

## Hejsan Äventyrare!

I år har vi bestämt oss för att dela ut lite information i förväg till er. I den här bunten papper ingår inledningen till hela äventyret, era rollfigurer samt en anvisning om hur de skall spelas.

Vi hoppas att ni genom detta kommer att få det lättare att leva er in i era roller och att äventyret skall bli roligare att spela.

Det gör inget om ni läser varandras instruktioner, men å andra sidan gör det **absolut inget** om ni **inte** gör det heller. Faktum är att vi tror att äventyret blir roligare om ni låter bli. Gör i stället så att ni bara tittar på bladen med rollfigurerna och bestämmer er för vilken figur ni vill ha. Tag sedan den beskrivning som hör till er figur och behåll den för er själva!

Lycka till!

*Äventyrsmakarna*

Inledning:

Skeppet vibrerar, ja nästan skakar. Ni kan höra hur hyperrymd-motorena tjuter över larmet från varningssirenerna. Ett helt batteri kontrollampor växlar färg från grönt till ilsket rött samtidigt som tjutet tilltar.

Datorms opersonliga röst börjar lugnt nedräkningen medan vibrationerna övergår i formliga frossbrytningar som skakar skeppet från för till akter.

- **Tio sekunder till återinträde.**  
**9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. Vi har normalrymd, jag upprepar, vi har normalrymd.**

Helt plötsligt vaknar radar och radio till liv samtidigt som kabinen fylls av ljuset från oräkneliga stjärnor. Skakningarna avtar och motorena tystnar med ett utdraget vinande.

Ni tittar alla på Kowes som sitter tyst och arbetar febrilt med datorn. Efter en kort stund tittar han upp och säger med darrande stämma:

- *Nej, jag har ingen aning. Varken jag eller datorn vet var var vi är.*

Modlöst tittar ni på varandra, ingen verkar vilja säga något. Skeppet är nu helt tyst så när som på kaptenens druckna lallande från intern-telefonen.

Plötsligt öppnas dörren till bryggan och Morlec kommer in.

- Jumpmotorerna är slut, säger han trött. Inget direkt allvarligt, men vi har inga reservdelar. Resten tycks vara OK...än så länge, tillägger han mörkt och blänger på kontrollpanelerna där de flesta lamporna återigen lyser grönt.

Åter sänker sig tystnaden över kabinen. Skeppet glider sakta vidare genom den stjärnbestrodda natten.

Vad gör vi här?

Ni hade mönstrat på Empress Direndi av den enkla anledningen att ni inte hade något val. Haorlia-systemet var inte precis välbesökt, så när det helt plötsligt dök upp någon som ville ha en komplett besättning till sin trader, så var ni inte nödbedda.

Kapten Parlin Mera förklarade att han nyligen inköpt en gammal Far Trader billigt och att han nu var angelägen att så snart som möjligt ta sig från den här avkroken. Han har en last med brandbekämpningsmaterial som snabbt måste iväg till sin destination.

Ni höll villigt med om att det var dags att flytta på sig och kom överens om att ni, mot standardlöner och plats för de i gänget som inte kunde fungera som besättningsmän, skulle föra skeppet så länge som ni ville hänga med, men att kapten Mera bestämde vart destination var från hopp till hopp.

Skeppet visade sig vara en överraskning, minst sagt. Det var bevisligen en Far Trader, men en uråldrig sådan. En snabb titt i loggen visade att skeppet var #52337 i den första serie som någonsin tillverkats, dvs över 300 år gammalt.

Efter en.... ja..... ryckig..... start samlades ni för att kolla upp hur pass risigt skeppet var egentligen. En snabb bedömning utan att ha full tillgång till huvuddatorn visade att ni nog skulle klara av ett hopp, men inte mer. Men så lätt skulle det inte bli, visade det sig. Precis när ni inledde hyperrymdsprånget valde nämligen datorn att lägga ner verksamheten under några millisekunder, för att lika plötsligt sätta igång igen. Det enda ni kunde märka var en plötslig extra stor kraftförbrukning i motorerna.

Under de dagar som följde visade det sig att kaptenen var en alkoholist av den värsta sorten. Efter tre dagar höll han sig kontinuerligt aspackad i sin hytt. Ett snabbt hackerjobb gav full access till huvuddatorn och snart ramlade följande information ut.

☞ Kapten Parlin Mera alias Killwey Smorrt alias Illion Moley alias.... hade ägt skeppet i minst 40 år. Han besättningar tycks ha bytits ut oftare än vad det gjordes genomgång av skeppet.

☞ Apropå genomgång av skeppet så var det fem år sedan det var ett år för sent med en sådan.

☞ Datorn har en tendens att sluta fungera då man utnyttjar hela dess kapacitet, som tex under hyperrymdshopp.

\* Hyperrymdmotorena har nyligen (för ett år sedan) blivit reparerade, men inte fullständigt. De bör i vilket fall som helst inte utsättas för någon form av högre belastning, som tex flera hopp i snabb följd el dyl.

\* Skeppet har gjort fem snésprång under sin livstid. Alla under de senaste två åren.

Allt detta gjorde att ni tog er tid att kolla även maskinloggarna och inte bara skeppsloggen, och snabbt upptäckte ni sambandet mellan den extra energiförbrukningen i motorena och det 'glapp' som datorn gjorde vid starten.

De sex à sju dagar som resan skulle ta släpade sig fram mycket långsamt, men slutligen annonserade datorn att det var dags att förbereda sig för återinträde i normalrymd.

Mycket riktigt visar det sig att hyperrymdmotorena är trasiga och att ni inte har de reservdelar som krävs för att kunna reparera dem helt. Under en veckas tid reparerar ni datorn så pass att den bör kunna fungera någorlunda tillförlitligt i framtiden.

Ni kan nu konstatera att ni har hamnat inom räckhåll för ett litet planetsystem med en gul huvudseriestjärna. Systemet tycks bestå av sju planeter och två gasjättar. Hur ni än försöker så kan ni inte se några tecken på intelligent liv. Enligt era första bedömningar så kan planet nr 2 och eventuellt nr 3 ligga inom den beboeliga zonen. Till dessa planeter är det fem veckors restid.

- To be continued..... -

## Utrustning

Ni har naturligtvis en mängd utrustning i ert lastrum. Ni kan utrusta er fritt från denna lista, men tänk på att ni endast kan bära 2.5 ggr er styrka i kg. Om inte annat anges antas utrustningen vara anpassad till människor.

## Gemensam utrustning

<u>Pryl</u>	<u>Antal</u>	<u>Vikt</u>	<u>Kommentar</u>
Knockout droppar	1	-	1
Lock Pick Set	3	500 g	TL 7, A, E
Psi Hjälms	4	1 kg	
Anti-Laser Aerosol	10	1 kg	2
Sminkväska	1	350 g	3
Gaständare "Never Click"	13	-	
Handbojor	2	50 g	4
Magnetisk Kompass	8	20g	
Metalldetektor	3	1 kg	5
Polaroidkamera	2	500g	6
Polaroidfilm (10 bilder)	6	100g	Kassetter
Geigerräknare	3	1 kg	7
Klockkommunikator	8	50 g	8
Synthelonrep (1 meter)	340	spec.	9
Insektsbekämpningsmedel	4	450 g	10
Tält	4	2.5 kg	11
Kikare	5	750 g	
Ficklampa	9	100 g	12
Magnesiumfacklor	5	500 g	13
Komplett dykarutrustning	2	15 kg	14
Vacc Suit	6	4 kg	15
Vacc Suit ( Vargr)	1	4 kg	15
Vacc Suit (Aslan)	1	4 kg	15
Fallskärm	6	15 kg	16
Standard matranson (1 dag)	1223	500 g	
Vatten (1 liter)	4543	1 kg	
Vattenbehållare (10 liter)	8	-	
Vattenbehållare (2 liter)	8	-	
Ryggsäck (40 kg / liter)	8	1 kg	
Tropikklimat kläder	8	-	
Polarklimat kläder	8	-	

**Gemensamma vapen**

Gauss gevär	5	3,5 Kg
Magasin 40 skott	44	400 g
7 mm ACR (Aslan)	1	3 Kg
Magasin 20DS	13	400 g
Hagel gevär (1/2 Auto)	6	3,75 Kg
Magasin 10 grov hagel	30	750 g
9 mm Revolver	1	900 g
Patroner	120	10 g

**Skeppets utrustning**

Sjukvårdsväska	1	5 Kg	17
Nödrymdkläder	15	3 Kg	18
Vektyg diverse			
Bärbar gassvets	1	7 Kg	

**Tillkommer**

Spelarnas och Kaptenens personliga utrustning.

**Kommentarer**

1 Knockout-droppar.  
Fungerar endast på däggdjur (Människor och Vargr). En människa somnar inom ca 10 min och sover ca 10 h. Verkar snabbare och längre på Vargr.

2 Antilaser-aerosol  
Handgranatsliknande behållare. 3 sekunder efter armering släpper den ut gas som stoppar laser från ett handvapen i ca 15 sekunder. Kan endast användas en gång. Aerosol är helt genomskinlig, men inte andningsbar.

3 Sminkväska  
Innehåller hud och hårfärgningsmedel, lösmustasher och lösskagg samt näskitt. Den som använder väskan kan normalt sminka sig så att han inte går att känna igen, däremot inte så att han liknar någon viss person.

4 Handklovar  
Omöjliga att befria sig från. Utan nyckel måste de skäras upp, vilket är ett tidskrävande arbete. Kan även användas på Vargr och Aslan.

- 5 Metalldedektor  
Består av en känselkropp på 1m skaft samt en kontrollenhet. Känsligheten kan ställas in med avseende på storlek (massa) samt avstånd. Avståndet kan ställas in mellan <1dm - 10m. Känsligheten kan ställas in mellan 0,1 g till 10 ton. Metall-detektorn klarar även av att gissa vilken metall den detekterar. Det går även att ställa in känsligheten för endast en metall t ex. guld. Metalldetektorn är batteri-driven och fungerar i 6h.
- 6 Poalroidkamera  
Ger inom 1 min ett frammkallat färgkort.
- 7 Geigermätare  
Mäter halten av radioaktiv strålning. Kan skilja mellan olika typer av radioaktivitet, samt ge utslag i människofarlig intensitet. Batterierna räcker 24h.
- 8 Klockkomunikator.  
Armbands radio. Räckvidd ca 100m. Bulkhead stoppar all kommunikation.
- 9 Synthelonrep  
Tål 500 Kg belastning. Väger 20 g/m.
- 10 Insektsbekämpningsmedel  
Spray. Dödar alla smådjur i närheten. Medlet är giftigt även för större varelsser och bör inte användas inomhus utan vädring efteråt.
- 11 Tält  
Rymmer 2 personer. Tältet är regntätt och värmeisolerande.
- 12 Ficklampa  
Räcker 4 h. Har halogenlampa, vilket ger extra starkt ljus.
- 13 Magnesiumfacklor  
Kan hållas i handen eller ställas på marken. Brinntid 1/2h. Facklorna utvecklar även en del rök.
- 14 Komplet dykarutrustning  
Innehåller våtdräkt, fenor, mask, lufttuber, kniv, tyngder, flytväst, klocka, djupmätare, mm.

15

#### Vacc Suit

Standard rymddräkt för arbete i vacuum. Rymddräkten är anpassningsbar, och rymmer därför de flesta normala personer. Dräkten är tålig, och går inte sönder i första taget. Om små hål ändå skulle uppstå tätas dessa automatiskt (upp tom. gauss gevärs kulor), om man befinner sig i lufttomt utrymme. Lite större hål kan lappas med speciella laglappar. Stora revor och dylikt måste dock lämnas in för reparation. Det tar 10 min att ta av och på sig dräkten. Dess vikt räknas inte om man har den på sig.

16

#### Fallskärm

Räkna till tre och dra i snöret. (En liten bön kan ju aldrig skada förstås....)

17

#### Sjukvårdsväska

Innehåller utrustning för att klara av lättare skador och sjukdomar. (svårare fall fryses ned.) Sjukvårdsväskan kan handhas utan medic skill. Den innehåller: plåster, bindor och förband, desinfektionsmedel och salvor, svaga smärtstillande och febernedsättande medel, sax , pincett mm. Klarar ca ungefär kanske 5 - 6 lätta skador.

18

#### Nödrymddräkter

Engångsdräkt för nödsituationer. Dräkten är gjord av elastisk gummi med en genomskinlig plast hölje för ansiktet. Till det hör lufttuber för 1/2 h bruk. Dräkten tar ca 1 min att ta på sig. Den är tillräckligt töjbar för att även Vargr och Aslan skall kunna använda den. Att öppna en lucka och klättra upp för en lejdare är ungefär det mest avancerade arbete som kan utföras i dräkten.



## Sammanfattning av rollfigurerna

Detta är en sammanfattning av de sex rollfigurer som råkar ut för äventyret. Ihop med denna sammanfattning finns även en anvisning om hur figurerna skall spelas. Observera dock att du inte skall visa denna sammanfattning för spelarna. Den är till för att du skall kunna bedöma dem efteråt. Alla anvisningar som de behöver har de fått vid ett tidigare tillfälle.

**Newark Kowes** 896AB7 39 år. 4 terminer i Imperial Navy, branch Flight. Computer-4, Navigation-3, Laser gevär-2, Cutlass-2, Revolver-1, Carousing-1, Vacc-suit-1, Commo-1, Pilot-1.

### Personbeskrivning

Ditt namn är Newark Kowes. Du är människa och 39 år gammal. Din funktion ombord är navigatör. Du är även ansvarig för datorn, och dess funktion. Du hjälper till som andrepilot då du inte är upptagen av de ovan nämnda uppgifterna.

### Bakgrund

Du är född och uppvuxen under goda förhållanden. Du fick en god utbildning och du lärde dig ett bra yrke. Du är ganska stolt över din förmåga att hantera datorer av alla slag och tål inga gliringar på den fronten. Du tog värvning då du var 18 år gammal och stannade i 16 år. Under den tiden blev du intresserad av att se mer av galaxen. När du så tog avsked anslöt du dig till några likasinnade, och har sedan dess jobbat dig omkring mellan olika världar. Du är nu 39 år gammal och det gäng du ingår i nu är långt ifrån det sämsta du varit med i.

### Hur Kowes skall spelas

Stolt över sin förmåga, kompis med Orres (tycker som honom om han inte har konstiga ideer). Morlec och Khoukhuil behandlas med försiktighet. Llaegdzeth är han kompis med, han påmanar honom kanske ibland. Jones är OK.

**Khoukhuil** BAC972 43 år, Mercenary, branch assault. Demolition-2, Hunting-2, Independence-1, Leader-1, Survival-1, Tactics-1, Tolerance-1, Cbt Rifleman-3, Khaihte-2, Akhaeh-2, Dewclaw-2, Vacc suit-1.

### Personbeskrivning

Ditt namn är Khouhkuil. Du är Aslan och 43 år gammal. Du har ingen direkt funktion ombord. Du är soldat rätt och slätt.

### Bakgrund

Du föddes som förste son till klanledare. Inte en av de 29, men en väl så respekterad klan. Genom förräderi och ränksmideri av en av era egna familjer svärtades ert familjenamn. Din far dog då han i en duell försökte upprätta familjeäran. Alla era landegendomar gick till förrädarens familj och själv fick du fly. Du är nu helt inställd på att finna bevis för att förrädaren ljugit. I nio år har du sökt, och nu tror du att du är bevisen på spåren. Du har gått med i detta gäng sedan du fått information som tydde på att Morlec skulle veta något om saken. Detta visade sig vara fel, men du gillar hans sällskap och gruppen i övrigt är inte så dum sånär som på Vargren. Du har beslutat dig för att stanna i gruppen och tjäna ihop lite pengar. Efter vissa inledande problem har du nämligen insett att det är svårt att klara sig utan dem.

### Hur Khouhkuil skall spelas

Tystlåten, pratar mest med Morlec och Jones. Skulle **aldrig** förråda någon (dvs t.ex lämna honom åt sitt öde i en knivig situation mm) om det så gällde hans eget liv. T o m Llaegdzeth skulle behandlas på samma sätt. Mot Llaegdzeth är han annars mycket kort i tonen. Han behandlas helst som om han inte vore där över huvud taget. Skulle förolämpningarna bli för uttalade är nog en liten duell på sin plats. Den bör dock inte leda till mer än en skråma på någon av sidorna. Han bör nog göra bort sig någon gång med tanke på Kowes, inte överdrivet, men någon gång.

**Philip Jones** 878CFD 174 år! Noble.

Liaison-5, Charousing-5, Streetwise-5, Steward-4, Admin-3, Gunnery-2, Vacc suit-2, Cbt Rifleman-2, Zero G combat-2, Electronics-2, Interrogation-2, Ship's Boat-2, Bribery-2, Steward-2, Medic-1, Brawling-1, Jack o T.

### Personbeskrivning

Ditt namn är Phil Jones. Du är människa och 174 år gammal. Din funktion ombord är Medic/Steward. Eftersom ni inte har några vanliga passagerare jobbar du uteslutande som Medic.

### Bakgrund

Du är en före detta furste som bestämde sig för att leva livet snarare än att mögla bort i något palats. Du har med dig tillräckligt med livsförlängande droger för att kunna leva i 300 år om så krävs, men med det liv du nu för så vet man aldrig hur det skall gå. Du har under ditt krinflackande liv lärt dig många yrken och har hittills aldrig behövt gå arbetslös. Du har också lärt dig att i grund och botten är allt som krävs ett positivt bemötande. En kompis blir väldigt sällan din fiende och måste du skaffa dig en fiende, så välj honom med omsorg.

### Hur Jones skall spelas

Bakgrundskille. Gör inte mycket väsen av sig utan håller sig hela tiden i bakgrunden och ger då och då goda råd. Lyssnar uppmärksamt när de andra talar och är aldrig 'besserwisser'.

Llaegdzeth 7A9972 37 år, Corsairs  
SDhips lasers-3, Ships Energy Weapon-2, Mechanical-1, Infighting-2,  
Cbt Rifleman-1, Streetwise-2.

### Personbeskrivning

Ditt namn är Llaegdzeth. Du är Vargr och 37 år gammal. Du fungerar som gunner ombord, och är ansvarig för de externa vapensystemen.

### Bakgrund

Du föddes som förste son till en ledare för ett större piratband. Din uppväxt präglades av den utbildning du fick för att en dag kunna ta kontroll över en egen grupp och själv skapa dig ett namn. Ett tag gick det mycket bra, men så vände vindarna. Uppenbareligen hade du litat för mycket på din förmåga att hålla samman gruppen, för mitt under en större strid bytte hälften av din flock sida. De andra flydde och själv kom du undan som genom ett under. Du måste nu hålla dig undan ett bra tag innan du kan återvända och på nytt börja din kamp. Om tio år borde minnet av din förnedrande förlust ha försvunnit så pass att du återigen kan söka ära bland ditt eget folk.

Du har för tillfället slagit dig ihop med ett band legosoldater. De är inte allt för illa att ha att göra med, men de betar sig mystiskt ibland. Du hoppas kunna rättfärdiga dig i deras ögon, men samtidigt är du inte säker på att deras beundran är något att ha; de är inte Vargr.

### Hur Llaegdzeth skall spelas

Bör vara lite retsam, kanske uppkäftig mot Khoukhuil. Han skall dock inte gå in för att få till ett slagsmål, så dum är han inte. Llaedzeth går inte först in i faror, inte om han inte beslutat sig för att bli en i gänget och gjort detta känt på något sätt. Han är restriktiv mot Morlec, men normal mot de andra.

Harold Orres 989BB7 45 år. Imperial Navy, branch flight.  
Pilot-5, Vacc suit-3, Ship's Boat-2, Navigation-2, Liaison-2, Cbt Rifleman-2, Cutlass-2, Leader-2, Revolver-1, Streetwise-1, Gunnery-1, Computer-1

### Personbeskrivning

Ditt namn är Hal Orres. Du är människa och 45 år gammal. Din funktion ombord är pilot. Du är huvudansvarig för skeppets väl, och kan i nödfall hoppa in som ersättare på någon av nyckelposterna ombord. Du är i och med detta den inofficielle ledaren av gänget. Ingen tycks ha opponerat sig över denna rangordning, ingen har heller proklamerat den. Den har bara infunnit sig.

### Bakgrund

Du är född och uppvuxen under fattiga förhållanden. Du fick verkligen slita för att nå den position du besitter idag. Du är känslig för din bakgrund och tillåter ingen att roa sig på din bekostnad vad gäller den. Du tog värning tidigt och arbetade dig upp genom leden för att så småningom kunna avgå med toppbetyg som en av de bästa piloter som någononsin utbildats på Kewuz Janw, imperiets kadettskola. Du har sedan dess jobbat dig galaxen runt för att dels se världen, dels försöka spara ihop till din första miljard så att du kan köpa dig ett eget skepp.

### Hur Orres skall spelas

Skall vara ledaren i gänget. Detta beror i och för sig mycket på hur de andra behandlar honom, men då skall ju de få minus i kanten och inte han. Han bör dock göra sitt bästa för att vara den drivande kraften i alla situationer.

**Curt Morlec** 5B79B8 37 år. Imperial Navy, branch Engineering. Engineering-3, Electronics-3, Mechanical-3, Vacc Suit-2, Wheeled Vehicle-1, Cbt Rifleman-1, Dagger-1

### Personbeskrivning

Ditt namn är Curt Morlec. Du är människa och 37 år gammal. Din funktion ombord är Engineer. Du är även ansvarig för de mekaniska och elektriska systemen ombord, såväl som på datorn.

### Bakgrund

Du är född och uppvuxen under dåliga förhållanden. Din uppfostran formades av den religiösa diktatur som finns på din hemplanet. När du var 15 år gammal rymde du hemifrån och tog efter en smula kringflackande värvning i flottan. Du stannade där i 16 år, varefter du tog avsked. Ditt sätt är fortfarande präglad av de regler som bokstavligen bankades i dig som liten. Vad som lever kvar är detta:

- Respektera dina överordnade
- Klaga inte
- Ljug inte
- Öppna inte munnen i onödan
- Om du säger något, stå för det

Du reser nu galaxen runt på jakt efter ett ställe att slå dig ner. Men innan du bestämmer dig vill du verkligen ha sett vad som erbjuds. I tre år till skall du resa. Sen skall du göra ditt val.

### Hur Morlec skall spelas

Hur Morlec skall spelas sammanfattas bäst i de fem punkterna ovan. Bli han pratig och kommer med onödiga kommentarer så har han gjort bort sig. Kompis med Khoukhuil, ovän med Llaegdzeth

**Kapten Parlin Mera** 574956, 53 år. Merchant.  
Diverse merchant-skills som inte har någon betydelse.

Mera äger en egen rymddräkt som han har i sitt stateroom. Den är ytterligt gammal och lappad. Han äger också en gammal Combat Snub Pistol som han har i ett hölster på rymddräkten. I den har han tranquilizer ammunition. Han har extramagasinet med HE-ammunition i sitt stateroom.

Han är kontinuerligt berusad, på gränsen till redlös men inte riktigt. En timme efter det att kraften kopplats in på Cuinnuic kommer han att vilja ta sig över dit 'För att se över läget' som han hetsigt påstår om någon försöker hindra honom. Hindrar ingen honom kommer han att bli brutalt slaktad av Xerox (minuspoäng till spelarna).

Om de å andra sidan vill hindra honom kommer han att föra ett ofantligt väsen och till slut dra pistolen om de inte redan befriat honom från den. Han kommer i och för sig aldrig att träffa någon med den, men det vet ju inte spelarna (hehe).

I hans stateroom finns också ett outtömmligt förråd av dålig starksprit.

Ø Cuinnuic - Gothcon XI Ø

**CUINNUIC SC-B4424E2-500000-05207-0**

**x8 x3**

**MCr 1060.04 2000 Tons Crew=75 TL=14**

**Passengers=0 Low=20/40 Fuel=880 EP=80 Agility=2/3**

<b>Ship Type</b>	<b>Scout Cruiser</b>
<b>Tonnage</b>	<b>2000 t</b>
<b>Configuration</b>	<b>Close Structure</b>
<b>Jump</b>	<b>4</b>
<b>Maneuver</b>	<b>2</b>
<b>Power Plant</b>	<b>4</b>
<b>Computer</b>	<b>5fib</b>
<b>Crew</b>	<b>75 (21 Officers)</b>
<b>Hull Armor</b>	<b>5</b>
<b>Sandcasters</b>	<b>0</b>
<b>Meson Screen</b>	<b>0</b>
<b>Nuclear Dampers</b>	<b>0</b>
<b>Force Field</b>	<b>0</b>
<b>Repulsors</b>	<b>0</b>
<b>Lasers</b>	<b>0</b>
<b>Energy Weapons</b>	<b>5 (8 single turrets grouped 1 by 1)</b>
<b>Particle Accelerators</b>	<b>2 (2 Barbettes grouped into one battery)</b>
<b>Meson Gun</b>	<b>0</b>
<b>Missiles</b>	<b>7 (10 triple turrets grouped 10 by 3)</b>
<b>Fighter Squadrons</b>	<b>0</b>
<b>EP</b>	<b>80</b>
<b>Agility</b>	<b>2/3</b>
<b>Staterooms</b>	<b>10</b>
<b>Low Berths</b>	<b>20</b>
<b>Emergency Low</b>	<b>10 (Takes 40)</b>
<b>Cargo</b>	<b>160 t</b>
<b>Air/Rafts</b>	<b>4</b>
<b>Modular Cutters</b>	<b>2 (One survey module and one fuelskimmer module each)</b>

**28000 cubic meters**

**Deck plan symbols**

- |  |                    |  |                   |
|--|--------------------|--|-------------------|
|  | Interior wall      |  | Elevator          |
|  | Sliding door       |  | Computer terminal |
|  | Bulkhead           |  | Emergency hatch   |
|  | Maintenance hatch  |  |                   |
|  | Armor and Bulkhead |  |                   |

Iris Valve

Manual hatch



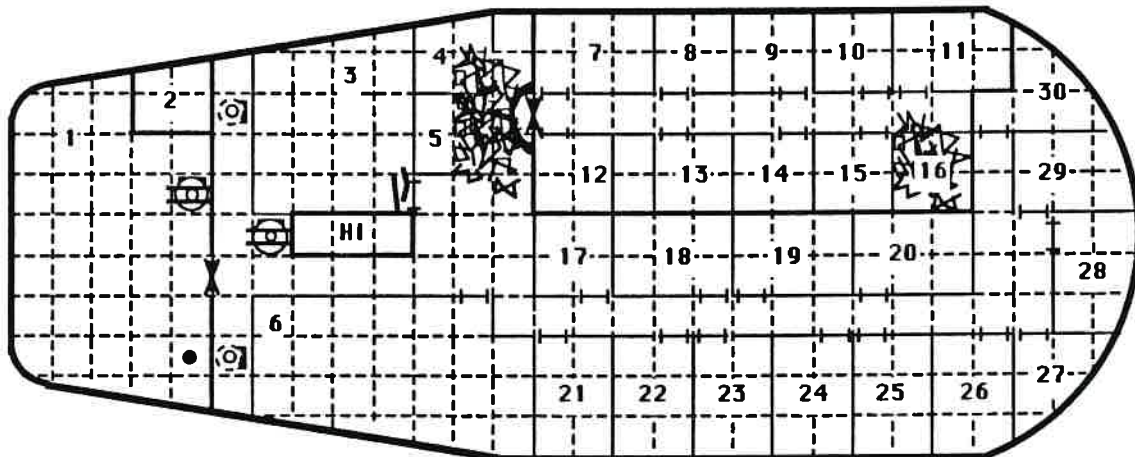
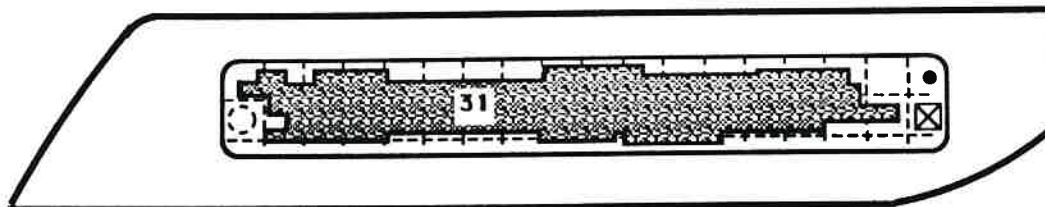
Overhead



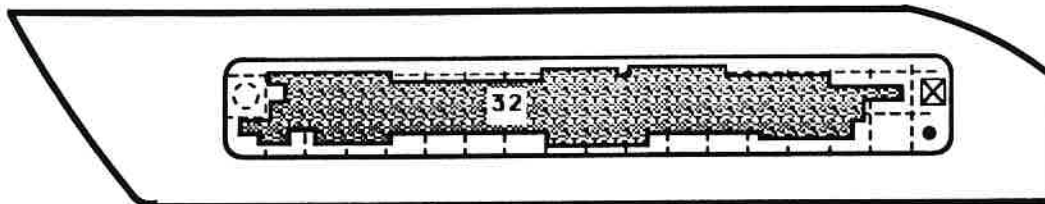
Floor



Both floor and overhead



**DECK A**





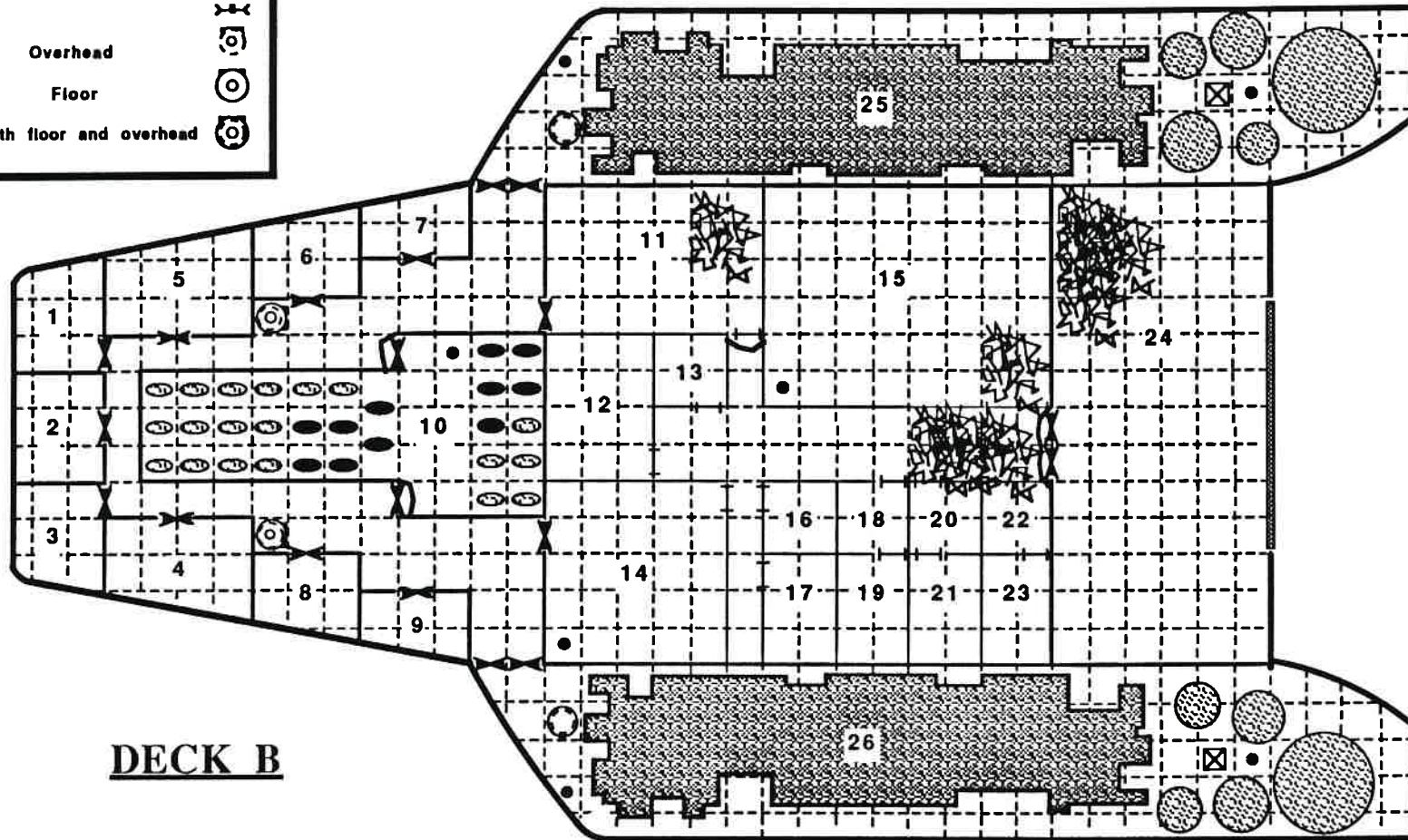
Deck plan symbols

- Interior wall
- |— Sliding door
- |— Bulkhead
- |— Maintenance hatch
- |— Armor and Bulkhead
- ⊠ Elevator
- Computer terminal

Iris Valve



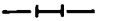












Manual hatch

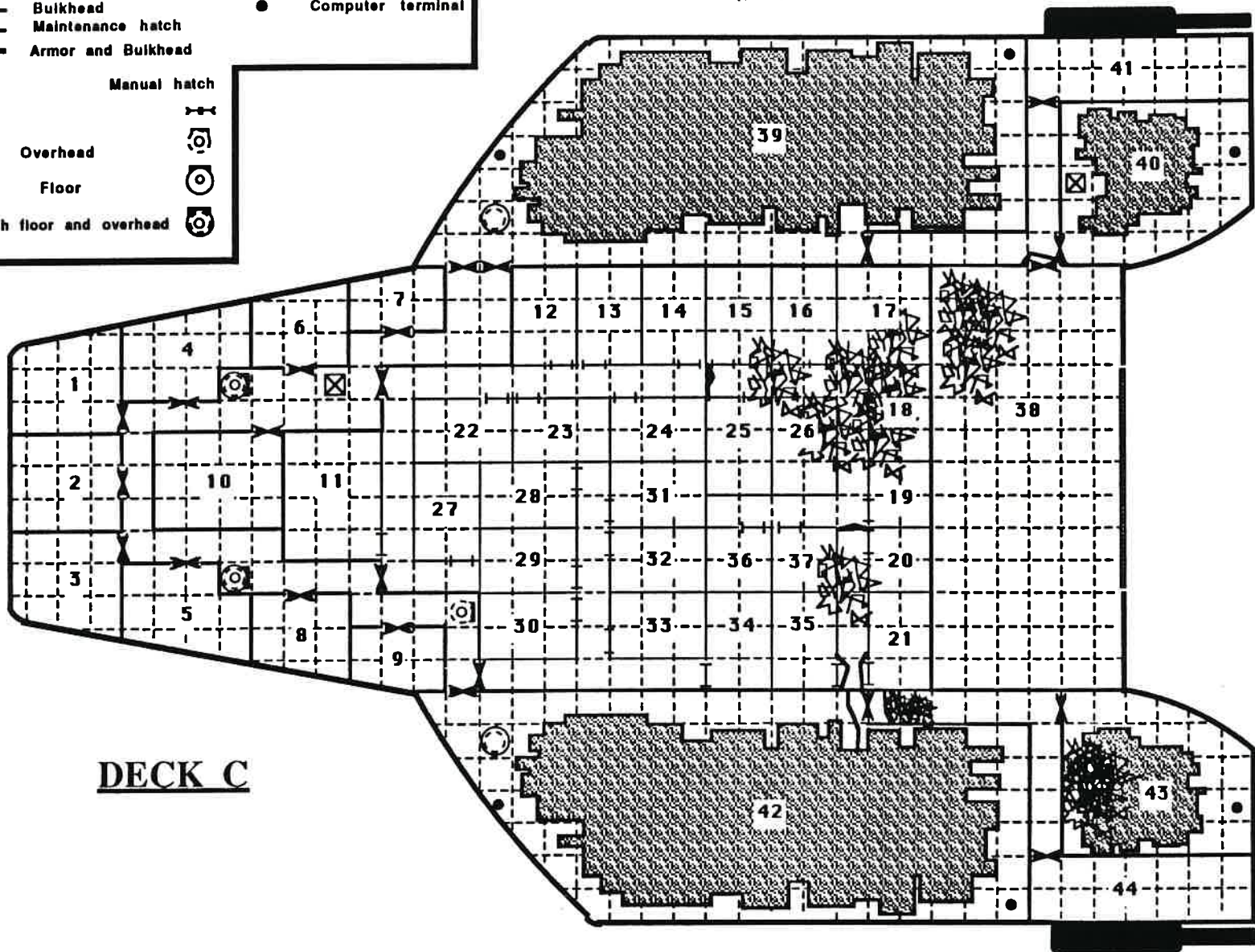
- ⊗ Iris Valve
- ⊙ Overhead
- Floor
- ⊗ Both floor and overhead
- ⊗ Manual hatch
- ⊙ Overhead
- ⊙ Floor
- ⊗ Both floor and overhead



**DECK B**

**Deck plan symbols**

- |  |                         |   |                         |
|--|-------------------------|---|-------------------------|
|  | Interior wall           |  | Elevator                |
|  | Sliding door            |  | Computer terminal       |
|  | Bulkhead                |   |                         |
|  | Maintenance hatch       |   |                         |
|  | Armor and Bulkhead      |   |                         |
|  | Iris Valve              |  | Manual hatch            |
|  | Overhead                |  | Floor                   |
|  | Floor                   |  | Both floor and overhead |
|  | Both floor and overhead |  | Both floor and overhead |



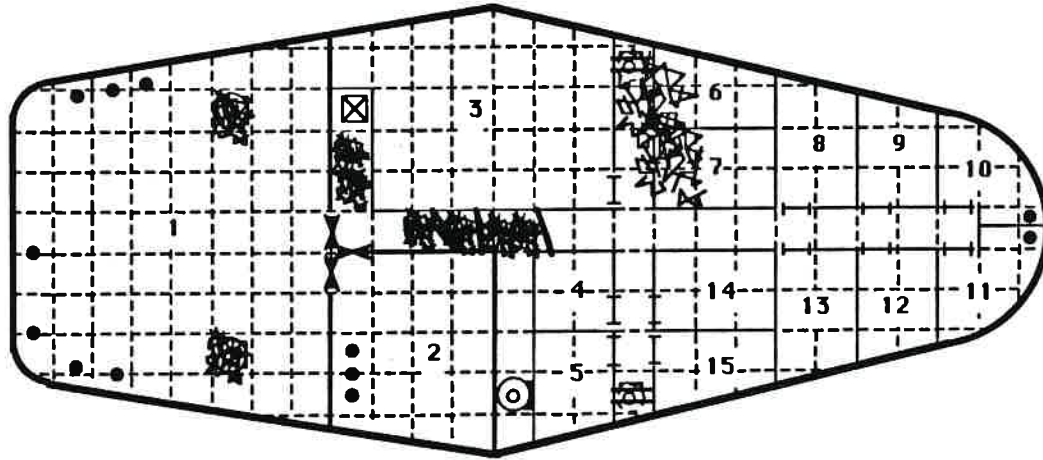
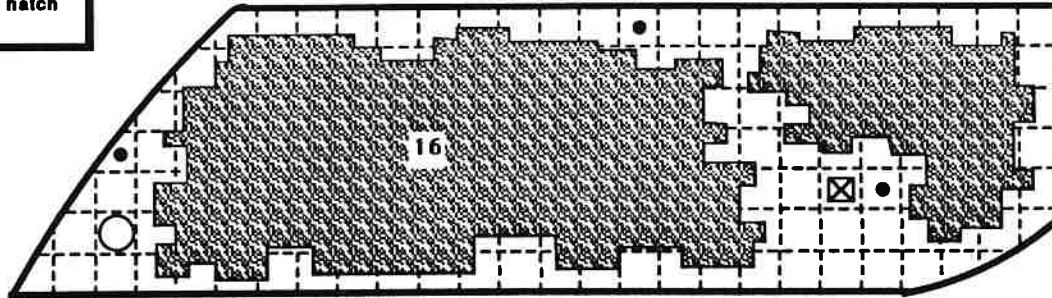
**DECK C**

**Deck plan symbols**

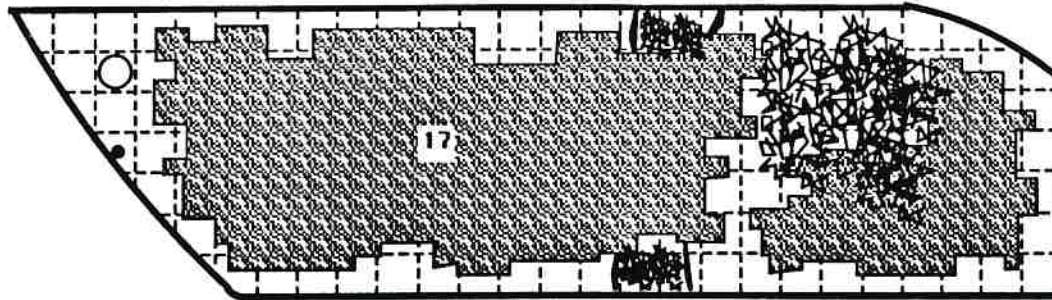
	Interior wall		Elevator
	Sliding door		Computer terminal
	Bulkhead		Emergency hatch
	Maintenance hatch		
	Armor and Bulkhead		

	Iris Valve		Manual hatch
	Overhead		Floor
	Both floor and overhead		



**DECK D**





## Personbeskrivning

Ditt namn är Llaegdzeth. Du är Vargr och 37 år gammal. Du fungerar som gunner ombord, och är ansvarig för de externa vapensystemen.

## Rasbeskrivning

Vargr var ursprungligen en ras av familjen *Canidae*, och troligtvis av genus *Canis*. De levde på Jorden för ca 300.000 år sedan. Men så fick Jorden besök av Ancients, den idag utdöda rasen av hyperintelligenta varelser som då befolkade galaxen. De tog med sig dessa hundliknande varelser till en annan planet och genom okända metoder muterade de dem så att de fick ökad intelligens och en något annorlunda fysik. Idag befolkar dessa *Vargr*, som de kallar sig, ett tjugotal sektorer.

Vargr har kvar flera av de egenskaper som deras hundliknande förfäder hade. Vargrs syn är skarpare än människans, men de ser i ett något annorlunda spetra. Deras hörsel är jämförbar, men är förskjuten upp i frekvensbandet så att de hör ultrahöga frekvenser men knappt anar de lägre nedanför 100 Hz. Naturligvis har de ett högt utvecklat luktsinne.

Vargr tycker om att leva i flock, då de har kvar flockinstinkten från sina förfäder. De tycker om att leva ihop och söker säkerheten i att vara flera av samma sort. Samtidigt är de hela tiden upptagna av en kontinuerlig kamp för att nå högre prestige och dominans inom denna grupp. Detta kan ge intrycket av att de är grälsjuka och ibland förrädiska. Faktum är att en Vargr flyttar från en grupp till en annan med stor regelbundenhet, och tycks inte känna någon lojalitet för någon av dem.

Mycket av detta hänger ihop med begreppet *Karisma*. Dominans och prestige är en viktig del i en Vargrs liv, och han kan inte vara nöjd med status quo ett längre tag. Deras flockmentalitet gör att de ser upp till och följer en karismatisk ledare, men bara så länge dennes karisma och ledarförmåga är stor nog att hålla kvar honom. Ser han chansen till att kunna ta ett steg upp på den sociala stegen genom att flytta till en annan grupp, så skall det mycket till för att hindra honom.

Följaktligen har Vargr inte mycket till övers för en opersonlig regeringsform, där ledaren inte har någon kontakt med individen. Vargr har en tendens att vara förenade på låg nivå, i små grupper. Av flera skäl har dessa grupper en tendens att vara ostabila. En Vargr kan visserligen mycket väl ge sitt stöd och sin lojalitet till en karismatisk ledare, och vara villig att följa honom även om det betyder att andra högre ledares

påbud bryts. Men det vanliga för en Vargr är att lojaliteter är tillfälliga, men icke desto mindre starka. En Vargr kommer att göra sitt bästa för gruppen så länge som han tillhör den, men förvänta dig inte att han kommer att tillhöra den för alltid. Så småningom, förr eller senare, kommer en Vargr att hoppa över till en annan grupp. Denna grupp kan mycket väl ha diametralt motsatta åsikter mot dem som hans tidigare grupp hade. Skillnaden är bara att han i denna grupp har större chanser att stiga uppåt på den sociala stegen. En Vargr kommer alltid att försöka stiga genom att flytta till en position som ökar hans karisma och dominans.

En sak som är viktig att veta då man har med Vargr att göra, det är att de har en mycket stark rasstolthet. Alla anspelningar som har att göra med ett samband mellan dem och deras avlägsna släktingar, hundarna tas som en mycket personlig förolämpning. Som tex att kalla deras barn för valpar, att fråga dem om de vill ha ben till middag osv...

### Bakgrund

Du föddes som förste son till en ledare för ett större piratband. Din uppväxt präglades av den utbildning du fick för att en dag kunna ta kontroll över en egen grupp och själv skapa dig ett namn. Ett tag gick det mycket bra, men så vände vindarna. Uppenbareligen hade du litat för mycket på din förmåga att hålla samman gruppen, för mitt under en större strid bytte hälften av din flock sida. De andra flydde och själv kom du undan som genom ett under. Du måste nu hålla dig undan ett bra tag innan du kan återvända och på nytt börja din kamp. Om tio år borde minnet av din förnedrande förlust ha försvunnit så pass att du återigen kan söka ära bland ditt eget folk.

Du har för tillfället slagit dig ihop med ett band legosoldater. De är inte allt för illa att ha att göra med, men de betar sig mystiskt ibland. Du hoppas kunna rättfärdiga dig i deras ögon, men samtidigt är du inte säker på att deras beundran är något att ha; de är inte Vargr.

Detta är din uppfattning om de andra i gänget

#### **Hal Orres**

- Människa. Omkring 45 år gammal. Verkar OK. Han är uppenbareligen ledaren i gänget, även om du inte kan förstå varför. Han uppför sig inte alls på det sätt som en ledare skall uppföra sig. Hur kan han vänta sig någon respekt från dig om han fortsätter att uppföra sig som en vek halvidiot hela tiden. Han ger aldrig order, han ger förslag! Han säger aldrig vad han tycker rent ut, han tar

istället reda på vad de andra tycker och försöker sedan kompromissa! Men de andra verkar trots detta se honom som den naturlige ledaren. Mystiskt! Du kanske har varit en smula för uppkäftig mot honom den senaste tiden, men vad kan han vänta sig?

- Newark Kowes** - Människa. Omkring 35 år gammal. OK typ. Den ende i gänget förutom Jones som verkar förstå dig. Han är kanske lite för mänsklig för din smak och har inte riktigt fattat varför personlig makt och respekt hos andra är så viktigt. Du tror att du nog skall kunna få honom på rätta tankar bara du får prata med honom några timmar till.
- Curt Morlec** - Människa. Omkring 35 år gammal. Tveksam typ. Han har alldeles för konstiga värderingar för att man skall kunna prata med honom mer än tio minuter åt gången. Om han nu talar alltså. Så tystlåten som han är så kan man ju börja undra om han somnat ibland. Han tillbringar nog alltför mycket tid ihop med Khouhkuil. Om han slutade lyssna på den där märkliga typen skulle han nog bli mycket bättre att ha att göra med.
- Khouhkuil** - Aslan. Du har ingen aning om hur gammal han är. Mycket, mycket otrevlig typ. Han är väldigt enkelspårig, pratar hela tiden om ära och stolthet. Vad vet han om sånt? Samtidigt är det rätt kul att reta honom, för han tar åt sig hela tiden. Det spelar ingen roll om man menade vad man sa eller inte.
- Phil Jones** - Människa. Omkring 40 år gammal. OK typ. Han verkar vara den ende som förstår dig och ditt problem helt. Han om någon borde vara ledaren för gänget, men han påstår att han inte har några som helst ambitioner i den vägen. Mystiskt! Han ser ut kunna komma överens med alla de andra, t o m Khouhkuil.





## Personbeskrivning

Ditt namn är Newark Kowes. Du är människa och 39 år gammal. Din funktion ombord är navigatör. Du är även ansvarig för datorn, och dess funktion. Du hjälper till som andrepilot då du inte är upptagen av de ovan nämnda uppgifterna.

## Bakgrund

Du är född och uppvuxen under goda förhållanden. Du fick en god utbildning och du lärde dig ett bra yrke. Du är ganska stolt över din förmåga att hantera datorer av alla slag och tål inga gliringar på den fronten. Du tog värvning då du var 18 år gammal och stannade i 16 år. Under den tiden blev du intresserad av att se mer av galaxen. När du så tog avsked anslöt du dig till några likasinnade, och har sedan dess jobbat dig omkring mellan olika världar. Du är nu 39 år gammal och det gäng du ingår i nu är långt ifrån det sämsta du varit med i.

Detta är din uppfattning om de andra i gänget

- Hal Orres** - Människa. 45 år gammal. Kompis. Du trivs bra ihop med honom och brukar stödja honom då han föreslår något. Han tycks ha samma uppfattning om dig och gör likadant då du föreslår något. Ni tycks över huvud taget ha ungefär samma uppfattning om saker och ting och har hittills aldrig bråkat med varandra.
- Curt Morlec** - Människa. Omkring 35 år gammal. Mystisk typ. Han tycks vilja hålla sig för sig själv hela tiden och säger aldrig mer än tio ord åt gången. Men när han väl säger något skall det bra mer än vanligt resonemang till för att ändra hans åsikt. I och för sig brukar han ha rätt, men en dag kommer han att ha fel, och då jävlar..... I övrigt så är han lätt att arbeta med och klagar aldrig. Han och Khouhkuil tycks komma bra överens. Märkligt... men lika barn leka bäst heter det ju.
- Khouhkuil** - Aslan. Fan vet hur gammal han är. Mystisk typ. Han, liksom Morlec, håller sig mest för sig själv. Mediterar påstår han. Ha! Behandlar dig som en kvinna. Kallar dig för *hon* och *henne* då han tror att du inte lyssnar. Men han är en bra soldat. Mycket pålitlig, och ... ja..... lojal. Ni kommer i och för sig inte alltför bra överens, men så länge ni inte behöver klänga på varandra så skall det nog gå bra.

- Llaegdzeth** - Vargr. Omkring 35 år gammal. OK typ, för att vara Vargr alltså. Ni är kompisar, även om han ibland har lite konstiga åsikter om saker och ting. Lite väl girig kanske, och lite väl rädd om sitt eget skinn. Han och Khouhkuil tycks gå varandra på nerverna hela tiden. Inga öppna slagsmål än så länge men...
- Phil Jones** - Människa. Omkring 40 år gammal. OK typ. Ni kommer bra överens. Han är lite hemlighetsfull av sig, men inte mer än andra du känner. Det är nog något i hans förflutna som han inte vill tala om. Han tycks kunna vara kompis med både Llaegdzeth och Khouhkuil samtidigt! Faktiskt, han tycks vara kompis med alla ombord. En trevlig kille på det hela.



## Personbeskrivning

Ditt namn är Hal Orres. Du är människa och 45 år gammal. Din funktion ombord är pilot. Du är huvudansvarig för skeppets väl, och kan i nödfall hoppa in som ersättare på någon av nyckelposterna ombord. Du är i och med detta den inofficielle ledaren av gänget. Ingen tycks ha opponerat sig över denna rangordning, ingen har heller proklamerat den. Den har bara infunnit sig.

## Bakgrund

Du är född och uppvuxen under fattiga förhållanden. Du fick verkligen slita för att nå den position du besitter idag. Du är känslig för din bakgrund och tillåter ingen att roa sig på din bekostnad vad gäller den. Du tog värvning tidigt och arbetade dig upp genom leden för att så småningom kunna avgå med toppbetyg som en av de bästa piloter som någonsin utbildats på Kewuz Janw, imperiets kadettskola. Du har sedan dess jobbat dig galaxen runt för att dels se världen, dels försöka spara ihop till din första miljard så att du kan köpa dig ett eget skepp.

Detta är din uppfattning om de andra i gänget

- Newark Kowes** - Människa. 39 år gammal. Kompis. Du trivs bra ihop med honom, även om han föddes med silversked i munnen. Han är trots detta en bra kille till skillnad från vissa andra du känner. Han tycks ha något emot Khouhkuil, vad eller varför kan du inte förstå. Han vill inte ens diskutera saken med dig.
- Curt Morlec** - Människa. Omkring 35 år gammal. OK typ. Han tycks hålla sig för sig själv hela tiden och säger inte mycket. Lite väl själv-säker när han en gång säger något kanske. Men det är hans ensak. Han verkar gå bra ihop med Khouhkuil.
- Khouhkuil** - Aslan. Omkring 40 år gammal. OK typ. Han och Morlec håller sig mest för sig själva. Han tycks ha egna problem som han inte vill dela med resten av gänget och sitter för det mesta och mediterar. Han är liksom alla andra Aslan du mött en utmärkt soldat och benhårt lojal mot gruppen.

Ø Traveller - Gothcon XI Ø

- Llaegdzeth** - Vargr. Omkring 35 år gammal. Inte särskilt trevlig. Du tolererar honom nått och jämt. Du litar inte på honom längre än du kan se honom. Du och Khouhkuil är helt överens på den fronten. Till skillnad från Khouhkuil accepterar du dock honom som en medlem i gruppen.
- Phil Jones** - Människa. omkring 40 år gammal. OK typ. Ni kommer bra överens. Han verkar också ha något i sin ungdom som han helst inte vill dryfta högt. Du förstår honom helt och har aldrig pressat honom. Du är inte ens nyfiken; en mans förflutna är hans ensak. Han är allmänt omtyckt och passar bra in i gänget.



## Personbeskrivning

Ditt namn är Curt Morlec. Du är människa och 37 år gammal. Din funktion ombord är Engineer. Du är även ansvarig för de mekaniska och elektriska systemen ombord, såväl som på datorn.

## Bakgrund

Du är född och uppvuxen under dåliga förhållanden. Din uppfostran formades av den religiösa diktatur som finns på din hemplanet. När du var 15 år gammal rymde du hemifrån och tog efter en smula kringfläckande värvning i flottan. Du stannade där i 16 år, varefter du tog avsked. Ditt sätt är fortfarande präglad av de regler som bokstavligen bankades i dig som liten. Vad som lever kvar är detta:

- Respektera dina överordnade
- Klaga inte
- Ljug inte
- Öppna inte munnen i onödan
- Om du säger något, stå för det

Du reser nu galaxen runt på jakt efter ett ställe att slå dig ner. Men innan du bestämmer dig vill du verkligen ha sett vad som erbjuds. I tre år till skall du resa. Sen skall du göra ditt val.

Detta är din uppfattning om de andra i gänget

- Hal Orres** - Människa. Omkring 45 år gammal. OK typ. Han respekterar ditt sätt att vara och har aldrig försökt pressa dig. Han och Kowes tycks vara kompisar. Du stöder som regel hans åsikter, eftersom de i allmänhet är sunda. Hans stil som ledare kanske är något slapp, men det har funkat bra hittills.
- Newark Kowes** - Människa. Omkring 40 år gammal. OK typ. Lite väl kritisk och angelägen att hitta fel i dina påståenden kanske. Han har problem med att komma överens med Khouhkuil, men det beror bara på att de inte förstår varandra. Så småningom, kanske med din hjälp, kommer de att förstå och bli vänner.
- Khouhkuil** - Aslan. 43 år gammal. Kompis. Hans moral och uppträdande är perfekt. Det verkar som om de andra har lite svårt att förstå honom, men i dig har han verkligen funnit en vän. Hans bakgrund är dold i skuggor, men du vill inte gräva i den. Vill han ha dina råd så vet han att han bara behöver fråga.

Ø Traveller - Gothcon XI Ø

- Llaegdzeth** - Vargr. Omkring 35 år gammal. Mycket otrevlig. Du kan helt enkelt inte med honom. Han sladdrar kontinuerligt. Ljuger hämningslöst. Har ingen respekt för någon. För gruppens skull säger du inget, men om du fick råda skulle han bort snarast möjligt. Du gör ditt bästa för att mildra hans gruff med Khouhkuil som naturligtvis hatar honom. Hittills har allt gått bra, men ....
- Phil Jones** - Människa. Omkring 40 år gammal. OK typ. Ni kommer bra överens de gånger ni samtalar. Han är liksom du fåordig och verkar verkligen bemöda sig om din vänskap. Faktum är att han verkar vara kompis med alla i gruppen.





### Personbeskrivning

Ditt namn är Khouhkuil. Du är Aslan och 43 år gammal. Du har ingen direkt funktion ombord. Du är soldat rätt och slätt.

### Rasbeskrivning

Aslan utvecklades från fyrbenta rovdjur. De är den mest människolika intelligenta rasen, så när som på Vargr naturligtvis. Aslan är något mindre rörliga än människor. Men vad de saknar i rörlighet tar de igen i styrka och uthållighet. Deras hörsel och nattsyn är också något bättre än människans.

Aslan är väldigt revirmedvetna. Deras tidiga utveckling hade lett dem till ett slags feodalt samhälle. Familjer bildade flockar och flockar bildade klaner under ledarskapet av en dominant flock. Efter en tid hade 29 stora klaner bildats, och dessa låg i nästan ständig fejd med varandra. Efter ett unikt samarbete mellan två klaner uppfanns hyperrymdsmotorn och vägen till stjärnorna låg öppen. Detta var ett utmärkt sätt att lösa problemet med de territoriella kraven hos befolkningen. Detta har lett till den styrelseform som finns idag, där de ursprungliga stora klanerna styr och bestämmer igenom det råd som bildades.

Aslan är en krigarras; de är stolta och ärliga. De tjänar dem som står över dem och känner ansvar för dem som tjänar dem. Aslansamhället är baserat kring familjen.

En individuell Aslan ingår som regel i en familj om 2 till 12 personer som står under en patriarkisk ledare. Flera familjer bildar en flock, med en styrande familj. Flera flockar bildar en klan, med en styrande flock. Klaner kan i sin tur lyda under en mer kraftfull klan, särskild om det finns blodsband mellan klanerna. De flesta klanerna är dock oberoende och fungerar också som sådana.

En Aslan är väldigt könsmedveten. Könen har nämligen olika roller i aslansamhället. Män sysslar mest med militära saker, anskaffandet av territorium mm och politiska affärer. Kvinnor, å andra sidan, tar hand om produktionen, handel och kommers, samt inskaffandet och utlärandet av kunskap. En manlig Aslan har som regel en mycket dimmig uppfattning om vad pengar är, men å andra sidan skulle det aldrig falla en kvinnlig Aslan inlåta sig i affärer med en man.

Aslan har en tendens att sätta stor vikt vid könet hos den de har att göra med. De är inte alltid medvetna om att de gör det, men det är i vilket fall helt omöjligt att få dem att tänka på något annat sätt. Som en följd av detta brukar dom behandla den andre efter det kön

som hans yrke bestämmer. Aslan vägrar kategoriskt att anställa en person med fel kön till en plats, oavsett dennes kvalifikationer. Tex skulle han aldrig anställa en kvinnlig pilot, eller en manlig navigatör.

Däremot kanske han skulle göra det om man inte pekar ut vilket kön personen har. Då antar han helt enkelt rätt kön på personen och låter det vara bra så.

En Aslans sätt att vara skulle kunna jämföras med Japans samurajer under 1600 till 1800 talet. Missta dem bara inte med de usla ninja-filmer som florerar. De är mycket stolta och måna om sin heder. Har de svurit trohet finns det inget som kan förmå dem att ändra åsikt, inte ens hotet om säker plågsam död. Ja, detta är naturligtvis en idealbild, men faktum är att alla utom de socialt lägsta faktiskt försöker leva efter denna bild. Svek är något fruktansvärt och bara självmord kan i någon mån upprätta en sådan handling.

Aslans stolthet gör att de är ganska lättstöta. De har ett invecklat system för att förolämpa och be om ursäkt. Generellt är det så att man aldrig förolämpar en Aslan utan att verkligen vilja det. De har utarbetat ett rituellt sätt att svara på sådana förolämpningar.

Förolämpningar kan delas upp i tre klasser. Familjäritet, ohövlighet och förolämpningar. Familjäritet innebär att en socialt högre person behandlas som en jämlike av en lägre stående. Ohövlighet kan vara att någon inte svarar med rätt titel, inte svarar snabbt nog eller tappar kontrollen över sig själv offentligt. En förolämpning är en medveten trakassering av någon i avsikt att göra honom arg. Alla dessa tre kan betyda att en Aslan känner sig illa behandlad. En illa behandlad Aslan innebär en fiende. Förolämpningar däremot leder till dueller.

En duell innebär att en förolämpad Aslan kan få sin ära återställd, eller att den andre får sin åsikt verifierad. Dueller sker sällan till döden. Som regel pågår de tills en av dem har fått en skada eller tills dess att en av dem blivit medvetslös. Vinnaren får sin ära återupprättad och den andre tvingas be om ursäkt, även om han var den som blev förolämpad från början.

En utmaning görs aldrig på skoj, utan är en mycket allvarlig historia. Att inte svara på en utmaning innebär att man erkänner en svaghet, att den andres påstående kanske är sant i alla fall.

Män duellerar aldrig mot kvinnor. Förolämpningar mellan könen förklaras bort med att det andra könet aldrig lär sig förstå det egna. Skulle en förolämpning bli alltför grov kommer en medlem i den egna familjen, av rätt kön, att svara med en utmaning. Dueller inom familjen är väldigt sällsynta. Barn duellerar aldrig med sina föräldrar, vilket inom en Aslan-

familj är liktydigt med alla äldre inom familjen och inte enbart de biologiska föräldrarna.

Aslan har en djupgående territoriell instinkt. Deras yttesta mål i livet är att äga stora markegendomar. Hans status bestäms av den mängd mark han kontrollerar. Landegendomar går från far till son. Söner som inte ärver, dvs andra söner osv har genom utvecklandet av hyperrymdsmotorn fått en chans att finna eget land på nya världar.

### Bakgrund

Du föddes som förste son till klanledare. Inte en av de 29, men en väl så respekterad klan. Genom förräderi och ränksmideri av en av era egna familjer svärtades ert familjenamn. Din far dog då han i en duell försökte upprätta familjeäran. Alla era landegendomar gick till förrädarens familj och själv fick du fly. Du är nu helt inställd på att finna bevis för att förrädaren ljugit. I nio år har du sökt, och nu tror du att du är bevisen på spåren. Du har gått med i detta gäng sedan du fått information som tydde på att Morlec skulle veta något om saken. Detta visade sig vara fel, men du gillar hans sällskap och gruppen i övrigt är inte så dum sånär som på Vargren. Du har beslutat dig för att stanna i gruppen och tjäna ihop lite pengar. Efter vissa inledande problem har du nämligen insett att det är svårt att klara sig utan dem.

Detta är din uppfattning om de andra i gänget

- Hal Orres** - Människa. Omkring 45 år gammal. OK typ. En mycket trevlig man som du helt litar på. Han är ärlig vet hur man uppför sig. Han är uppenbareligen ledaren i gänget och du ser inget skal att ändra på det.
- Newark Kowes** - Människa. Omkring 40 år gammal. OK typ, tror du. Han har ett kvinnoyrke, men är uppenbareligen man. Det märkliga är att han förväntar sig bli behandlad som en sådan också. Du har sannerligen gjort ditt bästa, men hur du än försöker så tycks det hela tiden slinka ut ord du inte menar. Samtidigt så är det märkligt eftersom han inte svarar på en sådan ohövlighet och begär en ursäkt. Du skulle inte låta en sak vila odryftad länge! Bäst att se upp i fortsättningen och försöka uppföra sig som han tycks förvänta sig, hur svårt det än verkar vara.

Ø Traveller - Gothcon XI Ø

- Curt Morlec** - Människa. 37 år gammal. Kompis. Här är en riktig vän. Faktum är, att om han inte vore så fysiskt olika skulle han kunna passera som Aslan. Han är kanske något slapp i sin hållning till Llaegdzeth, men i övrigt helt OK.
- Llaegdzeth** - Vargr. Okänd ålder. Mycket, mycket otrevlig. Om det inte vore för att det skulle äventyra sällskapetets säkerhet så skulle du ha utmanat honom för länge sedan. Men som saken är nu så är det nog inte tillrådligt. Men du tänker inte tåla mycket mer i form av förolämpningar. Inte mycket mer....
- Phil Jones** - Människa. Omkring 40 år gammal. Mycket trevlig. Han har den rätta förståelsen och gör verkligen sitt bästa för att man skall trivas. Han verkar för övrigt vara på god fot med resten av besättningen också.



## Personbeskrivning

Ditt namn är Phil Jones. Du är människa och 174 år gammal. Din funktion ombord är Medic/Steward. Eftersom ni inte har några vanliga passagerare jobbar du uteslutande som Medic.

## Bakgrund

Du är en före detta furste som bestämde sig för att leva livet snarare än att mögla bort i något palats. Du har med dig tillräckligt med livsförlängande droger för att kunna leva i 300 år om så krävs, men med det liv du nu för så vet man aldrig hur det skall gå. Du har under ditt krinflackande liv lärt dig många yrken och har hittills aldrig behövt gå arbetslös. Du har också lärt dig att i grund och botten är allt som krävs ett positivt bemötande. En kompis blir väldigt sällan din fiende och måste du skaffa dig en fiende, så välj honom med omsorg.

Detta är din uppfattning om de andra i gänget

- Hal Orres** - Människa. Omkring 45 år gammal. OK typ. Han verkar ha huvudet på skaft och har hittills inte gjort något dumt. Alla tycks gilla honom och låta honom ha ledarposten. Han är känslig vad gäller hans förflutna, men vad betyder det?
- Newark Kowes** - Människa. Omkring 35 år gammal. OK typ. En sansad person som det nog går att lita på när åskan går. Han verkar vara lite på kant med Khouhkuil, men med tanke på hans yrke så är det ju bara att vänta. Man kan ju alltid hoppas att han inser att Khouhkuil inte menar något illa med sitt uppträdande, men du tror inte att det skulle hjälpa att tala med honom. Khouhkuil är nog så medveten om varför, men tycks inte kunna hjälpa det även om han nog gör sitt bästa.
- (SPELARE!! Om du hör till dem som inte tjuvläser de andras instruktioner så är det OK att be den som spelar Khouhkuil om en förklaring till ovanstående utläggning.)
- Curt Morlec** - Människa. Omkring 35 år gammal. OK typ. Han är lite hemlighetsfull, men detta tycks ha att göra med hans uppfostran. Han är mycket ärlig och har hittills aldrig sagt en medveten osanning så vitt du vet. Som väntat kommer han också väldigt bra överens med Khouhkuil och väldigt illa överens med Llaegdzeth.

- Khouhkuil** - Aslan. Omkring 40 år gammal. OK typ. En typisk Aslan om du får döma. Mycket angelägen om att inte förolämpa någon, utom möjligen Llaegdzeth, och vill gärna försöka smälta in i gänget. Han har nog något i sitt förflutna som tvingat honom ut i världen, men det är hans ensak. Han vill uppenbart bara bli en i gänget, och det är helt OK vad gäller dig.
- Llaegdzeth** - Vargr. Omkring 40 år gammal. Tveksam typ. Han tycks vara av gammal pirathärkomst. Tyvärr verkar han inte kunna smälta in i gänget så bra. Det är egentligen bara en tidsfråga innan han och Khouhkuil ryker ihop ordentligt. Synd, men oundvikligt. Bäst att hålla ett öga på dem bägge. I alla fall när de är ihop. I grund och botten så tror du att han är OK, och att han nog skulle kunna smälta in i gänget riktigt bra bara han får lite tid på sig.



JONES

# LLAEGDZETH

# KHOUHKUIL

# MORLEC

# ORRES

# KOWES