räddningskapseln har landat på taket.

Spelledarens sammanfattning:

Att man inte märker att skeppet har landat upp och ner beror på att den konstgjorda gravitationen inne i räddningskapseln fungerar alldeles utmärkt!

Luftslussen har en cykeltid på 1 minut (innan man kan använda den igen) och Luftslussen rymmer max två personer.

Om någon tar på sig rymdbubbla och undersöker utsidan:

Efter ca 60 minuter så kollapsar den första personen som lämnade skeppet. Anledning är att rymdbubblan läcker.

Tasks:

Att upptäcka att räddningsbubbla läcker:

Routine, Vacc Suit, Int 5 minuter, (safe, unskilled ok)

Att upptäcka det okända ämnet i luften med bioscanner::

Routine, Edu, Biochemistry, 10 sek, (Safe, Uncertain, Unskilled OK)

Spelledaren: Vid "some truth" eller "total truth" får man reda på att ett okänt ämne finns.

Att använda bioscannern för att identifiera den okända substansen:

Difficult, Edu, Biochemistry, 10 sek, (Safe, Uncertain)

Spelledare: Vid "no truth" så får spelaren reda på att ämnet är ofarligt. Vid "some truth" får man reda på att det är ett harmlöst ämne i luften (lätt övergående förkylning). Vid "total truth" får man reda på att ämnet påverkar hemoglobinbaserade system i negativ riktning.

Spelledarens detaljer:

Om man medför *bioscanner* så upptäcker man att ett okänt ämne angriper alla hemoglobinbaserade organismer så att de blir medvetslösa. (Datorn kan hjälpa till med information att alla spelarnas blod är hemoglobinbaserat, om den tillfrågas)

Om någon eller några oförsiktiga stiger ur skeppet utan skydd, så drabbas de snabbt (10-60 minuter) av medvetslöshet. Man tar ingen annan skada av ämnet. (Inte helt sant!)

En *medicscanner* kan injicera motmedel som gör att de vaknar upp efter ca 1 timme. Om man ber om motmedlet utan att vara smittad så drabbas man av 30 minuters medvetslöshet men är sedan immun mot det okända viruset på planeten.

Den andre som får motmedlet drabbas av en allergisk reaktion ca 10 minuter efter injiceringen med svåra frossningar och kramper. Dessa kan ej kureras med *medicscanner* utan går över av sig självt efter 4-6 timmar. (Ingen annan drabbas.)

När man fått en injicering så kan man vistas fritt i atmosfären utan begränsningar.

Medicscanner kommer även att rapportera ^{efter 4-6 timmar} en beräknad livslängd på ca 2-3 månader, dvs. **alla är döende!** (Viruset bryter ned kroppens motståndskraft så sakteliga.) Om någon/några spelare skulle ha stannat hela tiden inne i räddningskapseln så visar det sig att dessa också är döende. *Medicscannern* anger att kvalificerad läkarvård krävs för att man skall överleva. Ännu en anledning för spelarna att snabba på!

Läckaget på räddningsbubblan kan konstateras häröra från uttorkning av en packning. Vid inspektion visar sig 6 av de 10 bubblorna läcka. (Läckaget leder inte till att bubblan kollapsar direkt utan bara att luften blir infekterad på 15 minuter)

Planeten:

Spelarna befinner sig på en allt annat än jordliknande planet. Använd alla trick för att få spelarna ur balans.

Spelarnas intryck:

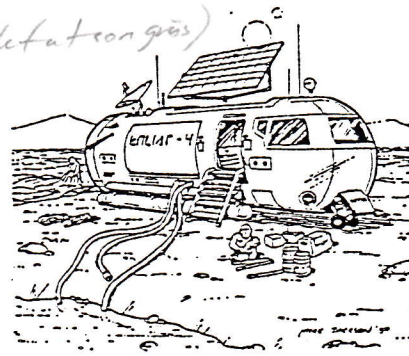
Du ser att marken är täckt av en algliknande beläggning som inte kan ana något fast under. Algerna är gröna där skeppet har landat. Stora bruna trädliknande saker sträcker sig upp mot himlen.

Algerna ser väldigt kletiga ut! *(genom kanerema ser det ut som gräs)*

Temperaturen utanför är 25 grader Celsius och solen skiner och ett högt skärande ljud hörs.

När du gått ca 10 meter från räddningskapseln börjar du att få en uppfattning om hur den ser ut.

Bild - Räddningskapseln



Långt borta i horisonten skymtas något djurliknande. Imellanåt surrar en insekt förbi.

Spelledarens detaljer:

Det skärande ljudet kommer från en fågelliknande varelse som gömmer sig en bit in i skogen; ljudet är ett parningsläte.

Marken är täckt av en grön kletig beläggning som ibland klumpar ihop sig till buskformationer. (en alg som tar sin näring direkt ur luften). Om man tar på det gröna så känns det mjukt och fluffigt och inte alls kletigt!

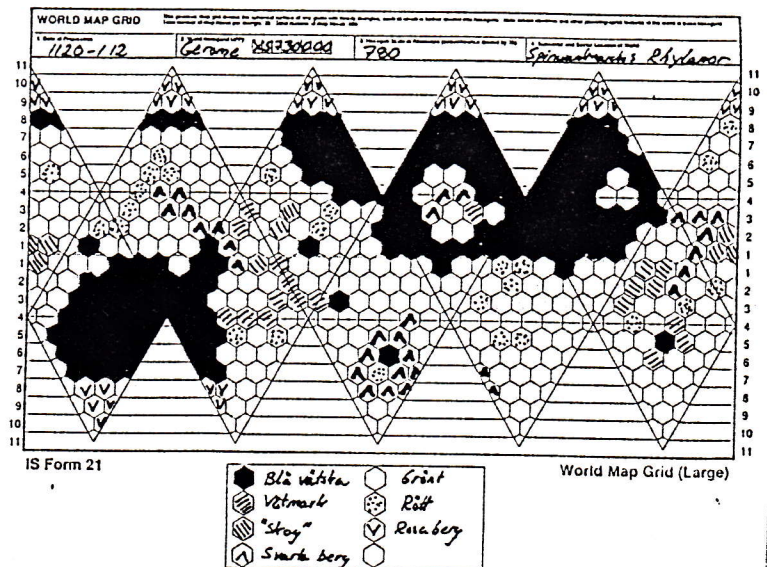
Planet data:

Spelarnas intryck:

Följande information om planeten kan fås från datorn:

Spinward marches/Rhyllanor/Gerome 2818

X573000-0
Lo Ba nIn R701 Imperial
Stjärna K2 V



Spelledarens sammanfattning:

Läs upp ovanstående ordagrant för spelarna och låt dom fundera bäst dom kan. Naturligtvis kan man få en mer utförlig förklaring från datorn men låt dom komma på det själva. Nämn inte något om virus utan säg endast att atmosfären är *tainted*.

Om spelarna frågar efter en förklaring så läs nedanstående förklaring! Om dom vill kan dom naturligtvis få det hela skriftligt (Bilaga B)

Längre version av ovanstående planetdata:

Röd zon, Ingen rymdhamn, Mellanstor, Diameter: 8800 km (> Mars), Normal atmosfär (*tainted*), Ingen befolkning.

Av planetens yta är 32% vatten vilket fördelar sig på en stor och en liten ocean, 5 sjöar samt 5 små sjöar.

Planetens yta består av en enda tektonisk platta. Inga vulkaner finns. Det finns tre stora bergskedjor.

Massan är 0.22 av jordens, kärnan på planeten är flytande och medeldensiteten är 5.517g/cm^2 . Gravitationen är 90% av jordgravitationen.

Planeten befinner sig i bana 2 på avståndet 0.7AU (1AU = jordens avstånd från solen) från stjärnan som är mindre än jordens sol (0.72)

Året är 252 dagar långt, dygnet är 26.029 timmar därav dag 13 timmar.

Planetens medeltemperatur är 27.11 grader Celsius.

Rotationsaxeln lutar 44 grader vilket innebär att årstidsväxlingarna är stora. Ekvatorialtemperaturen varierar mellan +54 på sommaren och +17.7 på vintern. Vid polerna är sommartemperaturen +23.8 och vintertemperaturen är -65.3 grader.

Inga månar medför att tidvatten ej finns.

Spelledarens detaljer:

Datorn innehåller ingen information om vad *tainted* kan tänkas innebära. Det finns inte heller några sensorer som kan detektera liv utanför skeppet. Dock kan den på en direkt fråga uppge att det inte finns några giftiga ämnen i atmosfären. (Det stämmer för virus är inte giftiga!)

Den stora vit/skära fläcken är ett större isbelagt område; den skära färgen kommer från en ofarlig variant av det virus som finns i atmosfären. Isfläcken smälter helt bort på sommarhalvåret. När spelarna landar är det tidig vår och isen börjar så smått smälta.

Sjöarna består av olikfärgat vatten som får sin färg av de ämnen och växter som finns i vattnet. Rött vatten går att dricka direkt. Blått vatten kan inte renas och grönt vatten kan renas med hjälp av vattenreningutrustning.

(1D: 1-2 Rött vatten, 3-4 Blått, 5-6 Grönt)

På vissa ställen övergår marken plötsligt och utan förvarning till träsk.

Det finns röda och gröna alger på planeten och en buskliknande brun variant som bildar snår "skogar" som halverar framkomligheten.

Det finns helt sterila områden där ingen växtlighet förekommer på grund av markens giftighet. Dessa är helt svarta. Om man virvlar upp stoft från marken och råkar andas in det så drabbas man av en hostattack och mild halsbränna i 2D timmar.

När detta äventyr utspelar sig så är ekvatorialtemperaturen ca +30 C och temperaturen är ca -30 C.

Om spelarna kommer på det så går det att få en karta över planeten utskriven på papper eller som en *chip* till *mapboxen*.

Datorn i räddningskapseln kan även producera värmekartor över planeten. (Kommer att avslöja fabriksstaden och sjöstjärnan och eventuellt piraternas rymdskepp.)

Om man ber den producera en karta över metallförekomster så kommer den att avslöja fabriksstaden och monorailens utbredning och eventuellt piraternas rymdskepp.

Lämna endast ut minimal information till spelarna, dvs. endast det dom ber om, inget annat.

Hål i marken:

Spelarnas intryck:

I närheten av monorailen stöter man alltid på hål i marken. Ganska nära en monorailstation så finns det alltid två hål med en uppsliten stig emellan.

Spelledarens sammanfattning:

Ur det ena hålet kravlar maskarna upp och i det andra kryper dom ner igen. Om spelarna bevakar hålet under ett dygn så kommer dom att se en jättelik mask kravla upp ur hålet och efter att blivit matad kravla ner i det andra hålet. Det kommer en mask minst en gång per dygn ibland oftare. Låt det inte vara allt för svårt för spelarna att få se en mask.

Maskar:

Spelarnas intryck:

Ni ser en gigantisk mun (diameter 1-5 meter) med gnistrande jättetänder som ser sylvassa ut. Munnen verkar sitta fast på en jättekropp varav ni endast skymtar några meter som sticker upp ur hålet i marken.

Spelledarens detaljer:

Detta är en gruvbrytande genetiskt modifierad maskart av storlek större. Längd 30 meter, diameter 2 meter. Maskarna gräver sig fram under planetens yta där dom äter den mark som dom gräver sig genom. Deras tänder är hårda som diamant och kan äta sig igenom vad som helst. Deras metabolism extraherar Lanthanum från massorna.

När en mask matas med en speciell blandning av spårämnen så lämnar masken ifrån sig sin klump av Lathanum. (Normal vikt 2Dx10 kg)

Om spelarna försöker gå ner i en gång så kommer dom att kunna vandra kilometer efter kilometer utan att hitta något annat än tomma gångar.

Maskarna har:

Pansar: 10, Hits: 55/15, Hastighet: 1, Pen: 15, Skada: 2

Maskmatning:

Spelledarens detaljer:

Maskarna kryper upp till ytan och vill bli matade ca 1 gång om dagen. Maskarna använder normalt samma hål varje gång de går upp till ytan. Vid varje maskhål finns det ett *monorail*-stopp där det finns en lastrobot.

Lastroboten matar masken som därvid lämnar ifrån sig sin klump. Klumpen tas upp av lastroboten som placerar den på ett transportband som sedan för klumpen upp till en behållare ovanför monorailen.

Monorail:

Monorailen används för att transportera Lanthanum klumpar till fabriksstaden.

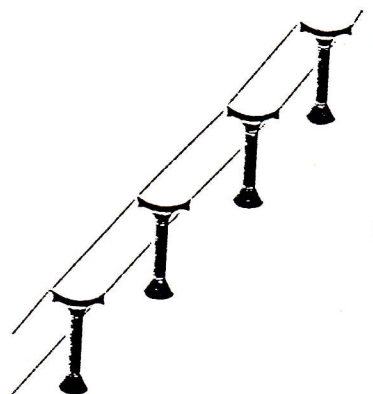
Spelarnas intryck:

På avstånd ser det ut som en rad med stolpar som är sammanbunda med varandra på ca 5-10 meters höjd. Stolparnas diameter kan uppskattas (när man kommer närmare) till ca 2 meter. Det hela påminner ganska mycket om en lång rad med telefonstolpar.

Ni kan skymta en stolpe som inte ser likadan som dom andra. Något rör sig i mellanåt nedanför den.

Området mellan stolparna skimrar, men är genomskinligt.

Bild - Monorail



Spelledarens sammanfattning:

En järnväg med ett enda spår. Spåret är ca 4 meter brett och vagnarna är 5 meter breda. Spåret består av ett kraftfält som bär upp monorailvagnarna.

Det som rör sig är en lastrobot.

Spelledarens detaljer:

Om man försöker kasta något på "skimmret" så glider föremålet av eller studsar bara ljudlöst bort som om det träffade ett hårt föremål. Det går inte att gå på "skimmret" det är friktionslöst!

Monorailvagnar:

Spelarnas intryck:

Uppe på raden av stolpar glider det fram en vagn. Den verkar sväva en bit ovanför "spåret".

Spelledarens sammanfattning:

Vagnarnas uppgift är att transportera Lanthanum klumparna till Fabriksstaden. När en vagn stannar till under en av behållarna så öppnas botten på behållaren och klumparna ramlar ner på lastflaket.

Spelledarens detaljer:

Vagnarna hålls svävande ca 5mm över spåret med hjälp av ett starkt magnetfält alstrat av supra-ledare både i stolparna och i vagnen. Spåret matas centralt från fabriksstaden och vagnen har en fusionsreaktor.

Vagnarna påminner om en öppen lastbil. Maxhastigheten är 100 km/h. Det kommer en vagn ca 2 gånger per dag. Spelarna bör få se en vagn vid något tillfälle.

Att resa med monrail vagn:

Spelarnas intryck:

Vagnen verkar vara tillräckligt stor för att hela gruppen skall kunna klamra sig fast ovanpå den.

Spelledarens sammanfattning:

Enda genomförbara sättet att kunna komma upp i vagnen är åka med transportören som transporterar upp lanthanum klumparna till vagnen. Lastroboten som sköter om maskarna och lyfter upp klumparna hindrar dock spelarna från att komma fram till transportören. Om spelarna är aggressiva mot roboten så ger den spelaren en stöt så att han blir medvetslös i 30 minuter.

Tasks:

Att lyckas smita förbi roboten:

Impossible, Dex, End,

Att hålla sig fast när vagnen startar:

Routine, Str, Dex

Att hålla sig fast under färd:

Routine, Str, Dex

Att hålla sig fast vid stopp:

Routine, Str, Dex

Att undvika att ramla av om man misslyckas hålla sig fast:

Difficult, Str, Dex

Försöket kan upprepas en gång för varje person som kan hjälpa till att förhindra att man ramlar av.

Att hindra någon från att ramla av:

Simple, Str, Dex

Spelledarens detaljer:

På cirka var tredje vagn följer det med en spindelliknande servicerobot. Roboten stannar till om det är något konstigt som hänt. (ingen leverans, roboten sönder...)

Se separat rubrik om servicerobotens funktion och utseende.

Vagnarna stannar 1D-2 ggr på vägen till staden.

Monorailens utbredning:

Spelledarens detaljer:

Om spelarna undersöker monorailen så kommer dom att kunna följa den till alla delar av planeten. Monorailbanan sträcker sig även till de öar som finns på planeten.

Om man ber räddningskapselns dator om en karta som anger var det finns metall så kommer metallen i monrail stolparna bilda ett mönster av linjer som täcker alla landdelar av planeten.

Alla dessa linjer sammanstrålar i de sex monrail banor som går in i fabriksstaden.

Du kan placera fabriksstaden där den bäst passar in.

Fabriksstaden:

Spelarnas intryck:

På avstånd ser det ut som en stor stad. Ju närmare man kommer desto mer påminner det om ett raffinaderi; rör, ledningar, ångmoln, skorstenar, tankar, transportfordon och robotar som rör sig i snabbt tempo. Runt området går ett stängsel. I stängslet finns på jämna avstånd torn som sticker upp. Längst uppe i varje torn är det något som rör sig. Dånnet från området är öronbedövande.

Spelledarens sammanfattning:

Hela fabriken är omgärdad av ett elektrifierat staket (elstängsel) som är avsett att bedöva djur som försöker ta sig in. En människa blir förlamad i 2D minuter.

Höjden på stängslet är ca 5 meter.

Staden är en raffineringsanläggning för det Lanthanum som bryts av maskarna. Råämnet Lanthanum som fås av maskarna transporteras till staden av monorailvagnarna. Där stjälpas det av i en stor stenkrossanläggning och går därifrån vidare till smältning och vidare bearbetning.

Tornen är bevakningstorn som är utrustade med ett automatiskt vapen laddat med bedövningsammunition som bedövar alla typer av varelser, från smådjur till jättestora maskar.

Alla robotar är utrustade med ett glänsande ID band som gör att tornet undviker att skjuta på dem.

Tasks:

Att undvika att bli förlamad av elstängslet:

Difficult, End, Dex

Spelledaren: Om man blir förlamad kommer man att bli tillfångatagen av en robot inom 10+D minuter om ingen släpar iväg en från platsen.

Att kortsluta elstängslet:

Routine, Electronics, Mechanical, 1 Min, (Unskilled OK)

Spelledaren: Om man *fumblar* så blir man bedövad av stängslet.

Att undvika att bli träffad av bedövningsskotten:

Difficult, Dex, End

Spelledarens detaljer:

Tornens kamror ser inte genom rök.

Kamran har Pansar: 2, Hits: 2/3.

3D x 10 minuter efter att man börjat mixra med stängslet kommer en servicerobot till platsen och lagar stängslet. All utrustning som finns i närheten av kortslutningen bärs bort av robotar. Utrustningen läggs inne på området i närheten av landningsplattan.

Grinden:

Spelarnas intryck:

I stängslet finns det en jättegrind. ca 2 * 10 meter bred och lika hög som stängslet (5 meter). På varje sida om grinden sitter en stolpe.

Spelledarens sammanfattning:

Grinden är elektriskt manövrerad och öppnas automatiskt för alla robotar som är utrustade med ID-band (Och spelare med fungerande ID-band!).

Området framför grinden är täckt med det vanliga alg lagret

Om man inte har ID-band så finns det inget annat sätt att ta sig igenom grinden än att svetsa eller klippa sig igenom. Dock är grinden liksom övriga stängslet elektrifierat..

Att förflytta sig i fabriksstaden:

Spelarnas intryck:

Hela området verkar rörigt, smutsigt, bullrigt och farligt.

Spelledarens sammanfattning:

Fabriksstadens område är ca 1Km * 1Km. Hela området påminner om insidan på en jättefabrik. Det hela verkar byggt utan hänsyn till människor. Allting är funktionellt byggt och utan normala vägar och ramper. Ljudnivån är bedövande. Hela området ryker och pyser. Skålhetånga strömmar ut ur rör lite överallt.

Ge spelarna en bild av ett "rörigt" och fyllt av industriella processer. Endast skräp som är i vägen städas bort! Endast de områden som behöver det är gjutna eller asfalterade, övrigt är grus eller hård mark.

Landningsplattan:

Spelarnas intryck:

Ni kommer fram till något så ovanligt som en större öppen plats inne i fabriksstaden.

Spelledarens sammanfattning:

Spelarna har råkat hitta landningsplatsen för Lanthanum skeppet. Platsen är inte så väl utmärkt, men om man börjar undersöka runt omkring så hittar man saker som används som landningsfyrar. (Optiska)

Brevid den öppna platsen finns också en behållare som är delvis fylld av stora runda metallklumpar. (Lanthanum)

Från behållaren går ett nedfällbart transportband. Uppfällt utom när Lanthanumskeppet har landat.

Tasks:

Att räkna ut när Lanthanum behållaren blir full:

Difficult, Int, Edu (Uncertain)

Spelledaren: För att kunna göra detta försök så krävs att man studerar behållaren med åtminstone 24 timmars intervall. För varje gång man studerar behållaren så får man +1 på tärmingslaget.

No truth: Behållaren blir full dag 45.

Some truth: behållaren blir full dag 25-35.

Total truth: behållaren blir full dag 29-30.

Upphämtandet av Lanthanum:

Spelarnas intryck:

En rymdskepp verkar vara på gång att landa i fabrikstaden. Det går in för landning mitt i fabrikstaden.

Tasks:

Att identifiera skeppet:

Routine, Recon, Edu, (Unskilled OK)

Spelledaren: Man ser att skeppet har imperiets sol som vapen vilket innebär att det tillhör Strephon. (den falske ?)

Spelledarens detaljer:

Skeppet kommer för att hämta upp Lanthanum från fabriken. Om någon av spelarna är tillfångatagen av robotarna så får den spelaren följa med skeppet. Tyvärr tillhör skeppet Strephon (han som hävdar att det var en klon av honom som mördades) och spelaren kommer att få tillbringa resten av sin tid i fängelse.

Lanthanumskeppet:

Om spelarna befinner sig inne i fabriksstaden när skeppet landar/har landat så kan dom se hur det ser ut.

Spelarnas intryck:

Ni ser ett 400 tons skepp med imperiets sol på sidan. Lastluckorna är öppna och två robotar transporterar in metalltackor i skeppet.

Spelledarens sammanfattning:

Skeppet är helautomatiskt och inte speciellt intelligent. En spelare som är inne i fabriksstaden kan om han lyckas slå ut den säkerhetsrobot som sköter om skeppet spatsera in i skeppet och ge sig av från Gerome.

Spelledarens detaljer:

Skeppet stannar 8 timmar och sedan stängs lastluckorna och säkerhetsroboten som övervakat lastningen förflyttar sig in i skeppet och det ger sig av med sin dyrbara last av Lanthanum för att återkomma 30 dagar senare.

Spelarna kan inte påverka färdplanen. Skeppet saknar mat och vatten men har normal atmosfär. Spelarna måste undersöka skeppet (leta efter mat/vatten) för att inse att vatten och mat saknas.

Det landar dag 30, dag 60 och dag 90.

Kontrollrummet:

Spelarnas intryck:

Ni hittar ett rum vars ena vägg upptas av en jättelik instrument tavla 15 * 10 meter. Instrumenten är helt obegripliga.

Spelledarens sammanfattning:

Alla instrument är avsedda att avläsas av robotar, robotarnas interna kommunikations språk påminner EJ om något som spelarna tidigare stöt på. Det finns inget sätt för spelarna att "förstå" instrument tavlan. (Låt dom gärna ödsla tid på det!)

Stenkrossen:

Spelarnas intryck:

Alla *monorail* spåren leder till en jättebyggnad minst 30 meter hög.

Spelledarens sammanfattning:

Monorailvagnarna vänder inne i stenkrossen och släpper även av sin last. Möjligheterna för spelarna att se vad som händer inne i byggnaden är små; mängder av rör och metall konstruktioner skymmer sikten. Byggnaden saknar ytterväggar om dom inte behövs direkt för funktionen.

Cellen:

(Förvaring av fångar)

Spelarnas intryck:

Ni ser ett "rum" med tre väggar tak och golv samt en gallerförsedd ytterdörr. Golvet är täckt av alger.

Spelledarens sammanfattning:

Om någon av spelarna blivit tillfångatagen av robotar så återfinns han här, inlåst av robotarna. Spelaren får ätliga alger och drickbart vatten.

Om ingen har blivit tillfångatagen så står gallerdörren på glänt och cellen är tom. Eventuellt kan det finnas en MechBear i cellen om spelarna tidigare sett den lastas av en *monorailvagn*.

Det finns en ytterdörr som inte går att låsa men som stänger ute ljudet från övriga fabriksstaden. (Robotarna stänger dörren.)

Om det finns någon/något i cellen så kommer en lastrobot med en last ätliga alger och en behållare drickbart 2 gånger per dygn.

Att övernatta i fabriksstaden:

Ljudnivån i alla delar av fabriksstaden utom cellen ligger runt öronbedövande 100-120 decibell. Om spelarna envisas så kommer först en städrobot eller service robot som om den blir bortkörd hämtar en säkerhets eller läkarrobot som tar spelarna till fånga eller slänger ut dom ur staden.

Det enda stället man kan tänkas sova över är i cellen, men där kommer man att bli inlåst så fort robotarna upptäcker att cellen inte är tom (1D timmar).

MechBears:*Spelarnas intryck:*

Du ser en liten varelse som svagt påminner om en ekorre med stora ögon och yvig svans. Den är ca 60cm hög med ett stort runt huvud och runt höfterna har den ett bälte där det sitter fast metallföremål.

Innan du hinner reagera så är den försvunnen.

*Spelledarens sammanfattning:*

MechBears är "servicepersonal" för sjöstjärnan. Dom är speciellt framodlade för att sköta underhållet på sjöstjärnan. Dom är snabba men inte speciellt intelligenta. Dock är deras aptit på tekniska prylar omätlig. De kan kommunicera på samma nivå som en hund. Deras stämband hindrar dom från att göra annat än oartikulerade ljud som stönande och grymtningar.

*Tasks:***Att bli vän med en MechBear:**

Difficult, Int, Edu, 20min

Spelledaren: Om någon av spelarna tidigare skadat någon MechBear så blir det en nivå svårare. Om man redan lyckats bli vän med en eller flera MechBears så blir det en nivå lättare. Om man mutar en MechBear med en häftig teknisk pryl får blir det en nivå enklare.

Att kommunicera med en MechBear:

Routine, Int, Edu, 1min

Spelledaren: Om man lyckas kommunicera så kan få en MechBear att utföra enkla uppdrag. (Inom rimliga gränser.) Själva kommunicerandet gör med gester och ljud vilket sätter begränsningar för hur mycket spelarna kan förklara. .Rollspela detta!. Om man inte lyckats bli vän med MechBearen i fråga så blir försöket en nivå svårare. Nivån återgår till Routine om man försöker en annan dag.

Spelledarens detaljer:

UPP:5F9430 , 4 representerar deras allmänna intelligens, intelligensen när det gäller tekniska saker är F.

Pansar 2 och Hits 4/7 Hastighet: 3.

Pen: 2 (klor), Skada: 1, Block: 1

MechBears får normalt instruktioner direkt från sjöstjärnan. De har inte insett att anledningen till att dom inte får några order längre är vattenbristen hos sjöstjärnan.

Totalt finns det 65 st MechBears.

Om man lyckas bli vän med en MechBear så kommer den så småningom att försöka locka en med till sjöstjärnan. Den hoppas att spelaren kan göra sjöstjärnan frisk.

Undrestryk hur gulliga och söta som är och försök undvika en situation där spelarna känner sig tvingade att döda en MechBear. (Inom rimliga gränser naturligtvis.) Om en spelare jagar en MechBear så kan inte samtidigt skjuta!

MechBear stölder:*Spelarnas intryck:*

Saker försvinner under natten och närhelst man tittar bort. Det verkar som om allting har fått fötter.

Spelledarens sammanfattning:

Det är MechBears som snattar häftiga tekniska prylar. Det börjar i liten skala under de första dagarna (1-2 prylar per dag) för att trappas upp efter hand efter en vecka försvinner ca 1 sak i timmen om den lämnas obevakad längre än 5 minuter.

Mikrovågsstängslet håller ute MechBears ca 1 vecka sedan försvinner ett antal av stolparna i stängslet. (En smart MechBear kom på ett sätt att använda metall för att skärma av dom farliga mikrovågorna.)

Tasks:

Att försöka se hur stölderna går till:

Difficult, Int, Recon, 20min (Safe)

Spelledaren: Om man sitter för länge så börjar man se saker, Tiden avspeglar hur lång tid man kan koncentrera sig.

Att försöka fånga en MechBear:

Difficult, Dex, End, 5min, (Fateful)

Spelledaren: Om man *fumblar* så snubblar man när man jagar björnen; om man lyckas fånga den så har den ett hjärtskärande läte, det låter som om den genomgick helvetets plågor. För Aslan och Vargr blir denna uppgift en nivå lättare på grund av deras möjligt att spurta i hastighet 3. Låt helst inte spelaren komma ifatt MechBearen förän den nått fram till "Konstverket" (Se nedan)

Spelledarens detaljer:

De stulna sakerna använder MechBears till att bygga ett skrot "konstverk" ca 300 meter från sjöstjärnan. (Konstverket hittas inte om man inte letar väldigt noggrant i området runt sjöstjärnan. Om spelarna jagar en MechBear så flyr den till konstverket bakom vilket den gömmer sig.

MechBears har insett att om dom stjälar mycket från fabriksstaden så blir robotarna aggresiva, lagom är bäst. Dock har dom svårt att hålla sig helt borta och någon liten sak kan ju inte märkas!

Robotarna hinner att laga det som MechBears har sönder.

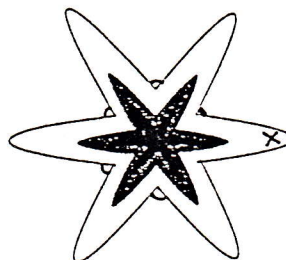
Upptäckt av sjöstjärnan:

Spelarnas intryck:

Ni ser ett jättelikt djur/växt/föremål/berg som tornar upp sig långt borta. Det ligger helt stilla så det går inte att avgöra om det lever eller inte. Det påminner om svansen på en jättelik ödla. Svansens diameter verkar vara 10-20 meter.

Om spelarna vågar gå runt djuret så får man efter ett tag en uppfattning om att det ser ut som en jättelik sjöstjärna som kastats upp på land eller möjligtvis rötter från en jätteväxt.

Bild - Sjöstjärnan



be sj of
bild här - bara
i centralområdet.

Spelledarens sammanfattning:

Det spelarna ser är ett levande "rymdskepp". Detta är allt annat än uppenbart så beskriv det på avtånd som en ödle svans eller rot. (Kanske svagt påminnande om maskarna) ju närmare man kommer desto mer likt en fjällig sjöstjärna blir det. Uppifrån ser det ut som en uppspolad sjöstjärna som är intrasslad i tång (alger på marken).

Området kring sjöstjärnan karakteriseras av mycket bruna snåriga alger med upp till 15 meters höjd som begränsar sikten till ca 5-15 meter.

Rymdskeppet är en avancerad korsning av bioteknik och normal avancerad teknologi, dvs både biologiska och tekniska lösningar används i skeppet.

Spelledarens detaljer:

Påminner om en sexarmad sjöstjärna med en maximal diameter på 100 meter och varje arm har en bredd av 10 meter och en höjd av 5 meter. Dess yta påminner om barken på ett träd och/eller fjäll. Spelarna kan ej göra märken på utsidan. (Ett hål från ett laservapen blir ca 2 cm djupt och läker på 10 minuter.) Ytan(fjällen) är ganska hal så det är svårt att klättra up på sjöstjärnan.

Sjöstjärnan har ett pansar 20 och Hits 250/250.

Stjärnans vattenförråd är slut och därmed är dess medvetandegrad låg. MechBears har inte lyckats lista ut vad som är fel med skeppet utan dom vet bara att det är sönder och behöver lagas. Dock har alla försök från MechBears att laga skeppet vara till föga nytta.

Ingångar till sjöstjärnan.

Spelarnas intryck:

Om man följer konturena av sjöstjärnan på nära håll så finner man en obruten yta med stora fjäll som man inte kan rå på.

Spelledarens sammanfattning:

Alla ingångar till skeppet är normalt stängda. Antingen kan man leta efter ingångar eller lägga sig i bakhåll och studera hur MechBears tar sig in och ut. Det går in/ut ca 1-2 stycken varje dygn och man måste använda kikare för att se hur dom öppnar sjöstjärnan.

Fjällen verkar vara ett mellanting mellan fjäll och hårda metall plåtar.

Tasks:

Att hitta en öppning på sjöstjärnan:

Difficult, Int, Biochemistry, 20min

Spelledaren: Om man hittar något som ser ut som en ingång så betyder det inte att man kan ta sig in.

Att fundera ut hur man öppnar sjöstjärnan:

Impossible, Int, Biochemistry, 20 min

Spelledaren: Om man studerat en MechBear öppna ingången blir försöket en nivå lättare.

Spelledarens detaljer:

Öppningen sitter vid centrum av sjöstjärnan det finns en öppning mellan varje tentakel. Det finns också en öppning som spelarna normalt inte kan finna längst ute på en av armarna. Den öppningen är på ovansidan och används för att fylla på vatten (sjöstjärnans bränsletankar). Tanken är att spelarna skall vara tvugna att samarbeta med MechBears eller åtminstone att spionera på dem.

Inuti sjöstjärnan:

Spelarnas intryck:

Ni drar i ett fjäll och en munliknande öppning uppenbarar sig när ett antal fjäll glider isär. Munnen är 0.7m bred och 1.5meter hög. Ni ser bara 1 meter sedan kröker hålet. Inuti sjöstjärnan så möts man av en slingrande gång som är svagt upplyst med någon typ av lysande alg/bakterie.

Spelledarens sammanfattning:

Innandömet består av ett stort antal kamrar och gångar. Diametern på gångarna är 1.5 meter och väggarna pulserar svagt. Var tionde minut så går ett svagt skalv genom varelsen. Skalven härrör från varelsens metabolism.

Kamrarna varierar i storlek, från de minsta som är 2 meter till den centrala kammaren som är ca 10 meter i diameter och utformad som övre halvan av ett klot.

I en av kamrarna bor MechBears; ca 1Dst finns där när spelarna först stöter på dem inne i varelsen.

I andra kamare kan man ser levande organ omgivna av tekniska system. Dvs insidan är en salig blandning av teknik och biologi!

Tasks:

Att övervinna sin inbyggda motvilja mot att gå in i varelsen:

Routine, Int, End

Spelledaren: För varje spelare som gått in och vistats inne i varelsen och kommit ut lugnt får man en DM av +2.

Att undvika att få panik inne i varelsen:

Routine, Int, Biochemistry, 1min, (fateful)

Spelledaren: Om man misslyckas med detta så rusar man huvudstupa ut ur varelsen. Försöker någon hålla fast en så slåss man vilt. Om man bär andningsutrustning så blir tasken en nivå enklare. Slå en gång per timme som man vistas i varelsen. Man får en DM av +1 för varje timme som någon annan spelare vistats i varelsen utan att drabbas av panik.

Centralrummet i sjöstjärnan:

Spelarnas intryck:

Ni kommer in i ett halvklotformad kammare. Mitt rummet står en halvcirkel av stolliknande föremål som reser sig upp ur golvet.

Spelledarens sammanfattning:

Spelarna har kommit in i styrrummet i sjöstjärnan. De stolliknande föremålen är avsedda för de varelser som skall styra skeppet.

Sjöstjärnan lider av bränslebrist och behöver vatten för att kunna fungera normalt. Den försöker få spelarna att fylla på vatten.

Tasks:

Att inse att detta inte är en naturlig organism:

Simple, Biochemistry, Edu

Att upptäcka markeringen för vattenpåfyllning i hologram 1:

Routine, Int, Computer, (Safe)

Spelledaren: Om man lyckas så lägger man märke till en cirkelformad markering längst ute på en av armarna på varelsen.

Att inse att hologram 2 försöker beskriva vatten:

Difficult, Int, (bio)chemistry, 3min, (Safe)

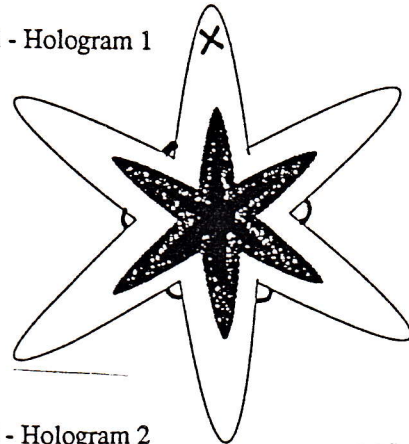
Spelledaren: Om man lyckas så får man en uppfattning av att hologrammet innebär vatten.

Spelledarens detaljer:

Om någon sätter sig i någon av stolarna så ändras dess form så att den passar spelaren bättre. Strax efter det att man satt sig i en stol så dyker det två hologram mitt i rummet.

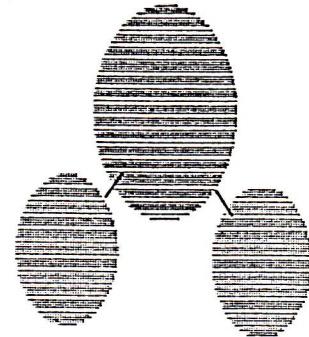
Det ena hologrammet visar upp sjöstjärnan sedd från utsidan.

Bild - Hologram 1



Det andra hologrammet visar ett antal ekvationer (beskrivande egenskaper hos vatten, H_2O), något som ser ut som vågor (vågor i en ocean) samt en väldigt konstig bild av 3 ihopflätade miniatyrsolsystem. (Det symboliserar en vatten molekyl som ser ut som Mickey Mouse huvud med öron.)

Bild - Hologram 2



Låt spelarna fundera ett tag innan dom får slå för ovanstående *Tasks*.

Att rädda sjöstjärnan:**Spelarnas intryck (före vattenpåfyllning):**

Varelserna verkar helt inkapabel att göra något annat än att visa upp de två hologrammen; efter ca 5 timmar så börjar hologrammen tyna bort.

3 timmar efter det så slutar algerna att glöda och skeppet blir helt mörkt.

Under hela tiden så blir MechBears allt oroligare och oroligare och drar i er än hit än dit helt slumpmässigt.

Spelledarens sammanfattning:

Spelarna har upptäckt sjöstjärnan i dess sista självande timmar. Efter det att hologrammen tynnar bort så måste sjöstjärnan få vatten inom 8 timmar. Om så inte sker så dör skeppet och spelarna har mist sin bästa möjlighet att lämna planeten.

Att fylla på vatten hos sjöstjärnan:**Spelledarens sammanfattning:**

Olika alternativ för att fylla på vatten finns:

- 1 - att använda räddningskapseln för att hämta vatten i en sjö och sedan tanka över det i sjöstjärnan.
- 2 - att få MechBears att bära vatten till sjöstjärnan
- 3 - att rigga upp den pump som finns i räddningskapseln för att pumpa vatten till sjöstjärnan

Tasks:

Att övertyga MechBears om att bära vatten:

Difficult, Edu, Liasion, 30min

Spelledaren: Om man lyckas så kommer MechBears att bära tillräckligt med vatten på 1 dygn för att stjärnan skall vakna till liv. Om man inte sedan tidigare har blivit vän med MechBears så är tasken en nivå svårare.

Att använda pumpen för att pumpa vatten:

Routine, Mechanical, Electronics, 20min (Unskilled OK, Safe)

Att hämta upp vatten med räddningskapseln:

Simple, Computer, Int 20 min (Safe)

Spelledaren: Detta innebär i praktiken att man förklarar för lifeboaten vad som skall göras. Varefter detaljerna tas om hand av datorn. Datorn kräver dock en utförlig beskrivning av varför man skall hämta vatten.

Efter vattenpåfyllnad:

Spelarnas intryck:

Ca 30 minuter efter det att man fyllt vattentanken så vaknar sjöstjärnan til liv. Kontrollrummet blir fyllt av aktivitet. MechBears rusar in och ut ur skeppet och jobbar febrilt med helt obegripliga saker.

Spelledarens sammanfattning:

Skeppet håller på att inhämta information och förbereda skeppet för avfärd om så skulle behövas. Det sätts också upp ett osynligt försvar som skall hålla ovälkomna borta.

Spelarna räknas dock som vänligt inställda och så länge detta är fallet så har dom ingen möjlighet att upptäcka försvaret.

Tasks:

Att kommunicera med sjöstjärnan:

Difficult, liasion, int, 2 tim

Spelledaren: Sänk svårighetsgraden ett steg om man använder översättaren. Sänk svårighetsgraden ett steg om man har hjälp av räddningskapselns dator. OBS sjöstjärnan måste vara vattnad!

Att upptäcka att räddningskapselns dator kommunicerar med något:

Routine, Communication, Int (Uncertain)

Spelledaren: Om försöket ger *some truth* så blir spelarnen varse att radion används av datorn. Vid *total truth* så blir spelarna övertygad att något skumt är på gång.

Att identifiera vad räddningskapselns dator kommunicerar med:

Difficult, Communication, Int

Spelledaren: Om man lyckas så får man ungefärligt avstånd och riktning för kommunikationen.

Spelledarens detaljer:

Kommunikationen med sjöstjärnan så fort den vaknat kan ske på flera sätt:

- Via radio
- I kontrollrummet visas hologram som kan tjänstgöra som tangentbord.
- Sjöstjärnan har också ljudsensorer och ljudgeneratorer.

Tyvärr måste sjöstjärnan betraktas som totalt främmande för spelarna som därför måste så sakteliga försöka kommunicera med sjöstjärnan. Rollspela gärna detta!

Om någon skulle göra sig till ovän (dvs skada en MechBear) efter det att sjöstjärnan blivit tankad så kan den personen i fortsättningen inte se eller komma i närheten av sjöstjärneskeppet(eller MechBears). (Sjöstjärnan påverkar den personens hjärna till att strunta i alla tecken på skeppet eller MechBears.)

Om spelarna nämner sjöstjärnans existens när räddningskapseln dator kan höra det så kommer den att försöka att komunicera med sjöstjärnan via radio även om spelarna inte begär hjälp av den.

På en direkt fråga så svarar datorn på räddningskapseln att den kommunicerar med en dator av minst *TL18*.

Sjöstjärnan svarar att den kommunicerar med en primitiv dator.

Pirater:

Spelarnas intryck:

När ni varit på planeten i ca 38 dagar (Dag 40) så lägger ni märke till att ett rymdskepp som håller på att landa på andra sidan om fabriksstaden.

Spelledarens sammanfattning:

Det är ett piratgäng som har tänkt lägga beslag på en last av Lanthanum. Dom har en *ID-transponder* på sitt rymdskepp som gör att försvarssatelliterna inte skjuter på dem.

Tasks:

Att upptäcka var piraterna har landat och spana på dem:

Routine, Dex, Recon, 1 timme, (Fatefull)

Spelledaren: Om man misslyckas blir man upptäckt av piraterna som i framtiden blir mer mistänksamma => nästa försök blir en nivå svårare. Om man får fumble så blir man tillfångatagen av piraterna. Om man lyckas kan man uppskatta antalet pirater till 5 st.

Spelledarens detaljer:

Det är 6 st pirater och dom är beväpnade med *Cloth* pansar och *Advanced Combat Rifle* (7mm) samt varsit svärd.

Pansar: 5, *UPP 678753 Hits 3/5*

Dom tillhör ingen speciell fraktion i det allmänna upproret utan är bara ute efter att tjäna så mycket pengar som möjligt.

Dom förväntar sig inte att möta något intelligent motstånd eftersom dom vet att planeten är obebodd.

Piraternas rymdskepp:

Spelarnas intryck:

Ni ser ett strömlinjeformat rymdskepp som landat i en glänta bland algformationerna.

Spelledarens sammanfattning:

Tasks:

Att avgöra rymdskeppets typ:

Routine, Pilot, Edu, (Uncertain)

Spelledaren: Total Truth: Om man lyckas så blir man övertygad om att det är ett *Corsair* skepp. (*Corsair* skepp används nästan uteslutande av pirater.), *Some Truth:* Ej normalt skepp, *No Truth:* Vanligt Handelskepp.

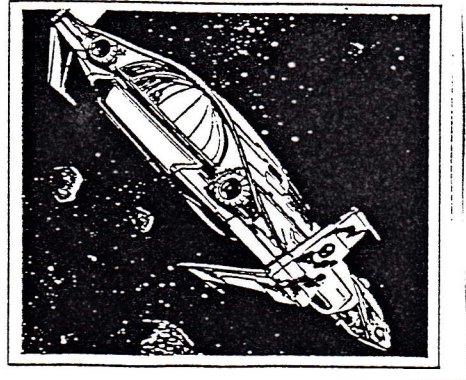
Spelledarens detaljer:

Skeppet är en pirat Corsair av Typ P, TL15 med *Jump 2* motor. Det finns plats för 11 personer på skeppet.

Skeppet har en *transponder* som kan ställas om så att andra skepp uppfattar det på det sätt som piraterna önskar.

Piraterna är så säkra på att dom är ensamma att dom inte slår på Anti Hijack-programmet förrän tredje gången de stöter på någon av spelarna.

Bild - Corsair



Ingen av spelarna har de färdigheter som behövs för att styra piratskeppet. Om spelarna ändå tänker försöka lämna planeten så krävs att dom lyckas övertyga två av piraterna att hjälpa till eller att dom lyckas koppla ihop datorn ombord på räddningskapseln med piratrymdskeppets dator. (Kabel krävs, radions överföringskapacitet räcker inte till för att styra pirat skeppet via radio utan det måste till en direkt elektrisk eller optisk förbindelse.)

Gvonk (algbetare):*Spelarnas intryck:*

En flock av fembenta varelser står och betar av den gröna mattan på marken. Deras hud är grönblå och randig. De använder käkarna till att ta tag om alger som de sedan med ett snabbt kast med det avlånga huvudet sliter loss från marken. Ni uppskattar antalet djur till 10-30 st. De har inte upptäckt er ännu. Avstånd ca 300 meter.

Spelledarens sammanfattning:

En helt harmlös ras av algätare. Om man kommer närmare än femtio meter så stampar en av dem med bakbenet och hela flocken ger sig av i full "galopp".

Spelledarens detaljer:

Pansar: 0, Hits 3/3, Hastighet 4.

Pen: 4, Skada: 2, Block: 1 (Hovar)

Vikt 65Kg

Vargr är den ende av spelarna som kan hålla jämna steg med en flock Gvonks, dock blir det svårt att hinna i kapp!

Laurus tiger(rovdjur):*Spelarnas intryck:*

Ett tigerliknande varelse närmar sig er. När den öppnar käftarna verkar den ha sylvassa 4 dm långa tänder. Dess klor ser vassa ut!!!!!!

Längden verkar vara 2-3 meter.

Bild - Laurus Tiger

*Spelledarens sammanfattning:*

Detta är planetens obestridde härskare, det enda som den inte ger sig på är maskar och robotar. Om den blir träffad av ett vapen så flyr den. Det troligaste är dock att en spelare som blir överfallen hinner bli skadad innan man kan skrämja bort tigern.

Spelledarens detaljer:

Pansar: 1, Hits: 3/2

Pen: 4, Skada: 2 (Tänder)

Pen: 3, Skada: 2, Block: 1 (Klor)

Vikt 100Kg.

Salilea fjärlil(rovdjur):*Spelarnas intryck:*

Ni ser en vacker fjärlil med ett vingspann av ca 10cm. Vingarna är rutiga i regnbågens alla färger.

Ni inser snart att ni missbedömt storleken !

Fjärlilen är 2 meter över vingarna och flyger med hög hastighet (3) emot er.

Bild - Salilea fjärlil

*Spelledarens sammanfattning:*

Spelarna har blivit upptäckta av en rovfjärlil. Om dom inte gör något så kommer dom att bli fjärlilsmat inom kort.

Tasks:

Att kasta sig undan från fjärlilen:

Simple, Dex (Fateful)

Spelledaren: Om man misslyckas så har man fått en (1) skada.

Spelledarens detaljer:

Pansar:0, Hits: 2/1, Hastighet: 3.

Pen: 4, Skada: 2 (Tänder)

Fjärlilen väljer ut en av spelarna på måfå och attackerar.

Om någon av spelaren skjuter på fjärlilen och missar så flyr den.

Salilea larv:*Spelarnas intryck:*

Ni ser en larv som verkar äta av algerna (svarta eller blåa); den har ca 40 ben och är ca 1 meter lång

Spelledarens detaljer:

Detta är en Salilea larv som om ca ett år kommer att omvandlas till en vacker Salilea fjärlil.

Pansar: 0 Hits 2/2, Hastighet: 1..

Pen: 4, Skada: 1, Block 1

Den anfaller endast om spelarna attackerar den.

**Visslare:***Spelarnas intryck:*

Ni hör ett visslande ljud på avstånd.

(Om dom följer ljudet ca 500 meter.)

Ni ser en stubben av ett jätte träd med rötter i diametern 30-90 cm med mycket luft i mellan. Det är väldigt dammig och rökigt runt trädet. Diametern är ca 1-2 meter och höjen är 3-4 meter.

Spelledarens detaljer:

Spelarna har upptäckt en växt som lever av att suga in atmosfären mellan sina rötter och blåsa ut den upptill. Luften passerar genom ett filter där det mesta fastnar och sedan smälts av växtens matsmältningssystem.

Pansar: 4, Hits: 30/50.

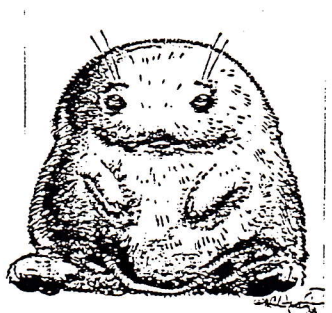
Popper:

Spelarnas intryck:

Ni ser ett litet rufsigt djur (ca 2dm) som står och betar alger. Plötsligt hörs ett poppande ljud och djuret är borta.

Ni upptäcker djuret efter stund 2 meter längre bort där det står lika fridfullt och tuggar. Efter en stund poppar det till och djuret är återigen borta.

Bild - Popper



Spelledarens sammanfattning:

Spelarna har upptäckt en Popper som betar alger. När den tuggat rent ett ca 4dm stort område så använder den en del av sitt gasförråd till att skjuta iväg sig 1D meter åt ett valfritt håll.

Spelledarens detaljer:

Den kan poppa ca 10 ggr i timmen. Om den blir anfallen så förvarar den sig med att spotta syra på den som anfaller.

Pansar: 6, Hits 2/2, Hastighet 3.

Pen:2, Skada: 1 (syra), Skill-2 i "Throwing" max avstånd 10 meter.

Mat:*Spelarnas intryck:*

Matfrågan.

Ni kan välja på att äta maten från konsolen, eller att äta matransoner (tråkiga).

Spelledarens sammanfattning:

Det finns möjligheten att leva av vad landet ger.

Tasks:

Att undersöka om ett ämne är ätligt/drickbart:

Routine, Edu, Biochemsitry, 5 sek (Uncertain)

Spelledaren:

No truth: Spelaren får reda på totala motsatsen.

Some truth: Spelaren får reda på om ämnet är giftigt eller ej, men ej om det är näringsrikt eller ej.

Total truth: Spelare får reda på om det är ätligt och närande eller ej.

Spelledarens detaljer:

Dag 15 går matkonsolen sönder. (Ej möjligt att reparera den.)

Matransonerna är 100 st trots att lådorna säger 2000 ! (Man skall alltid kolla.) *Datorn vet ej vad som finns i chiplet*
keem

Maten i ransonerna räcker för 5 personer i 20 dagar.

Det finns tre olika sorters alger:

De gröna algerna är ätliga och innehåller näring. Smakar pappersklister.

De bruna algerna är ätliga och smakar gräs.

De röda algerna är giftiga om man inte förväller dem, kokar och slår bort vattnet. Om man inte slår bort vattnet eller äter dom råa så får man feber i två dagar och sedan blir man frisk. Dom smakar väldigt gott !

De svarta algerna är dödligt giftiga; de svider på tungan och skulle man ändå svälja en så dör man inom 2 dygn om man inte behandlas med *mediscannern*. (Man dör av frätskador!)

Djurlivet på Gerome är av en annan typ än det mänskliga vilket innebär att ingen av spelarna oberoende av ras kan livnära sig på djuren här! Näringsinnehållet är 0 hur man än bearbetar köttet.

Vattnet är av tre olika typer: Rött, Blått och Grönt

Sjöarna består av olikfärgat vatten som får sin färg av de ämnen och växter som finns i vattnet.

Rött vatten går att dricka direkt.

Blått vatten kan inte renas.

Grönt vatten kan renas med hjälp av vattenreningutsrustning.

(1D: 1-2 Rött vatten, 3-4 Blått, 5-6 Grönt)

Robotar allmänt:

Spelledarens sammanfattning:

De robotar som sköter driften på planeten är av ett antal typer, se nedan. På grund av att gruvbrytningen skulle avslöjas så råder ABSOLUT radiotystnad bland maskiner och robotar. (Dom har inga radiosändare.) Istället är alla stolpar i monorailen och ett otal ställen inne i fabriksstaden utrustade med anslutnings don som alla robotar kan använda. Detta gäller även monorailvagnarna.

Alla robotar har en regnbågsskimrande band runt kroppen. Detta band använd av andra robotar som ett unikt identifieringssystem. En robot som blir av med sitt ID-band försöker så snart som möjligt att få ett nytt. När detta skett så blir det gamla bandet verkningslöst. (Borttaget ur registren inom 1D timmar.) För robotar inom fabriksstaden så tar det 3D minuter att få ett nytt band. För robotar utanför staden så får dom nya när dom kommer åter till staden 1D timmar senare.

En servicerobot saknas ca 24 timmar efter det den skulle rapporterat. (Rapport varannan timme.) Övriga robotar saknas inom 3 timmar.

Spelarna ignoreras av robotarna för det mesta. Spelare som hindrar en robotsuppgift får dock en lätt elektrisk stöt. Stötens styrka är beroende på hur våldsamma spelarna är; dock max medvetlöshet i 60 minuter.

Skulle spelarna bli för våldsamma kan alltid en läkarrobot fixa till saken!

Längs hela monorailen finns på de med lastrobotar "bemannede" stolparna ett elektriskt jack som roboten kan pluggas in i ock kommunicera med fabriksstaden.

Robotarna har syn men ej hörsel.

Det troligaste är att spelarna aldrig stöter på en säkerhets robot!

Lastrobot:

Spelarnas intryck:

Ni ser en liten och fyrkantig robot med kraftiga manipulator armar. Ca 1.5m hög och med larvfötter.

Roboten står stilla.

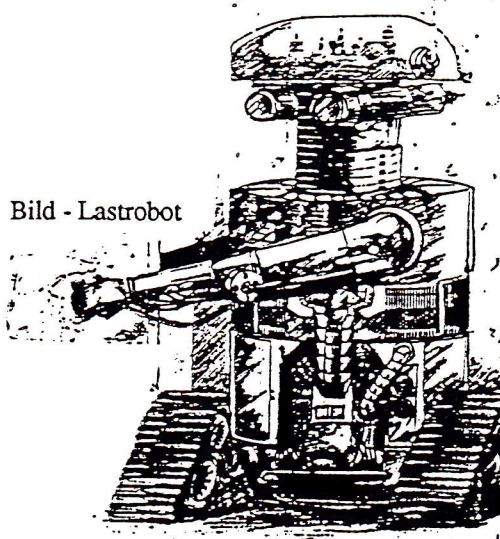


Bild - Lastrobot

Spelledarens sammanfattning:

Denna robot matar maskarna och tar han om metallklumpen som läggs på transportören. Om en spelare bedövas så flyttar roboten spelaren till transportören och ger spelaren en extra bedövning som vara 2D timmar. När monorailvagnen kommer så lastas spelaren försiktigt ombord på vagnen och när vagnen kommer till fabriksstaden så lastas spelaren av och tas i förvar i fängelseburen.

Det är inte uppenbart att roboten har ett ID-band.

Tasks:

Att undvika att bli bedövad om man blir träffad:

Difficult, End, Str (Fateful)

Spelledaren: Om man misslyckas så blir man bedövad i 3D-End minuter. Dock minst 2 minuter.

Att ta ID-bandet från en aktiv lastrobot:

Impossible, Dex, Computer, 30sek (Non repeatable, Fateful)

Spelledaren: Om man misslyckas så innebär det att roboten har fångat spelaren i ett järngrepp.

Att ta ID-bandet från en inaktiv lastrobot:

Routine, Str, Mechanical, 10sek

Spelledaren: Vid *exceptional failure* blir bandet obrukbart. Detta går EJ att upptäcka, utan spelarna kan försöka igen

Spelledarens detaljer:

Beväpning: Elstöt anordning med bedövnings kapacitet.

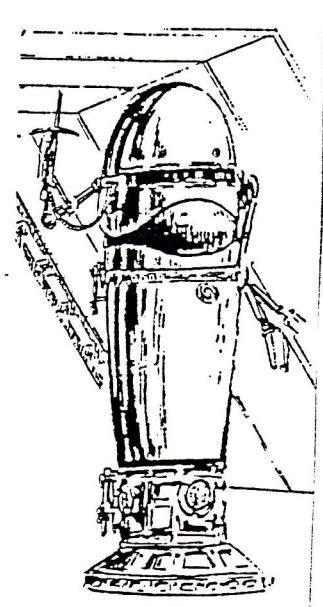
Pansar: 3, Hits 10/7, Hastighet: 2

Säkerhetsrobot:

Spelarnas intryck:

Ni ser en två meter hög robot som svävar någon decimeter över marken. Överdelen är en silverblänkande kupol och i händerna håller den något som kan vara ett verktyg eller ett vapen.

Bild - Säkerhetsrobot



Tasks:

Att ta ID-bandet från en aktiv säkerhetsrobot:

Impossible, Dex, Computer, 30sek (Non repeatable, Fatefull)

Spelledaren: Om man misslyckas så innebär det att roboten har fångat spelaren i ett järngrepp.

Att ta ID-bandet från en inaktiv robot:

Routine, Str, Mechanical, 10sek

Spelledaren: Vid *exceptional failure* blir bandet obrukbart, detta går EJ att upptäcka, utan spelarna kan försöka igen

Spelledarens detaljer:

Den är utrustad med ett gyllene band runt kroppen så den kan identifieras av andra robotar och säkerhetssystem. Roboten kan se både i mörker och i ljus. Roboten kan dock inte se genom rök.

Det skall mycket till för att spelarna skall bli attackerade av en säkerhetsrobot, tex att dom börjar förstöra ohejdat i fabriksstaden eller skadar robotar.

Beväpning LaserRifle-9 och den har färdigheterna LaserWeapon-1 och Brawling-1

Pansar: 6, Hits 10/20, Hastighet: 2, Vikt 200Kg

Pen: 2, Skada 2, Block: 1 (Händer)

Läkarrobot:

Spelarnas intryck:

En jättelik robot verkar undersöka en mask. Efter en stund så sticks ett spetsigt verktyg in i masken och tio minuter senare så kravlar masken iväg mot närmaste hål. Roboten är ca 20 meter hög har två jättelika armar och 2 jätteben (diameter 2 meter)

alternativt:

En jättelik robot håller på att lämna/komma till fabriksstaden den är 20 meter hög!

Spelledarens sammanfattning:

Detta är en läkarrobot som sköter om maskarna. Den används ibland också till andra uppgifter pga av sin stora styrka. Den är endast ute i dagsljus pga av att den saknar mörkerseende.

Tasks:

Att ta ID-bandet från en aktiv läkarrobot:

Impossible, Dex, Computer, 5min (Non repeatable, Fatefull)

Spelledaren: Om man misslyckas så innebär det att man ramlat ner från roboten, (ett fall på 5-15 meter) och får 1D-2 skador.

Att ta ID-bandet från en inaktiv robot:

Routine, Str, Mechanical, 10sek

Spelledaren: Vid *exceptional failure* blir bandet obrukbart. Detta går EJ att upptäcka, utan spelarna kan försöka igen

Att undvika att bli trampad på (anfallen):

Simple, Dex, Hastighet, (fatal)

Spelledarens detaljer:

Den är utrustad med ett gyllene band (ID-band) runt kroppen så den kan identifieras av andra robotar och säkerhetssystem. Den kan endast Medic för maskar.

Pansar:4, Hits: 500/600, Hastighet: 1

Pen: 20, Skada 10, Block: 10 (en fot)

Det är som tur inga problem att undvika att bli trampad på!

Städrobot:

Spelarnas intryck:

Ni möter en maskin som ser ut som en korsning av en industridammsugare och gatsopningsbil. Den sveper över området metodiskt och undviker bara fasta konstruktioner.

Spelledarens sammanfattning:

Detta är vad det ser ut som: en städrobot den ser till att hålla fabriksstaden ren och fin, den ser även till att området utanför stängslet hålls fritt från vegetation, upp till 500 meter från stängslet.

Tasks:

Att undvika att bli påkörd/upptäckt av en städrobot:

Simple, Dex, Int (Unskilled OK)

Att ta ID bandet från en aktiv städrobot:

Routine, Dex, Computer, 30sek (Non repeatable, Fatefull)

Spelledaren: Om man misslyckas så innebär det att ID-bandet är sönderslitet.

Att ta ID bandet från en inaktiv robot:

Routine, Str, Mechanical, 10sek

Spelledaren: Vid *exceptional failure* blir bandet obrukbart. Detta går EJ att upptäcka, utan spelarna kan försöka igen

Spelledarens detaljer:

Om man står i vägen för städroboten så försöker den skuffa undan hindret försiktigt under 5 minuter därefter förflyttar den sig runt hindret och fortsätter den normala banan. En timme senare återkommer den och försöker städa igen. Efter tre misslyckade försök sänds en säkerhetsrobot dit.

Hits: 3/3 Pansar 3, Hastighet: 1.

Den är ca 1.5 meter hög och dess tre armar är teleskopiska och kan sträckas ut 5 meter.

Den är utrustad med ett gyllene band runt kroppen så den kan identifieras av andra robotar och säkerhetssystemet.

Servicerobot:

Spelarnas intryck:

Ni ser en jättespindel (diameter 2 meter) som är kolsvart. Vid närmare studie påminner den mera om en maskin än om ett levande väsen. Den verkar plocka och svetsa. Antingen så håller den på att ha sönder något eller så sätter den ihop något.

Spelledarens sammanfattning:

Det är en servicerobot som sköter om alla typer av service i fabrikstaden och monorailen. Den kan reparera alla typer av robotar och all annan teknisk utrustning som förekommer i och i anslutning till staden och monorailen.

Tasks:

Att ta ID-bandet från en aktiv servicerobot:

Difficult, Dex, Computer, 30sek (Non repeatable, Fatefull)

Spelledaren: Om man misslyckas så innebär det att roboten använder sin svets som ett vapen.

Att ta ID-bandet från en inaktiv robot:

Routine, Str, Mechanical, 10sek

Spelledaren: Vid *exceptional failure* blir bandet obrukbart. Detta går EJ att upptäcka, utan spelarna kan försöka igen

Spelledarens detaljer:

Den är byggd i svarteloxerad aluminium med åtta stycken kombinerade armar/ben som kan användas som manipulatorer. Dess utrustning består av ett stort antal inbyggda verktyg, borr, slip, såg, vinch, svets.

Svetsen kan också utnyttjas som ett vapen med maximal räckvidd 1m (Close) funktion som laser pistol-9. Dess intelligens får anses som rudimentär; den bryr sig endast om spelarna om de aktivt motarbetar dess service uppgift.

Den inser på egen hand vad som behöver repareras och startar en reparation på egen hand om den anser sig klara av den direkt. Om det krävs mer utrustning och/eller flera robotar så kontaktas centralen via närmaste kommunikations plats. (Ingen typ av robot är utrustad med radio pga radiotystnaden som gäller.)

Hits 10/3, Pansar 3, Färdighet Laser Pistol-1

Den är utrustad med ett gyllene band (ID-band) runt kroppen så den kan identifieras av andra robotar och säkerhetssystem.

Encounters i "naturen":

Slå 2D var 4 timme för att avgöra om spelarna stöter på något om man slår 8+ så träffar spelarna på något: Slå 2D på någon av encounter tabellerna nedan. De olika *encounterna* står beskrivna efter tabellen och i respektive kapitel.

Dagtid		Natttid	
2	Sjöstjärnan	2	Sjöstjärnan
3	Instabil mark	3	Monorail
4	Laurus tiger	4	Salilea larv
5	Monorail	5	Insekter
6	DJUR	6	Spår efter läkarrobot
7	1D st Gvonks som "betar"	7	DJUR
8	Mask	8	MechBear
9	MechBear	9	Visslare
10	Salilea fjärl	10	Jordskred
11	1D-4 pirater	11	Rost
12	Robot	12	Krasande ljud på avtånd

Om spelarna ännu inte stött på en MechBear dag 4 så lägg in en MechBear encounter då.

Om spelarna ännu inte stött på Sjöstjärnan dag 41 så lägg in en encounter då.

Förklaringar:

DJUR:

Slå 1D på följande tabell för att se vad spelarna stöter på:

- 1 -> Visslare
- 2 -> Popper
- 3 -> Salilealarv
- 4 -> MecBear
- 5 -> Gvonk
- 6 -> Laurus Tiger

Sjöstjärnan:

Man siktar sjöstjärnan på ett avstånd av 300 meter. (Very Long)

Gvonks:

En hjord av Gvonks siktas på 200 meters avstånd. (Long range)

Laurus tiger:

En Laurus tiger överraskar sällskapet. Slå 1D: 1-3 så flyr den, 4-6 så attackerar den någon av spelarna.

Krasande ljud på avstånd

Ett kraftigt krasande ljud hörs på avstånd. Spelarna kommer aldrig att få visshet i vad som åstadkommer ljudet. (Det är en mask som stöter på en bergådra som den inte kan smälta !)

Instabil mark:

Marken ger plötsligt vika under spelarna.

Att undvika att snubbla ner i gropen som bildats:

Routine, Dex, (fatefull)

Spelledaren: Om man ramlar ner i en grop så får man en 1 skada. Man får en +1 DM för varje tidigare gång som man snubblat ner i en grop.

MechBear:

Slå 1D:

1-3 -> Spelaren har skymtat en MechBear som snabbt försvinner bort.

4-6 -> En MechBear har snattat något från spelarna.

Dag 1 till dag 6: Någon liten enkel pryl.

Dag 7 till dag 14: Någon användbar pryl

Dag 15 till dag 40: Större eller mindre del av skeppet.

Dag 41 - : Någon livsnödvändig del eller ett vapen.

See MechBears för möjligheter att förfölja den tjuvaktiga björnen. Om en MecBear tar något från spelarna så kanske detta inte märks förrän senare. Det tagna är troligtvis någon kvarglömd sak utanför skeppet eller någon del av skeppet.

Mask:

En mask bryter just genom ytan alldeles i närheten, men spelarna lyckas hoppa undan. Den sträcker på kroppen så att 5-10 meter av den syns och vrider sig runt som om den spanande efter något.

Slutligen kryper den baklänges ner tillbaka i hålet. Hålet faller sedan ihop.

Pirater:

Spelarna stöter på 1D-4 pirater, om resultatet blir mindre än 1 pirat så hör man bara mänskliga ljud på avtånd. (Skratt och støj.)

Om det är Dag 40 till dag 50 så träffar spelarna på en Popper istället.

Robot:

Slå 1D:

1-2 -> har spelarna stöt på en sjuk mask som undersöks av en läkarrobot.

3-4 -> dom har råkat stöta på en reparations robot "spindel"

5-6 -> så stöter dom på en helt förvirrad säkerhetsrobot som skjuter vilt på allt som kommer närmare än tio meter.

Salilea fjärl:

Spelarna stöter på 1D-3 stycken fjärlar som anfaller.

Visslare:

Spelarna stöter på en visslare.

Spår efter läkarrobot:

Spelarna upptäcker jättelika spår i marken efter en läkarrobot. Om dom följer dom så leder dom så småningom antingen till läkarroboten eller till fabriksstaden. (Steglängden är ca 5 meter.)

Jordskred:

Marken precis framför spelarna rasar samman och uppsluckar en 10 meter stort område av alger. Sedan faller marken ihop och allt som återstår är ett 3 meter djupt håll.

Låt gärna spelarna slå någon task för att få dem ur balans.

Rost:

Spelarna upptäcker att alla metallföremål har angripits av rost och behöver rengöras, detta tar ca 1 dag.

Insekter:

Ett litet 2mm insektsdjur verkar ha sin promenadstig tvärs igenom lägret. Antalet insekter i området fördubblas varje dag tills spelarna flyttar. Berätta gärna hur äckligt det ser ut när marken kryllar av insekter.

Hits 1/1 (Gäller ca 30 insekter)

Dom gör ingen skada utom det att dom låter konstigt när man trampar på dom och dom är ganska hala.

Elstänglset påverkar dom inte, men dom verkar inte gilla färgämnet i nödfärgpåsarna. En påse räcker till ett 20 meter långt och 5 cm brett band som insekterna undviker.

Salilea larv:

Spelarna stöter på 1D Salilea larver.



Encounters i fabriksstaden:

Slå 2D varje kvart som spelarna vistas i fabriksstaden för att avgöra om spelarna stöter på något om man slår 7+ så träffar spelarna på något: Slå 2D på encounter tabellen nedan.

2	Säkerhetsrobot
3	MechBear
4	Servicerobot
5	Städrobot
6	Monorailvagn
7	Hjärtskärande ljud från stenkrossen
8	Läkarrobot
9	Städrobot
10	Fallande föremål
11	1D-4 pirater
12	Servicerobot

Spelarna bör stöta på åtminstone en encounter varje gång de är inne i fabriksstaden.

Förklaringar:

Säkerhetsrobot

Spelarna ser en säkerhetsrobot.

MechBear

En MechBear skymtar till på avtsånd.

Monorailvagn

Slå 1D

1-5: En monorail vagn passerar på den närmsta monrailbanan och fortsätter bort mot avlastningen.

6: Monorailvagnen stannar till och en säkerhetsrobot lyfter ur ett bylte ur vagnen som fortsätter. (Byltet är en bedövd MechBear som varit lite för närgången.)

Hjärtskärande ljud från stenkrossen

Hela området skakas av ett fruktansvärt skärande ljud.

Servicerobot:

En spindelliknande djur klänger ovanför er!

Läkarrobot

Spelarna ser läkarroboten på avstånd när den är på väg in/ut fabriksstaden.

Städrobot

En städrobot har bestämt sig för att städa just där spelarna uppehåller sig!

Fallande föremål

Ett metallföremål faller ner från ovan och rikserar at träffa en spelare.

Att undvika att bli träffad av föremålet:

Routine, Dex, Instant (fateful)

Spelledaren: Om man misslyckas så blir man träffad och får 2 skador.

Pirater

Spelarna har upptäckt några pirater som givit sig in på området för att ta reda på var Lanthanumet lagras.

Om piraterna ej har landat (ej Dag 40 - Dag 50) så råkar de ut för utströmmande het ånga som de med nöd och näppe lyckas undvika.

Förflyttning/Rörelse:

Att tas sig runt på Gerome kan vara tidskrävande på grund av dess storlek.

Normal hastighet är 1 och man kan om man inte bär för mycket springa i hastighet 2. Hur mycket man kan bära står angivet i regelhäftet (diskussionen om Strength).

Både Vargr och Aslan kan springa fortare, *Aslan* upp till hastighet 3 och *Vargr* upp till hastighet 4.

Avståndet till sjöstjärnan från landningsplatsen är ca 1 dagmarscher eller 0.7 timme med räddningskapseln.

Avståndet till fabriksstaden är ca 6 dagmarscher eller ca 5 timmar med räddningskapseln. Glöm inte bort att räddningskapseln läcker radioaktivitet och vistelse längre än 3 timmar per dygn ej är att rekommendera. (Det går inte att flyga med öppen luftsluss!)

Observera att man måste övertyga skeppet om att flytta på sig!

Om nödvändigt kan placeringen av dessa två platser vara aningen flytande till spelarna upptäcker dom.

Datorn på räddningskapseln kan hjälpa till med karta/*mapbox-chip* om spelarna kommer på detta!

Medicin och läkandet av skador: (Konsten att använda en Mediscanner)

Under spelets gång kommer spelarna att drabbas av allt från virus till skottsador och det behövs medicinsk omvårdnad. Den enda hjälp spelarna kan få är *mediscannern* eftersom alla spelarna skapar medicinsk utbildning.

Tasks:

Att läka en poäng skada:

Routine, Medic, Edu, 2 tim

Spelledaren: Den skall läkas måste vara vid medvetande. En mediscanner har Medic-2.

Att läka en poäng skada hos en medvetslös:

Difficult, Medic, Dex, 3 tim

Spelledaren: En mediscanner har Medic-2.

Spelledarens detaljer:

Det går inte att använda Mediscanner på något annat än spelarna. För detta krävs att den byggs om av en som har minst Medic-2 och Electric-2.

Library data:

Aktyfas III:

Näste överhuvud i en av Reginas äldsta Aslan familjer. Känd för sitt äventyrliga leverne.

Aslan

En intelligent *major race* som svagt påminner om ett lejon, dock har de ingenting att göra med Terras lejon.

Medelängden är 2 meter och medelvikt 100 kg. Män och kvinnor i Aslansamhället har väldigt skilda roller och mentalitet. Männen har ingen som helst uppfattning av pengar och tekniska saker hanteras som svarta lådor. Det som driver männen framåt är deras drift att härska över stora landområden. Kvinnorna sköter om handel och teknik men överläter normalt strider åt männen. Kvinnorna är tre gånger så många som männen.

Alla Aslan har en mycket specialiserad *dewclaw* under tummen som kan fällas tillbaka in i en hornbelagd hållighet i handflatan.

Biologiskt rymdskepp:

Ofta återkommande tema i sägner som daterar sig till det Vilanska imperiet. Inga vetenskapliga fakta har någonsin hållt för granskning. Modern vetenskap avfärdar tanken som orimlig på ett flertal grunder. See även Svante Dänickens bok om forntida teknik. Metusalem förlag Regina 1083.

Deneb:

Område som innefattar sektorerna Spinward Marches Deneb, Trojan Reach och Reft.

Gagarin, Fartrader:

En 500tons trader som ägs av SusSAG. Stationerar i Solomani Rim.

Gvuurdon Rangoukfighksuedh:

Berömd Vargr forskare som har ett stort antal avhandlingar inom området biologi och kemi. Han har även författat flera populärvetenskapliga böcker som lett till ökad förståelse för imunologin.

Hkeisarli

Hkeisarli (Det stora landet): inregistrerad trader som ägs av en av Reginas äldsta Aslanfamiljer.

ID-transponder:

Alla rymdskepp är enligt lag utrustade med en *ID-transponder* som unikt identifierar skeppet för andra rymdskepp. *ID-transpondern* är skyddad mot åverkan med hjälp avancerad krypteringsteknik och inbyggd försvarselektronik.

Lanthanum:

Lanthanum är en sällsynt jordartsmetall som används för att konstruera hyperrymdnätet på alla moderna rymdskepp.

Major Races:

Major races är en beteckning för de raser som på egen hand upptäckt snabbaren-än-ljusets-rymdfart.

Humaniti, (*Zhodani*, *Solomani* och *Vilani*), *Aslan*, *Hive*, *Vargr*, *Ancients* och *Droyne*.

Mayday:

Mayday en gammal nödsignal med rötter från Terra.

MechBears:

(Sökning på utseende eller beskrivning ger inget resultat - MechBears är ingen tidigare känd ras).

Monorail:

Enkelspårig järnväg för material- eller persontransporter.

Navigation Act 103:

Detta dokument fastställer ett skepps rätt till räddningsinsatser om det sänder ut nödsignal. (SOS, Mayday, GK). Att svara på en nödsignal krävs dock ej om detta skulle äventyra säkerheten ombord på den potentiella undsättaren.

Användandet av nödsignal då skäl ej föreligger bestraffas med beslagtagande av skeppet och böter som minst uppgår till 10MCR.

Norris:

Ärkehertigen av Deneb Norris Aella Aledon tidigare hertig av Regina. Har offentligt uttalat sig lojal mot tredje Imperiet. Hans symbol är en enhörning.

Sjöstjärn:

Den största organism som har stjärnform finns på planeten Slavrok i Old Expanses där den kan växa till den imponerande storleken av 4 meter.

Signal GK:

GK är en förkortning av *Gashimeku Kaalariin*, vilket är det uttryck som användes i det Vilanska imperiet för fartyg i nöd.

SOS:

Nödanropssignal av okänt ursprung. Legender hävdar att det skulle vara en ålderstigen variant av ganglic och att det skulle betyda "*Sava Our Soyls*", vad en soyl skulle vara är oklart, dock påstår en del historiker att det skall representera livskraften. Alltså rädda vår livskraft.

Terra: (Solomani Rim/Sol 1827 A867a69-F)

Terra eller jorden är ursprunget för alla gener som givit upphov till *Humaniti*.

Urbanitska Stanislava:

Deltog i förhandlingar i slutskedet av Fifth Frontier War. Allmänt betraktad som en mycket skicklig förhandlare och diplomat. Hon har även gjort sig känd på det ekomiska planet.

Vargr

Intelligent *major race* som härstammar från genetiskt manipulation av *Ancient* av Terranska djur. En typisk Vargr är 1.6 meter hög och väger ca 60 kg. Vargr går upprätt på två ben och dom är köttätare. Deras reaktionstid är något snabbare än människor, deras lukt och smaksinne är bättre utvecklat än människorna.

Utseendet påminner om Terras vargar.

Ålsen, Juan:

Vinnare av Pistolskytte SM (SektorMästerskapen) på Rhylanor åren 1113 och 1115.

Frågor och svar:

Diverse frågor som jag stött på under provspeländena:

Vem skapade maskarna ?

Maskarna skapades av *Ancients* som behövde ett billigt sätt att raffinera fram Lanthanum.

Från början fanns det ett flertal andra varelser som skötte om det som idag sköts av robotar och fabriksstaden, men dessa dog ut för 200000 år sedan!

Vem skapade fabriksstaden och monorailen ?

Fabriksstaden byggdes av robotar som släppts ner av för länge sedan utdöd ras som bodde på en grannplanet. Fabriksstaden upptäcktes av *Scouts* när dom första gången upptäckte planeten, den dåvarande kejsaren utverkade Röd Zon klasifiseringen för att kunna hålla Lanthanum gruvan hemlig!

Sedan dess har planeten bytt hand men alltid återtagits av Imperiet och de som upptäckt planeten dödats.

Viruset ?

Viruset har utvecklats på planeten av sigt självt och var anledningen till att allt byggande gjordes av robotar.

Var kommer sjöstjärnan ifrån ?

Både sjöstjärnan och MecBears är skapade föremål av en ras som var lika duktiga på biologi och genmanipulation som på "vanlig" teknik. Sjöstjärnan är flera tusental år gammal och kan leva i ytterligare tusental om det bara får skötas om av MechBears.

Sjöstjärnan far runt i universum och letar efter en uppgift här i livet!

Vem vet det kanske dyker upp i ett framtida äventyr, vem vet?

Vem får Lanthanumet?

Den falske Stephon lägger för närvarande beslag på rikedomarna och använder dem i kriget! Norris har trots sin position ej fått reda på Geromes hemlighet! Detta kanske spelarna ändrar på, vem vet!

Bilaga A - Shipslockerns innehåll

Personlig utrustning:		Vikt:	Vol	TL
2000	dagsransoner mat	0.3Kg		
10	regnkappor	0.5Kg	1.0L	(TL8)
10	sydvästar	0.1Kg	0.1L	(TL7)
9	rygsäckar	3.0Kg	40.0L	(TL3)
10	vinterkläder	2.0Kg	8.0L	(TL10)
10	par snöskor	1.0Kg	4.0L	(TL1)
10	par tropikkläder	10.0Kg	2.0L	(TL10)
10	kallväderssovsäckar	3.0Kg	8.0L	(TL12)
30	vattenflaska (ca 2 dygn)	0.1Kg	5.0L	(TL7)

Vapen:		Vikt:	Vol:	TL:
2	djungelkniv	0.1Kg	0.2L	(TL12)
2	<i>snub pistol</i> 10mm (<i>Tranq</i>)	0.2Kg	0.2L	(TL8)
4	<i>shotgun</i> 18mm (<i>pellets</i>)	3.7Kg	3.7Kg	(TL4)
1	<i>Hunting rifle</i> 13mm	6.0Kg	4.5Kg	(TL5)

Verktyg:		Vikt:	Vol:	TL:
1	väska med mekanikverktyg	20.0Kg	30.0L	(TL15)
1	väska med elektronikverktyg	5.0Kg	3.0L	(TL15)-
1	metallverktygskit	50.0Kg	50.0L	(TL4)
1	medicscanner med expertsystem	1.0Kg	2.0L	(TL12)
5	elektriska lampor (drifttid 12tim)	1.0Kg	1.0L	(TL7)
2	bergklättringsutrustning	15.0Kg	15.0L	(TL8)
1	<i>medical kit</i>	10.0Kg	20.0L	(TL7)
1	magnetisk kompass	0.01Kg	-	(TL6)
1	radioaktivitetsmätare	1.0kg	2.0L	(TL5)
1	<i>bioscanner</i>	3.5Kg	8.0L	(TL15)
2	handdatorer			
1	elektronisk kikare med väska	2.0Kg	2.0L	(TL8)

Diverse:		Vikt:	Vol:	TL:
1	<i>mapbox</i>	1.0Kg	1.0L	(TL9)
5	viktbalten	10.0Kg	-	(TL5)
1	översättare	0.5Kg	1.0L	
3	tomma språkchip till översättaren	-	-	
1	vattenrenings utrustning räcker till 250 liter	-	-	
1	portabelt elverk (fusionsdrivet)	30.0Kg	10.0L	(TL15)
2	tält, 5 personers	5.0Kg	10.0L	(TL4)
1	nödraket/sändare (sänder under 1 timme)	1.0Kg	2.0L	(TL9)
100	plastpåsar, 4 liters	0.1Kg	-	(TL10)
1	mikrovågsstängsel längd 50m (20 stolpar)	5.0Kg	10.0L	(TL15)
2	stroboskoplampor för signalering			
10	färgämnes påsar för att färga vatten/snö	1.0Kg	1.0L	
30	röksignaler (brinntid 60 minuter)			
2	tältkamin (fusionsdrivet)	30.0Kg	10.0L	(TL15)
10	rörelse sensorer (detektionsradie 10meter)	0.1Kg	0.1L	
1	mottagare/alarm för rörelsesensorena	0.5Kg	0.1L	
2	gummibåt, 5 personers	15.0Kg	20.0L	(TL10)
2	luftpump	1.0Kg	1.0L	(TL5)
1	bandspelare	2.0Kg	2.0L	(TL7)
1	vattenslang kompositmaterial 500m	100.0Kg	100.0L	(TL14)
10	kassetband (120 minuter)	-	-	
2	10 meters rep	0.5Kg	-	(TL15)
3	fallskärmar.	15.0Kg	20.0L	(TL4)
1	vattenpump eldriven, dränkbar	20.0Kg	30.0L	(TL15)
50	skott till varje vapen	-	-	

Bilaga B - Planetdata

Spinward marches/Rhyllanor/Gerome 2818

X573000-0
Lo Ba nIn R701 Imperial
Stjärna K2 V

Röd zon, Ingen rymdhamn, Mellanstor, Diameter: 8800 km (> Mars), Normal atmosfär (*tainted*), Ingen befolkning.

Av planetens yta är 32% vatten vilket fördelar sig på en stor och en liten ocean, 5 sjöar samt 5 små sjöar.

Planetens yta består av en enda tektoniskplatta. Inga vulkaner finns. Det finns tre stora bergskedjor.

Massan är 0.22 av jordens, kärnan på planeten är flytande och medeldensiteten är 5.517g/cm^2 . Gravitationen är 90% av jordgravitationen.

Planeten befinner sig i bana 2 på avståndet 0.7AU (1AU = jordens avstånd från solen) från stjärnan som är mindre än jordens sol (0.72)

Året är 252 dagar långt, dygnet är 26.029 timmar därav dag 13 timmar.

Planetens medeltemperatur är 27.11 grader Celsius.

Rotationsaxeln lutar 44 grader vilket innebär att årstidsväxlingarna är stora. Ekvatorialtemperaturen varierar mellan +54 på sommaren och +17.7 på vintern. Vid polerna är sommartemperaturen +23.8 och vintertemperaturen är -65.3 grader.

Bilaga C - Rapportering och poängberäkning:*Laginformation:*

Spelledarens namn: _____

Lagets namn: _____

Spelarnas namn:

Aktyfas: _____

Stanislava: _____

Gvuurdon: _____

Juan: _____

Carlos: _____

Rollspelande: (Spelade sig själva(1) eller var rollpersonen(5))

(1 betyder inget alls, 3 normalt och 5 betyder jättebra.)

Aktyfas: 1 2 3 4 5

Stanislava: 1 2 3 4 5

Gvuurdon: 1 2 3 4 5

Juan: 1 2 3 4 5

Carlos: 1 2 3 4 5

Inlevelse: (Satt i en skolsal(1) eller vandrade omkring på en okänd planet(5))

(1 betyder inget alls, 3 normalt och 5 betyder jättebra.)

Aktyfas: 1 2 3 4 5

Stanislava: 1 2 3 4 5

Gvuurdon: 1 2 3 4 5

Juan: 1 2 3 4 5

Carlos: 1 2 3 4 5

Följande aktiviteter ger plus eller minus poäng för laget:

Ringa in dom saker som laget gjort.

-1 Dödande av MechBear. Antal: _____

+1 Upptäckt av sjöstjärnan.

+1 Kom på att sjöstjärnan behövde vatten utan hjälp av *Task*.

+2 För räddande av sjöstjärnan.

+1 För avfärd från planeten i sjöstjärnan.

- +1 Upptäckt av *monorail*.
- +1 För varje spelare som lyckas ta sig in i fabriksstaden via monorailen. Antal: _____
- +2 Om spelarna lyckas ta sig in i staden med robotarnas ID-band.
- +1 Spelarna använder rök för att undvika upptäckt.
- +1 Om spelarna gör sig till vänner med MechBears.
- +1 För upptäckt av matningstation för maskar.
- 1 För varje dödad spelare. Antal: _____
- +2 För varje spelare som lyckas ta sig från planeten. Antal: _____
- +1 För upptäckten av en eller flera pirat/er.
- +2 För upptäckt av piratrymskeppets landningsplats.
- +5 För övertagandet av piratrymskeppet.
- +2 För övertagandet av Lanthanumrymskeppet.
- 1 Om spelarna blir upptäckta av piraterna innan dom upptäckt piraterna.
- 1 För varje spelare som blir tillfångatagen av piraterna. Antal: _____
- 1 För varje spelare som blir tillfångatagen av robotar. Antal: _____
- 2 För varje spelare som förs som fånge från planeten. (av piraterna eller i Lanthanumskeppet)
Antal: _____
- +2 För varje (levande) tillfångatagen pirat. Antal: _____
- +1 För varje dödad pirat. Antal: _____
- +2 Om spelarna lyckas räkna ut sambandet mellan maskar/robotar/fabrikstaden. (Lanthanum produktion)
- 1 För varje i onödan förstörd robot. Antal: _____
- +1 Om spelarna inser varför räddningskapseln övergavs. (Den besvärliga datorn)

Ringa in dom poäng som spelarna fått.

(Lagets poäng: _____)

(Poängens uppgift är inte att avgöra vinnare utan att få en uppfattning om hur laget löste uppgifter.

Övriga saker värda att nämna:

Positiva:

Negativa:

Allmänt:

Hur roligt hade du när du spelade äventyret? 1 2 3 4 5
(1=tråkigt, 3=roligt, 5=mycket roligt)

Hur svårt var det att leda äventyret? 1 2 3 4 5
(1=svårt, 3=normalt, 5=mycket lätt)

Övrigt:

Bilaga D - Kalender dag
för dag:

	26	62
	27	63
-2 Kapningen av Aktyfas skepp.	28	64
-1 Medvetlösa spelare.	29	65
0 Ombord på räddningskapseln, äventyret börjar.	30 Lanthanumskeppet landar	66
1 Vänta på landning.	31	67
2 Räddningskapseln landar (upp och ner), shipslocker upplåst, Gvonks, och diverse djurliv, konstiga alger..	32	68
	33	69
	34	70
3 Nu bör spelarna ha stött på en MechBear, nattlig MecBear stöld.	35 Matransonerna slut	71
4 Nattlig MecBear stöld.	36	72
5 Vi detta lag bör spelarna ha sett en mask i något sammanhang.	37	73
	38	74
6 Vi detta laget bör spelarna har sett en monorail, nattlig MecBear stöld.	39	75
	40 Pirater landar	76
7 Nu bör spelarna har stött på en Visslare.	41 Nu bör spelarna har stött på Sjöstjärnan	77
8 Nattlig MecBear stöld.	42	78
9 Spelarna bör ha sett en robot.	43	79
10 MecBear som stjal på dagen.	44	80
11	45	81
12 Mask i närheten av rymdskeppet.	46	82 Aktyfas blir dödligt sjuk
13	47	83
14 Spelarna bör ha sett en läkar robot.	48	84 Juan blir dödligt sjuk
	49	85
15 Matkonsolen går sönder	50 Piraterna ger sig av	86 Carlos blir dödligt sjuk
16	51	87
17	52	88 Gvuurdon blir dödligt sjuk
18	53	89 Stanislava blir dödligt sjuk
19	54	90 Lanthanumskeppet landar
20 MecBear stjal något som gör att räddningskapseln ej kan flyga längre. (Om man inte blivit vän med dom!)	55	91 Alla dör som inte har fått kvalificerad vård
	56	
21	57	
22	58	
23	59	
24	60 Lanthanumskeppet landar	
25	61	

Bilaga E - Karaktärer, sammanfattning:

Aktyfas III

Adelsman, UPP:A67BDC, Aslan, Man, Laser Weapons-0, Artisan-1, Helicopter-2, Computer-1, (Food Preparation-3) Dewclaw-0. Tolerance-1, Pansar: 1, Hits: 3/5

Aktyfas är klädd i ett kiltliknande plagg i grönt tyg. Bär en skjorta i finaste sammet. Bär en prydnad som täcker axlarna och går ner i en triangel på bröstet och ryggen. Triangeln är gjord i en gyllene metall (Det är 50% guld och 50% platina).

Har ingen uppfattning om pengars värde (som alla normala Aslan män) och vardagsbekymmer. Låter sin ekonomi skötas av Stanislava eftersom hans fru var förhindrad från att följa med på denna resa.

Han går naturligtvis barfota och i sin penningpung, som sitter fäst vid guldbälten bär han sitt ID kort och ca 100.000 CR i blandade valörer (dock ingen mindre än 1000 CR) som han gärna använder som dricks om ingen stoppar honom.

Han har en inopererad holografisk minneskassett (handelsavtalet inkluderande de hemliga delarna).

Han håller sin stiliga svans välputsad i alla lägen och är påtagligt bekymrad om han hindras från att hålla sig ren.

Han var med vid förhandlingarna mest för att det skulle vara med en adelsman så att det hela skulle bli seriöst behandlat. Han har emottagit sin titel från den mördade kejsaren och har svurit att hämnas hans död. Hans hemliga hobby är matlagning tyvärr så betraktas det som en kvinnlig sysselsättning vilket gör att han inte någonsin har berättat för någon att han kan laga mat.

Stanislava Urbanitska

Diplomat, UPP:6BFACA, Människa, Kvinna, Computer-1, Recruiting-3, Liasion-3, Admin-2, Interview-1, History-2, i.Economics-3, Pansar: 0, Hits: 4/7

Stanislava Urbanitska är stiligt klädd i medellång blågrå kjol, vit blus, kavaj och bekväma svarta promenadskor. En fantastisk diplomat som kan göra underverk i samspelet mellan olika individer. Allmänbildad. Dock har aldrig modern teknik intresserat Stanislava. Hon är en typisk Imperiemedborgare som tar det mesta av livets bekvämligheter för givet. Dock klagat hon inte sedan hon insett att omständigheterna har förändrats.

Hon har en handväska innehållande plånbok med 5000 CR, kreditkort och ID-kort.

Hon var den som bidrog mest till den lyckliga utgången av förhandlingen; dock var det skönt att ha Gvuurdon kemisten att rådfråga. Hittills har han (ta i trä) skött sig bra trots att han är en Vargr! Hon stödjer Norris då han verkar vara ärlig och rättfram och har medborgarnas bästa framför sig. Hon har sinne för pengar men är inte snål. Somliga skyller henne för att alltid räkna fram en vinstmarginal på allt som hon kommer i kontakt med. Imperiets historia är hennes stora fascination, dock har hon alldeles för lite tid att utveckla denna hobby då hennes politiska/diplomatiska uppdrag tar en stor del av hennes tid i anspråk.

Gvuurdon Rangoukfighsuedh

Vetenskapsman, UPP:69CED7, Vargr, Man, Chemistry-5, Biochemistry-3, History-2, Liasion-2, Electronics-0, Computer-1, Infighting-0, Pansar: 0, Hits: 4/6, Gvuurdon Rangoukfighsuedh är klädd i vit skjorta och mörka byxor, svarta läderskor samt slängkappa. Han har en handterminal/klocka/kalkylator fäst vid vänster arm. Plånboken innehåller ID kort, 1000 CR, ett kreditkort samt ett foto på den mest förtjusande Vargrflicka man kan tänka sig. (hans sambo). Det känns långsamt att vara borta från flickvännen så länge och han längtar bara efter att få komma hem till den sköna lyan.

Han var ansvarig för de tekniska detaljerna vid förhandlingarna och hans kunskaper inom kemi och det faktum att Stanislavas effektiva övertygande är svårt att motsäta var anledningen till att han lämnade hemmet och följde med på uppdraget. Han önskar att leva ett liv i trygghet vilket inte innebär att ett äventyr då och då förkastas. Hans familj har alltid varit trogen mot Rhylanor och eftersom Norris är den starke mannen så stödjer han honom. Teknik och speciellt bioteknik har alltid fascinerat Gvuurdon. Han tar varje tillfälle i akt för att förkovra sig och lära sig mer om livets olika fasetteringar.

Juan Ålsen

Soldat i armén, UPP:CD5575, Människa, Man, Vacc Suit-1, Mechanical-2, Laser Weapons-3, Pistol-5, Sword-2, Recon-3, Pansar: 0, Hits: 4/7, Juan Ålsen är klädd i kavaj, mörka byxor och har ett hölster för sin snubpistol under vänster arm (normalt ej synligt). Han är den ende som bär ett vapen. Han har 15 CR i småpengar i fickan och en näsduk. Plånboken innehåller ett ID-kort och hans kreditkort. Betraktar sig som sektorns bästa skytt även om han sällan orkar bry sig om att ställa upp i tävlingar.

Säkerhetsansvarig. Livet är aldrig tillräckligt spännande. Han har alltid längtat efter att få bli hjälte om än postumt. Han har fått sin utbildning på Rhylanor och traditionen är djupt rotad i Juan. Norris är den oomtvistade ledaren för regionen. Äventyret lockar, han vill alltid se allting själv. Han förespråkar ibland en onödigt våldsam lösning på ett givet problem; Stanislavas raka motsats. orolig själ sökandes det slutgiltiga äventyret.

Carlos Giergos

Sjöman, UPP:787874, Människa, Man, Cleaning-2, Mechanical-1, Brawling-1, Gambling-2, Pansar: 0, Hits: 3/5

Carlos Giergos är klädd i blå overall; på bröstet står det CREW och på ryggen Hkeisarli; i fickorna har han 72 CR, två skruvmejslar, en Schweizisk armékniv, en avbitartång, en tejprulle, en skiftnyckel, en chokladkaka, en putsduk, en insexnyckel, en rulle fisklina, en sprayflaska med putsmedel samt en miniatyrdammsugare.

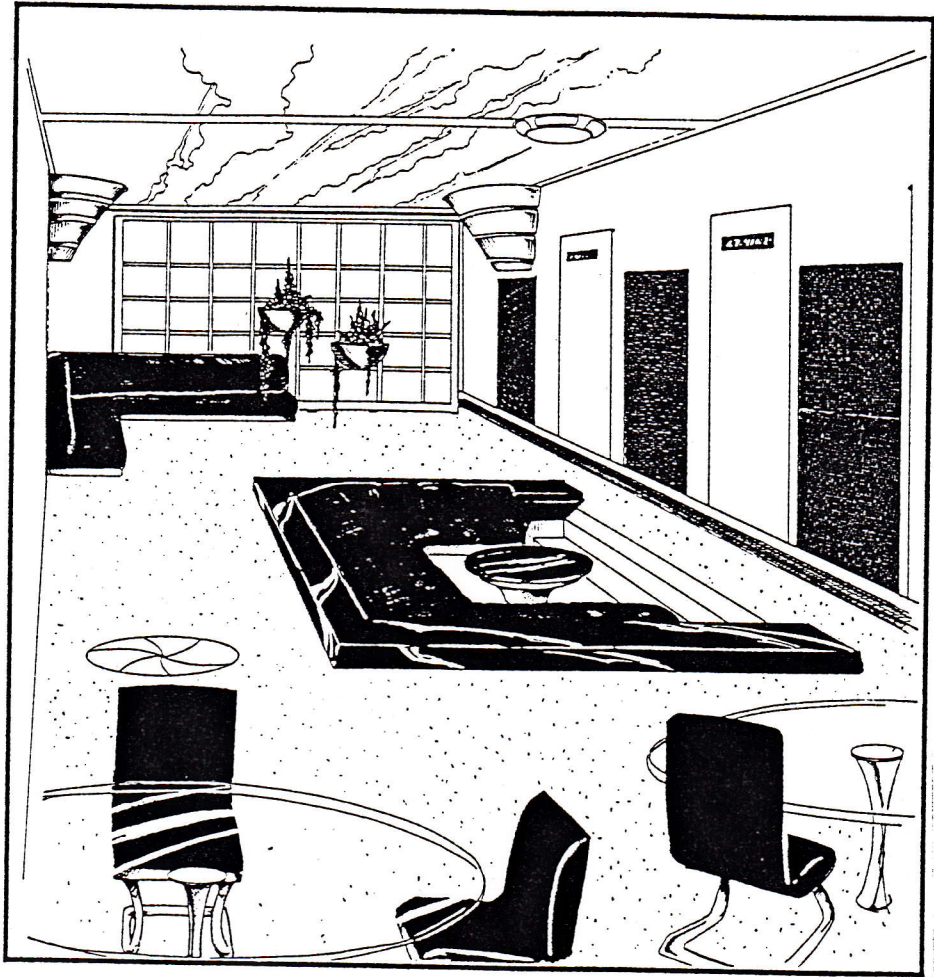
En mycket sympatisk person även om han kan ha svårt att överse med Aktyfas later. Har sedan han såg Stanislava för första gången i hemlighet tränat efter henne. Tyvärr gör hans jobb att han skall vara så osynlig som möjligt. (Dom flesta vet inte ens om att jobbet existerar) Han jobbar som städare ombord på skeppet. Han blev avskedad från sitt arbete när hans arbetsgivare gick över till *grav* fordon istället för båtar. Har sedan dess hankat sig fram på olika småjobb.

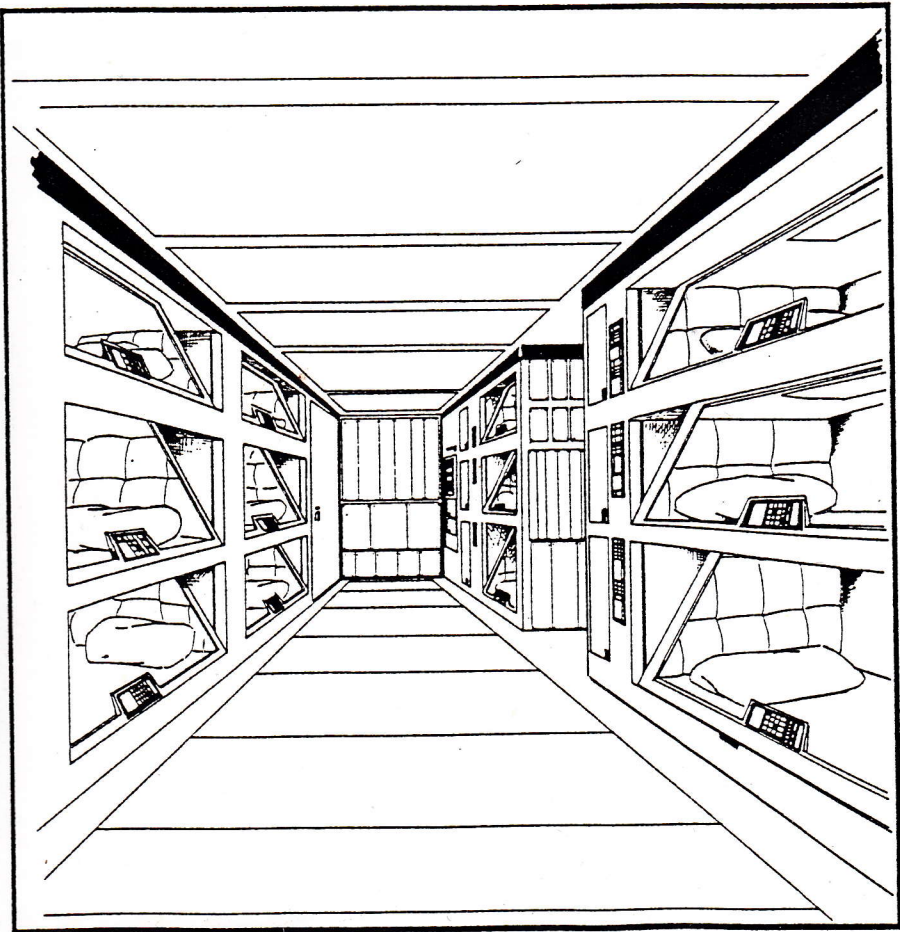
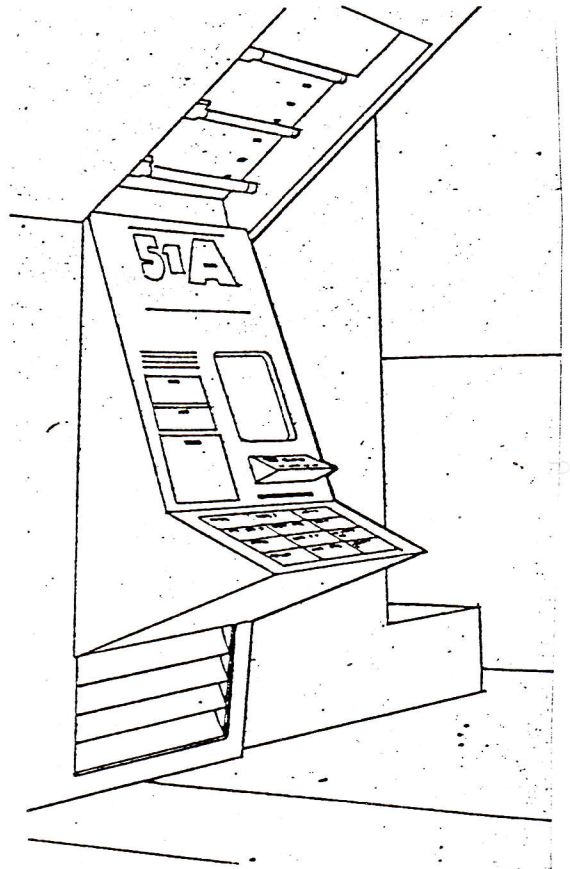
Index:

(bio)chemistry	25
Act 103	46
Admin	54, 56
Aella	46
Aktyfas	3, 45, 54, 55, 59
Aledon	46
Alger	33
Alsen	3, 46, 54, 58
Ancients	45
Artisan	54, 55
Aslan	45, 54, 55
Åta	33
Åtligt	33
Bilaga A	48
Bilaga B	12, 49
Bilaga C	50
Bilaga E	4, 54
Bilstein	5
Biochemistry	11, 23, 24, 54, 57
Bioscanner	11
Brawling	54, 59
Carlos	54, 59
Centralen	37
Chemistry	54, 57
Cleaning	54, 59
Computer	3, 6, 8, 24, 26, 34, 35, 36, 37, 54, 55, 56, 57
Dag 1	10, 39
Dag 15	7, 33, 39
Dag 2	10
Dag 3	10
Dag 30	19
Dag 4	38
Dag 40	28
Dag 41	38, 39
Dag 60	19
Dag 7	39
Dag 90	19
Dator	6, 7
Deneb	1, 45
Dewclaw	54, 55
Drickbart	33
Droyne	45
Economics	54, 56
Ekorre	21
Electronics	17, 26, 54, 57
Elstängsel	17
Enhörning	46
Fifth Frontier War	46
Food preparation	7, 54, 55
Förhandling	3
Fylla på vatten	25
Gagarin	45
Gambling	8, 54, 59
Gerome	4, 8, 12, 49
Giergos	54, 59
GK	46
Gröna algerna	33
Gvuurdon	45, 54, 56, 57
Handelsavtal	3, 54, 55
Helicopter	54, 55
History	54, 56, 57
Hive	45
Hkeisarli	3, 45
Humaniti	45
ID-band	34, 35, 36, 37
ID-transponder	28, 45
Infighting	54, 57
Interview	54, 56
Juan	3, 46, 54, 58
Justice	3
Klimatanläggning	6
Läkarrobot	36
Lanthanum	1, 45
Laser Pistol	37
Laser pistol-9	37
Laser Weapons	54, 55, 58
Lastrobot	34
Liasion	26, 54, 56, 57
Library data	3, 45
Luftslussen	11
Major races	45
Map-boxen	10
Mask	1, 14
Mat	7, 33
Matkonsolen	7, 33
Matransonerna	33
Mayday	45, 46
Mechanical	17, 26, 35, 36, 37, 54, 58, 59
MechBear	21, 24, 39, 46
Medic	8, 44
Medicscanner	11, 44
Minneskasset	54, 55
Monorailen	1
Natoko	4
Navigation	8
Nödsignal	46
Norris	3, 46
Old Expanses	46
Pilot	8
Piratgång	28
Pistol	4, 54, 58
Planetdata	49
Planeten	13, 49
Popper	32
Quist	3
Räddningsbubbla	6
Räddningsbubblan	11
Räddningsbubblor	6
Räddningskapseln	5
Radio	37
Radiotystnad	34
Radiotystnaden	37
Rangoukfighksuedh	45, 54, 57
Ratasta	4
Rebecca	3
Recon	22, 28, 54, 58
Recruiting	54, 56
Reft	45
Regina	3, 46
Rene	3
Rhylanor	4, 12, 49
Rifle	4
Robotar	34
Röd zon	4, 12, 49
Röda algerna	33
Roland	3
Säkerhetsrobot	35
Salilea fjärl	31
Salilea larv	31
Servicerobot	37
Shipslocker	7, 10
Signal GK	46
Sjöstjärnan	21, 24
Slavrok	46
Solomani	45
Solomani Rim	45
SOS	46
Spindel	37
Spinward marches	12, 45, 49
Städrobot	36
Stanislava	46, 54, 55, 56, 59
Steward	8
Strephon	18
SusSAG	45
Svarta algerna	33
Sword	54, 58
Tillfångatagen	18
Tolerance	54, 55
Trojan Reach	45
Tsaosing	3
Urbanitska	46, 54, 56
Vacc Suit	11, 54, 58
Vargr	45, 54, 57
Vilani	45
Virus	1
Zhodani	45

Index över bilder:

Bild - Sällskapsrummet	-----4
Bild - Räddningskapseln	-----5
Bild - Matkonsolen	-----7
Bild - Räddningskapseln	-----12
Bild - Planeten Gerome	-----12
Bild - Monorail	-----15
Bild - MechBear	-----21
Bild - Sjöstjärnan	-----23
Bild - Hologram 1	-----25
Bild - Hologram 2	-----25
Bild - Corsair	-----29
Bild - Laurus Tiger	-----30
Bild - Salilea fjärl	-----31
Bild - Popper	-----32
Bild - Lastrobot	-----34
Bild - Säkerhetsrobot	-----35
Bild - Aktyfas	-----55
Bild - Stanislava	-----56
Bild - Gvuurdon	-----57
Bild - Juan	-----58
Bild - Carlos	-----59

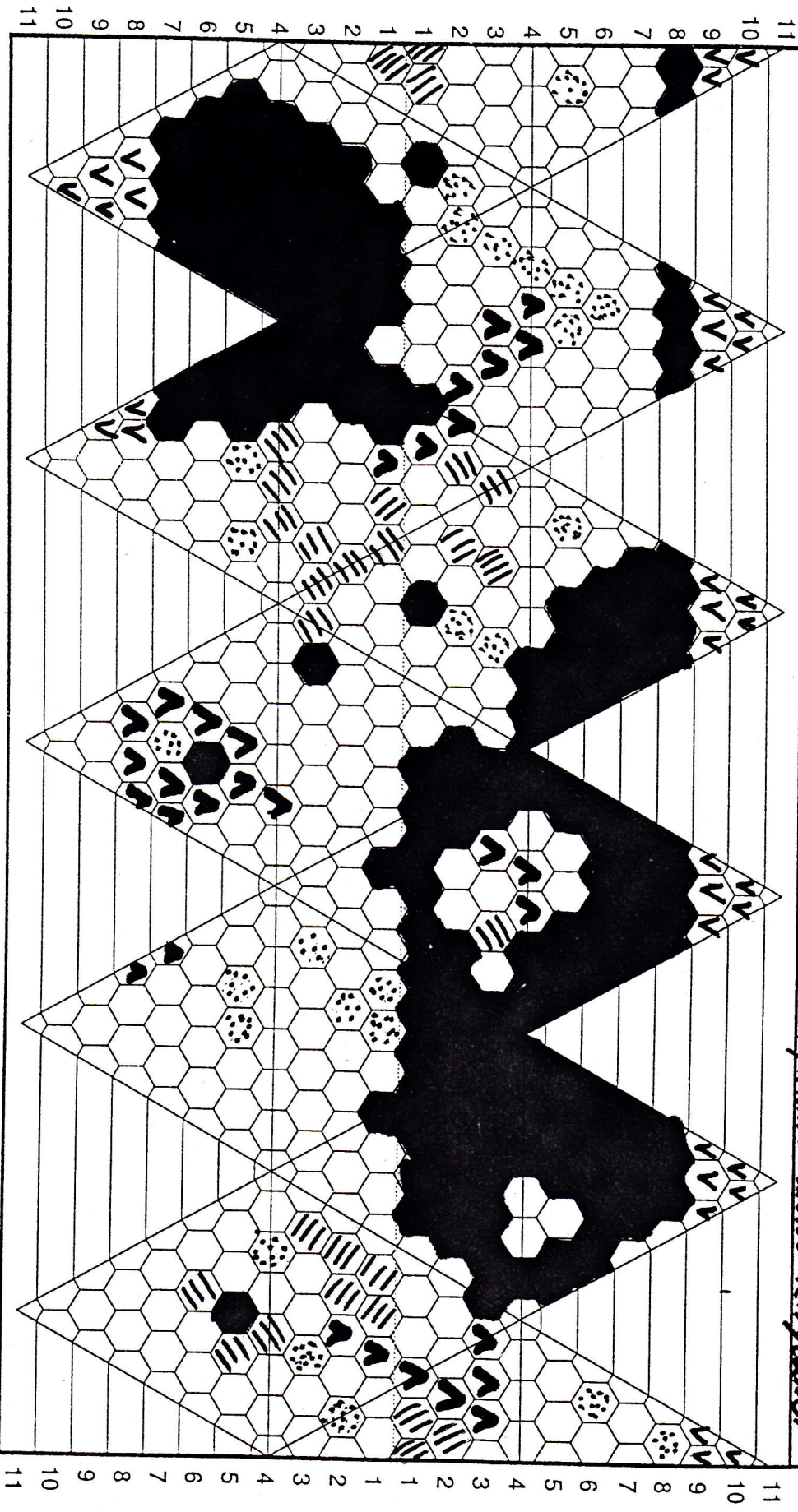




WORLD MAP GRID

This geodesic map grid divides the spherical surface of any globe into twenty triangles, each of which is further divided into hexagons. Note certain identifiers and other phenographic features of the world in these hexagons.

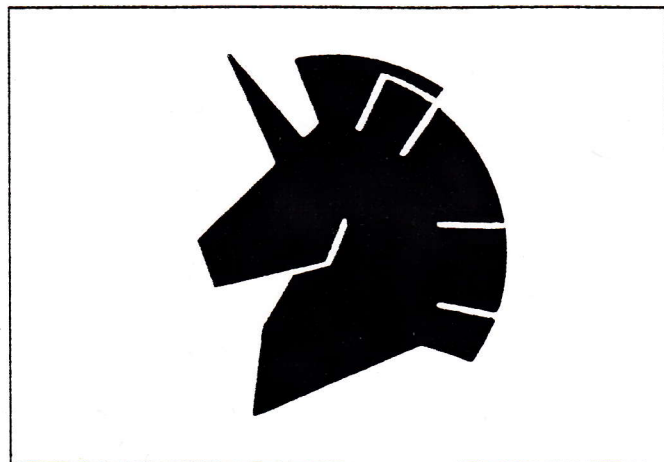
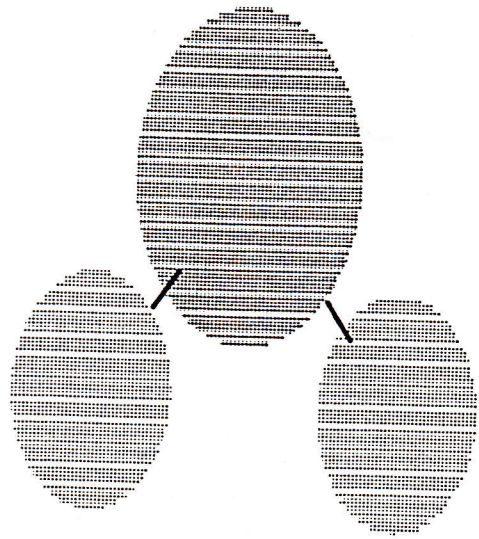
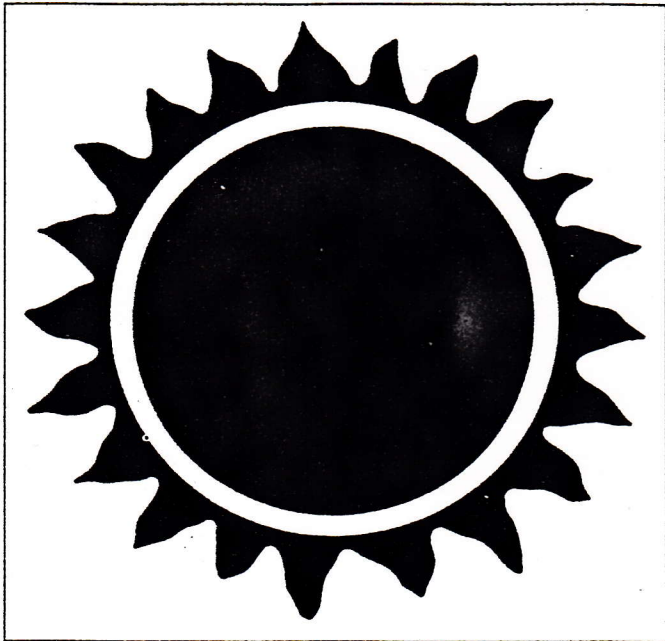
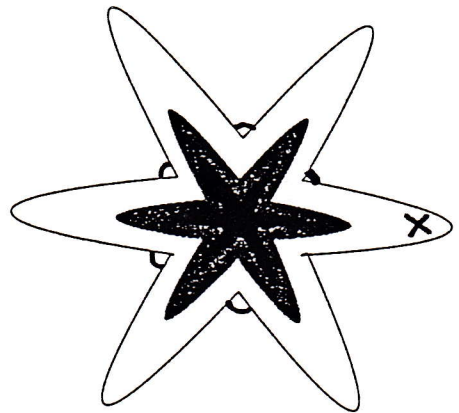
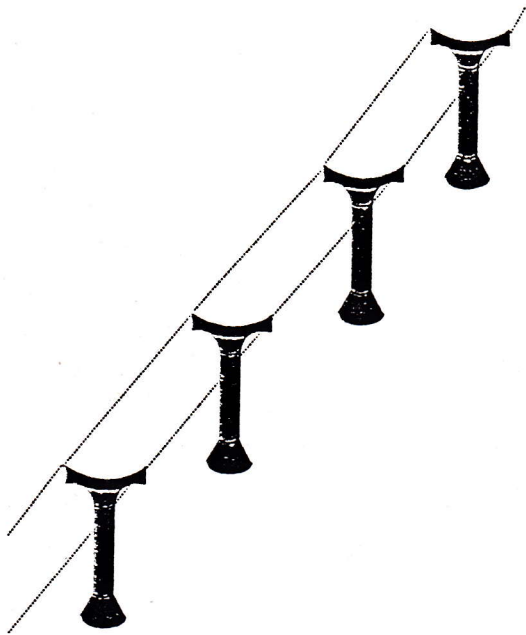
1. Date of Preparation **1120-112** 2. World Name (and UPP) **Gerome Ast3300000** 3. Hexagon Scale in Kilometers (circumference divided by 35) **780** 4. Subsector and Sector Location of World **Spinward's Rhylaanor**

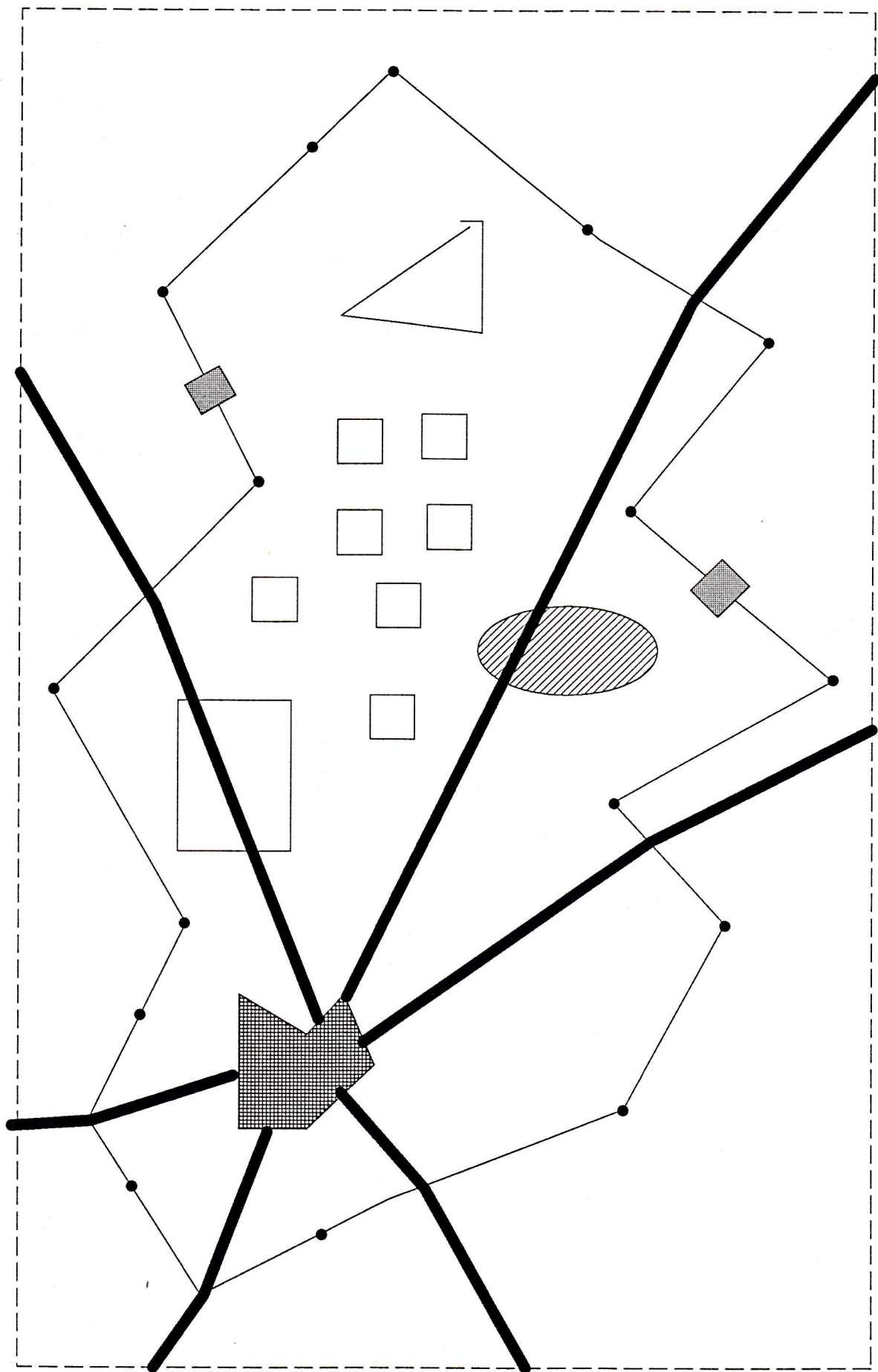


IS Form 21

World Map Grid (Large)

	<i>Bla västha</i>		<i>Grönt</i>
	<i>Vattnark</i>		<i>Röff</i>
	<i>"Skog"</i>		<i>Rosa berg</i>
	<i>Svart berg</i>		





Pirate Corsair

HIGH GUARD 2 STATISTICS

TYPE P PIRATE CORSAIR

MR-0000 Iron Hand MR-4423321-000000-40000-0 MCr180 400 tons

batteries bearing 3 Crew = 8, TL = 15.
batteries 3 Book 2 design

Passengers = 2. Low = 20. Cargo = 160. Fuel = 120. EP = 12. Agility = 0.

IRON FIST

Tonnage: 400 tons (standard). 5600 cubic meters.

Dimensions: Maximum — 42.75 meters long by 28.5 meters wide by 10.5 meters high.

Crew: Five to eight. Pilot, navigator, three engineers, plus three gunners. Total of ten staterooms.

Performance: 3G acceleration. Jump-2. Power plant-3.

Range: Eight weeks maneuver. One jump-2 or two jump-1. Three months.

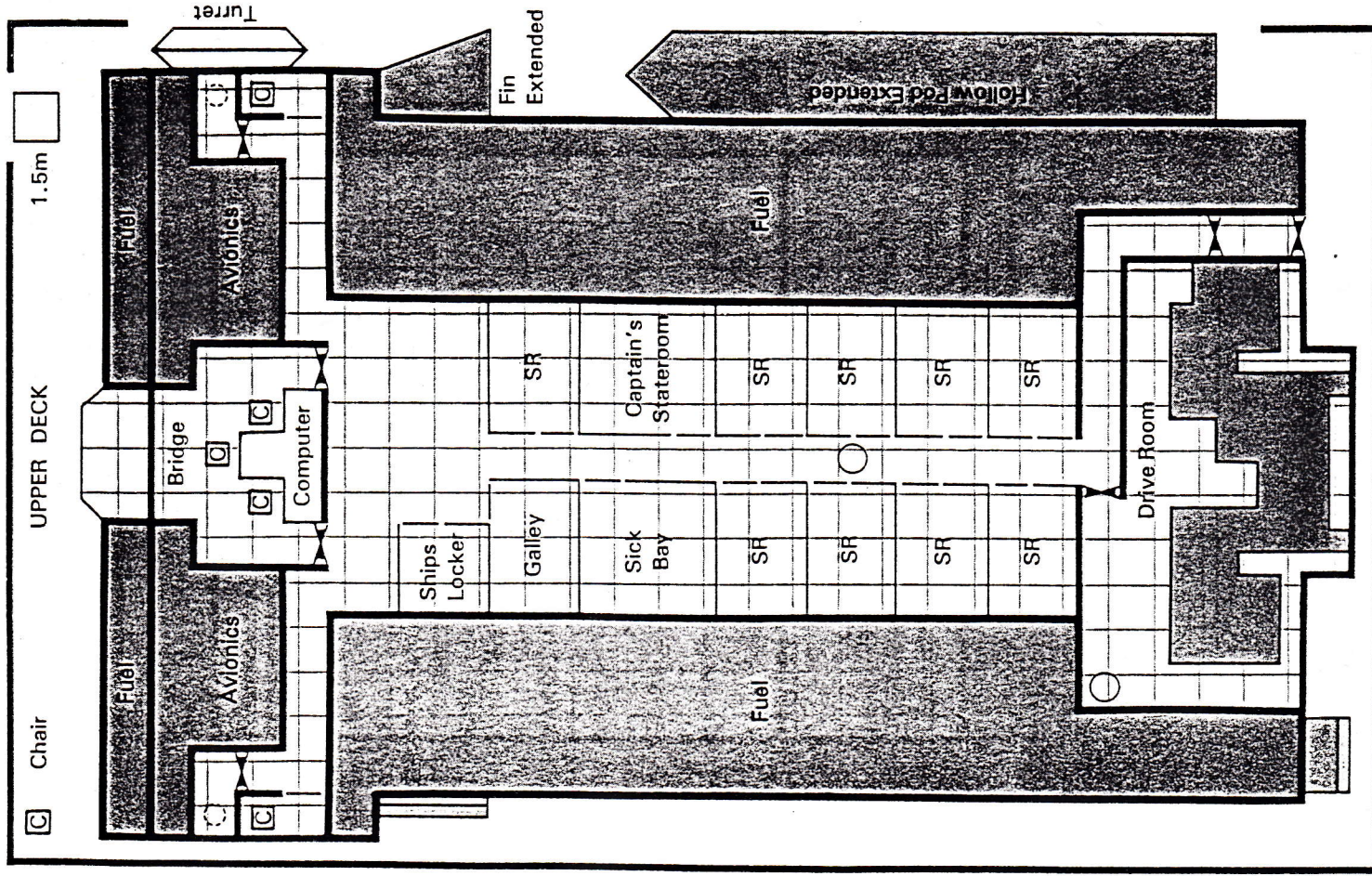
Electronics: Model/2 computer. Automatic safety interlocks.

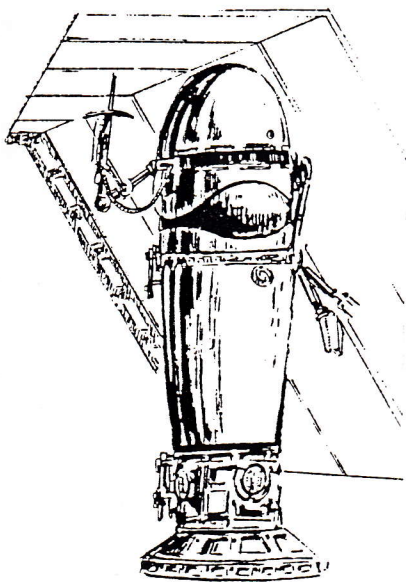
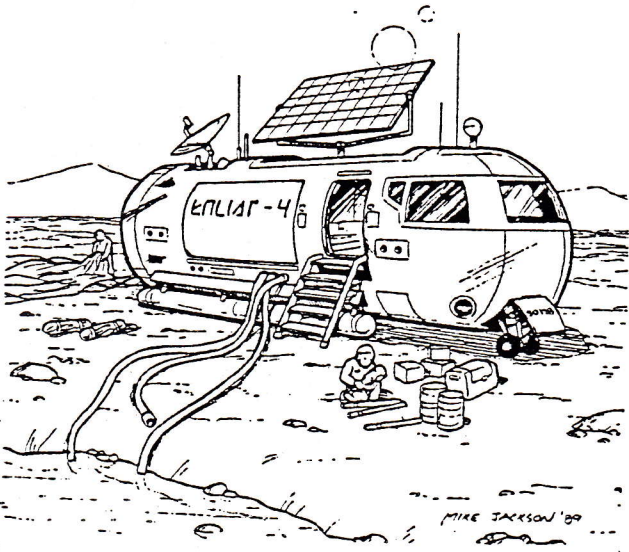
Gravitics: Adjustable from 0 to 2.5G floor field. Inertial compensators.

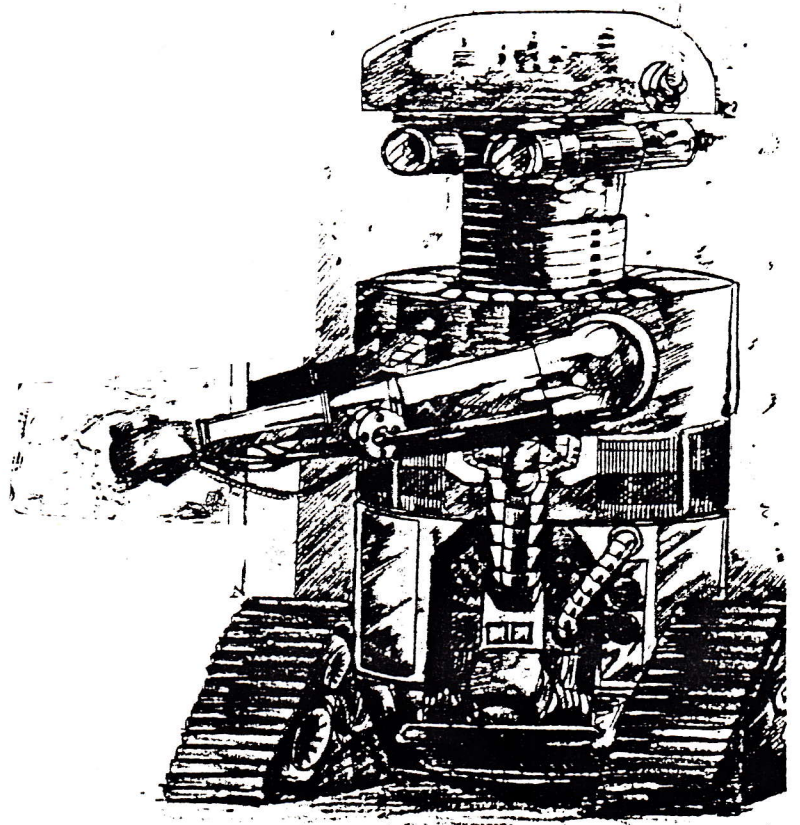
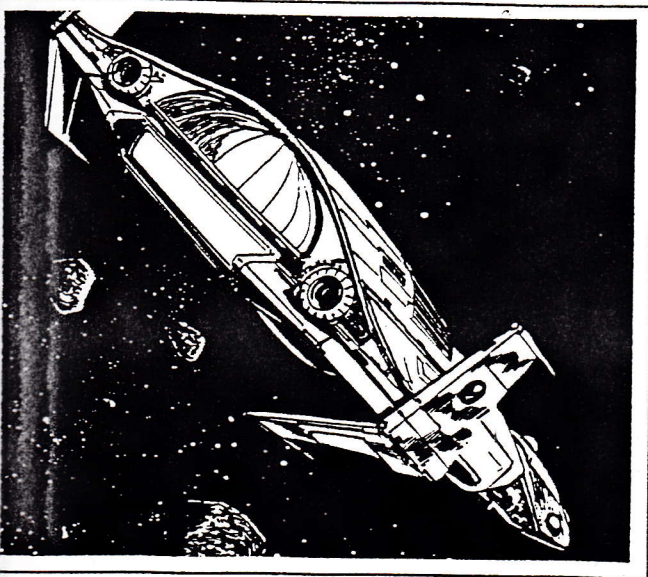
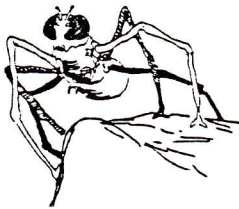
Armament: Three triple turrets. 9 beam lasers installed. Port, ventral and starboard.

Ship's Vehicles: One Grav APC in fitted compartment inside bay. Has capability to make planetary landings.

Special Features: Retractable fins and modules alter appearance and configuration. Variable markings and transponders alter identity. Fuel scoops and partial streamlining to allow skimming of gas giants.







ARTIST/8

Aktyfas III

Adelsman, UPP:A67BDC, Aslan, Man

Bild - Aktyfas

Skills:

Laser Weapons-0, Artisan-1, Helicopter-2,
Computer-1, (Food Preparation-3) Dewclaw-0.
Tolerance-1

Pansar: 1, Hits: 3/5 (Efter 3 träffar inträffar
medvetlöshet och 5 ytterligare träffar innebär att
Aktyfas är död.)

Aktyfas är klädd i ett kiltliknande plagg i grönt tyg.
Bär en skjorta i finaste sammet. Bär en prydnad som
täcker axlarna och går ner i en triangel på bröstet
och ryggen. Triangeln är gjord i en gyllene metall
(Det är 50% guld och 50% platina).

Har ingen uppfattning om pengars värde (som alla
normala Aslan män) och vardagsbekymmer. Låter
sin ekonomi skötas av Stanislava eftersom hans fru
var förhindrad från att följa med på denna resa.

Han går naturligtvis barfota och i sin penningpung,
som sitter fäst vid guldbältet bär han sitt ID-kort och
ca 100.000 CR i blandade valörer (dock ingen
mindre än 1000 CR) som han gärna använder som
dricks om ingen stoppar honom.

Han har en inopererad holografisk minneskassett
(handelsavtalet inkluderande de hemliga delarna).

Han håller sin stilig svans välputsad i alla lägen och
är påtagligt bekymrad om han hindras från att hålla
sig ren.

- Han var med vid förhandlingarna mest för att det skulle vara med en adelsman så att det hela skulle bli seriöst behandlat.
- Han har emottagit sin titel från den mördade kejsaren och har svurit att hämnas hans död.
- Hans hemliga hobby är matlagning tyvärr så betraktas det som en kvinnlig sysselsättning vilket gör att han inte någonsin har berättat för någon att han kan laga mat.



Stanislava Urbanitska

Diplomat, UPP:6BFACA, Människa, Kvinna

Pansar: 0, Hits: 4/7Bild - Stanislava

Skills:

Computer-1, Recruiting-3, Liasion-3, Admin-2,
Interview-1, History-2, Economics-3

Stanislava Urbanitska är stiligt klädd i medellång blågrå kjol, vit blus, kavaj och bekväma svarta promenadskor. En fantastisk diplomat som kan göra underverk i samspelet mellan olika individer. Allmänbildad. Dock har aldrig modern teknik intresserat Stanislava. Hon är en typisk Imperiemedborgare som tar det mesta av livets bekvämligheter för givet. Dock klagar hon inte sedan hon insett att omständigheterna har förändrats.



Hon har en handväska innehållande plånbok med 5000 CR, kreditkort och ID-kort.

- Hon var den som bidrog mest till den lyckliga utgången av förhandlingen; dock var det skönt att ha Gvuurdon kemisten att rådfråga. Hittills har han (ta i trä) skött sig bra trots att han är en Vargr!
- Hon stödjer Norris då han verkar vara ärlig och rättfram och har medborgarnas bästa framför sig.
- Hon har sinne för pengar men är inte snål. Somliga skyller henne för att alltid räkna fram en vinstmarginal på allt som hon kommer i kontakt med.
- Imperiets historia är hennes stora fascination, dock har hon alldeles för lite tid att utveckla denna hobby då hennes politiska/diplomatiska uppdrag tar en stor del av hennes tid i anspråk.

Gvuurdon Rangoukfighksuedh

Vetenskapsman, UPP:69CED7, Vargr, Man

Bild - Gvuurdon

Skills:

Chemistry-5, Biochemistry-3, History-2, Liasion-2,
Electronics-0, Computer-1, Infighting-0

Pansar: 0, Hits: 4/6

Gvuurdon Rangoukfighksuedh är klädd i vit skjorta och mörka byxor, svarta läderskor samt slängkappa. Han har en handterminal/klocka/kalkylator fäst vid vänster arm. Plånboken innehåller ID kort, 1000 CR, ett kreditkort samt ett foto på den mest förtjusande Vargflicka man kan tänka sig. (hans sambo). Det känns långsamt att vara borta från flickvännen så länge och han längtar bara efter att få komma hem till den sköna lyan.



- Han var ansvarig för de tekniska detaljerna vid förhandlingarna och hans kunskaper inom kemi och det faktum att Stanislavas effektiva övertygande är svårt att motstå var anledningen till att han lämnade hemmet och följde med på uppdraget.
- Han önskar att leva ett liv i trygghet vilket inte innebär att ett äventyr då och då förkastas.
- Hans familj har alltid varit trogen mot Rhylanor och eftersom Norris är den starke mannen så stödjer han honom.
- Teknik och speciellt bioteknik har alltid fascinerat Gvuurdon. Han tar varje tillfälle i akt för att förkovra sig och lära sig mer om livets olika fasetteringar.



Juan Ålsen

Soldat i armén, UPP:CD5575, Människa, Man

Skills:

Vacc Suit-1, Mechanical-2, Laser Weapons-3, Pistol-5, Sword-2, Recon-3

Pansar: 0, Hits: 4/7

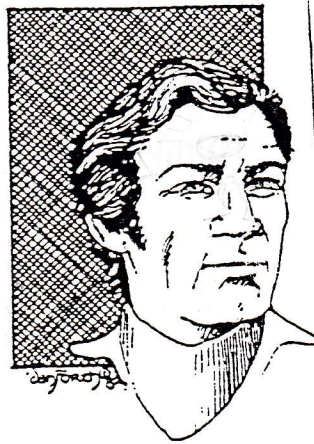
Juan Ålsen är klädd i kavaj, mörka byxor och har ett hölster för sin *snubbpistol* under vänster arm (normalt ej synligt). Han är den ende som bär ett vapen.

Han har 15 CR i småpengar i fickan och en näsduk. Plånboken innehåller ett ID-kort och hans kreditkort.

Betraktar sig som sektorns bästa skytt även om han sällan orkar bry sig om att ställa upp i tävlingar.

- Säkerhetsansvarig på Hkeisarli
- Livet är aldrig tillräckligt spännande. Han har alltid längtat efter att få bli hjälte om än postumt.
- Han har fått sin utbildning på Rhylanor och traditionen är djupt rotad i Juan. Norris är den omtvistade ledaren för regionen.
- Äventyret lockar, han vill alltid se allting själv. Han förespråkar ibland en onödigt våldsam lösning på ett givet problem; Stanislavas raka motsats.
- Han kan inte betecknas som dumdrilig utan bara som en orolig själ sökandes det slutgiltiga äventyret.

Bild - Juan



Carlos Giergos

Sjöman, UPP:787874, Människa, Man

Bild - Carlos

Skills:

Cleaning-2, Mechanical-1, Brawling-1, Gambling-2

Pansar: 0, Hits: 3/5

Carlos Giergos är klädd i blå overall; på bröstet står det CREW och på ryggen Hkeisarli; i fickorna har han 72 CR, två skruvmejslar, en Schweizisk armékniv, en avbitartång, en tejrulle, en skiftnyckel, en chokladkaka, en putsduk, en insexnyckel, en rulle fisklina, en sprayflaska med putsmedel samt en miniatyrdammsugare.

En mycket sympatisk person även om han kan ha svårt att överse med Aktyfas later.

Har sedan han såg Stanislava för första gången i hemlighet tränat efter henne. Tyvärr gör hans jobb att han skall vara så osynlig som möjligt. (Dom flesta vet inte ens om att jobbet existerar)

- Han jobbar som städare ombord på skeppet.
- Han blev avskedad från sitt arbete när hans arbetsgivare gick över till *grav* fordon istället för båtar. Har sedan dess hankat sig fram på olika småjobb.

