

Köpmän i Röd Zon

En kampanj för fribrytare.

Om kejsardömet

Det Första Imperiet utgick från det mytiska Terra, mänsklighetens vagga. Under denna tid uppfanns hoppdriften och människorna spred sig bland stjärnorna. Imperiet föll när Terra förintades genom en artificiell supernova. Det Andra Imperiet var mänsklighetens oöverträffade storhetstid. Antalet bebodda världar mångdubblades, hoppdriftens kapacitet utökades och de tänkande maskinerna konstruerades. När imperiet växt sig långt mycket större än vad dess administrativa apparat kunde hantera blev datapesten som tillintetgjorde de allra flesta tänkande maskiner krisen som till slut fick allt att störta samman. Efter århundraden av mörker reste så det Tredje Imperiet ur ruinerna när en krigardrottning började förena spillrorna under ett gemensamt styre.

Den treeniga kejsarinnan är en serie kloner baserade på den ursprungliga krigardrottningen, vid varje tillfälle är tre kloner aktiva: ett barn, en vuxen och en gammal. De härskar gemensamt som ett triumvirat. Deras beslut är nästan alltid enhälliga, men vid oenighet trumfar två den avvikande rösten, medan den äldstes ord har företräde framför de två yngre om alla tre är oeniga. Kejsardömet krediter pryds på ena sidan av en stjärna och på den andra är en stiliserad avbildning av kejsarinnans tre ansikten (barnet blickande till vänster, kvinnan framåt och den gamla till höger).

Startutrustning för fribrytare

Alla börjar med en lätt rustning, en väska, en skyddsmask, två dagars fältransoner, en 1-liters vattenkanin, samt en handgranat eller en rökgranat.

Varje landningsgrupp får med sig en långhållsradio för kommunikation med skeppet.

När uppdraget så kräver kan skeppet tillhandahålla skyddsdräkt eller rymddräkt (särskild avgift kan utfärdas vid eventuella skador).

Skjutvapen

1-2. Pistol

3-4. Karbin

5-6. Kulsprutepistol

Närstridsvapen

1-2. Dolk

3-4. Batong (som klubba)

5-6. Svärd

Individuella prylar

1. Verktygssats, mekanik.

2. Verktygssats, elektronik.

3. Bildförstärkare (kikare med ir-lins).

4. Litet musikinstrument (t.ex. munspel eller flöjt).

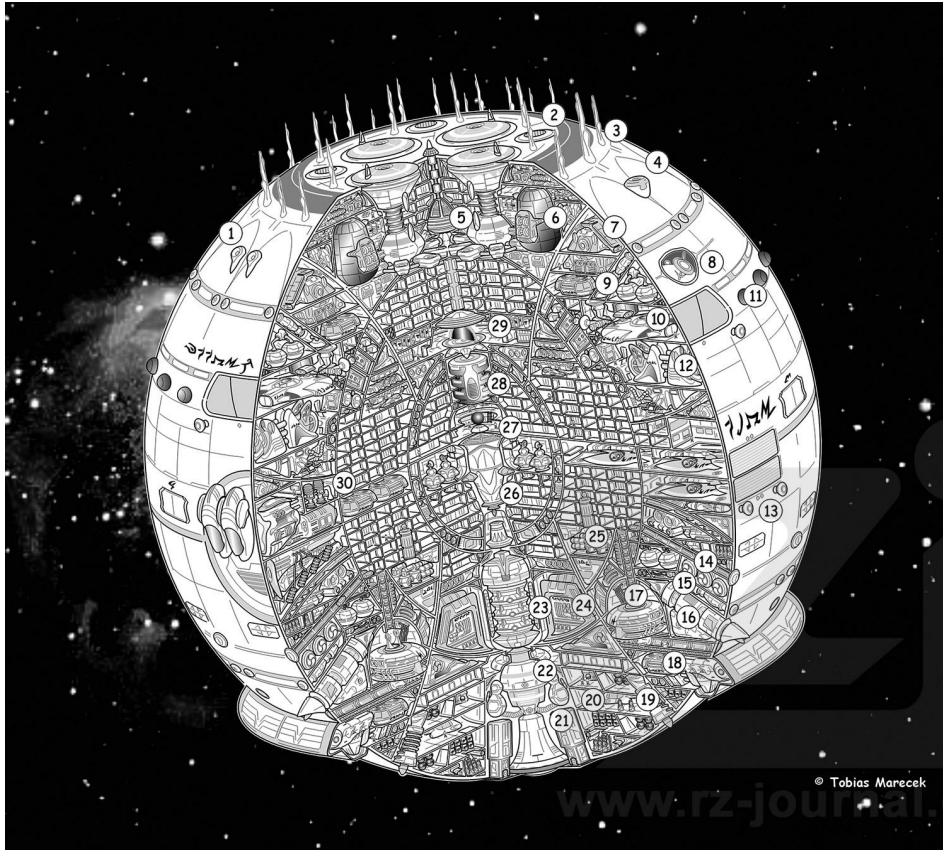
5. Portabel mikrofilmsläsare med 1T6 böcker, se nedan.
6. Smärtstillande tabletter, 3T6 st (återställer 1 LP, kan tas med alkohol för ett marijuanaliknande rus).
7. Elektrisk lykta, varierbar styrka och spridning (batteri för 12 timmar).
8. Ett par tärningar.
9. Limpistol med superhäftande klister (fem användningar).
10. Geigermätare.
11. Flaska med 700 ml sprit, 1T6: 1. Cognac, 2. Gin, 3. Rom, 4. Whiskey, 5. Vodka, 6. Tequila.
12. Räknesticka.
13. Kofot.
14. Portabelt värme-element, elektriskt (batteri för 6 timmar).
15. Markeringspenna med signalgul färg.
16. Ljudspelare, kan spela in och återge upp till två timmar av ljudmaterial.
17. Sjukvårdsväska.
18. Rep, 20 m.
19. Tändare.
20. Vattenreningstabletter, 3T6 st (var och en räcker till 1 liter).

Mikrofilmsböcker

Var och en är en cylinder, 3 cm hög, 1 cm diameter.

1. Sånger om det förlorade Terra (poesi om människans sägenomspunna hemvärld).
2. Kadett Kim på kärlekens planet (del 27 i serien om romantik och erotik bland stjärnorna).
3. Vårt förskingrade arv (politisk pamflett kritisk till Kejsarinnan, brottslig att inneha).
4. Kejserliga flottans kryssare (enklare tekniska data, historik, viktiga slag).
5. Namnlösa stjärnors hemligheter (spekulationer om hemska varelser, märkliga civilisationer och mystiska artefakter i den röda zonen).
6. Imperiets pelare (enkla och skönmålande texter om framträdande aristokratiska familjer).
7. Hjärtats och sanningens väg (korta aforismer med filosofiska livsråd).
8. Skapelsens ekvation (kryptiskt traktat om matematisk teologi).
9. Strandsatt på främmande värld (äventyrsberättelse).
10. Tjugo enkla rätter för strålugn (kokbok).

Stjärnskeppet Gröna lejonet



Skeppstyp: Kryssare

Fysiska dimensioner: En sfär med 350 meters diameter.

Besättning: 450 man

Fribrytare: 50 man

Vapensköld: Ett runt gyllene fält med ett grönt lejon som håller en röd sol i sina käftar.

Kapten: Ypocras Puissant, en äldre vit man med vitt hår och skägg. Tidigare viceamiral i kejserliga flottan. Bär en svart kappa med skeppets vapensköld.

Konstapel: Urielle Ritter, en lång svart kvinna med kort snaggat hår och hård blick, klädd i mörkgrön uniform.

Expedition I: Okänd farkost

Kring en röd dvärdstjärna, två hopp ut från kejserlig rymd, kretsar vraket av en väldig farkost av okänt ursprung. Det är mer än en kilometer långt och har förmodligen varit mycket större, men är nu så allvarligt skadat att det är svårt att avgöra dess ursprungliga form. Vraket omges av ett moln av större och mindre fragment.

Rollpersonernas landningslag får låna följande utrustning från Gröna Lejonet (och påminns om att de blir ersättningsskyldiga för all skadad eller förlorad egendom):

- Rymddräkter utrustade med strålkastare, manöverraketer och korthållsradio för kommunikation inom gruppen. Har syre för åtta timmars aktivitet.
- En långhållsradio för kommunikation med rymdskeppet.

Landningslaget transporteras från Gröna Lejonet till vraket med en skyttel som flygs av piloten Orville Fourier (som kommer att stanna i skytteln och invänta rollpersonerna för att återvända till stjärnskeppet). Landningslaget bestämmer själva var de vill landa. Två saker av intresse är uppenbara vid första anblick:

- **En reva i skrovet.** Stor nog för att landsättningsskytteln ska kunna passera genom.
- **Forskningsstationen.** En struktur formad som en stor rund skiva klänger sig fast vid vrakets skrov likt en fästing på en buffel. Till skillnad från det främmande vraket ser detta ut att vara en produkt av det mänskliga Andra Imperiet.

Händelsetabell

Rulla 1T20 när rollpersonerna går ombord på vraket och sedan en gång var 15:e minut som förflutit för dem. Alla bonusar är kumulativa.

1-10. Inget händer.

11-16. Inget händer, +1 på nästa slag.

17. En vibration löper genom vraket, +1 på nästa slag.

18. Ett flackande ljussken kan tillfälligt ses längre in i vraket. +1 på nästa slag.

19. Spår av besättningen från Den fallande stjärnan, så som klotter på en vägg eller ett kvarglömt verktyg, +1 på nästa slag.

20. Spår av silverkorsarer. Något litet eller stort har skurits bort från skrovet med hjälp av något slags högenergi-verktyg som är mer avancerat än vad det Tredje Imperiet brukar ha tillgång till. +1 på nästa slag.

21-22. 2T3 besättningsmedlemmar från Den fallande stjärnan. Gör ett reaktionsslag.

23-24. 1T4+1 silverkorsarer teleporterar in och angriper fribrytarna.

25. Silverkorsarernas rymdskepp försöker smyga genom molnet av bråte för att komma tillräckligt nära Gröna Lejonet för att kunna teleportera ombord en attackstyrka. 3 på 6 chans att de upptäcks i förväg.

26+. Den vandrande ljuspelaren dyker upp i fribrytarnas närhet.

Silverkorsarerna

Dessa fruktade utbölingar håller själva på att undersöka den okända farkosten. När Gröna Lejonet närmar sig den röda dvärgstjärnan, efter att ha anlänt inom hoppavstånd, gömmer sig silverkorsarernas rymdskepp på andra sidan det väldiga vraket. Silverkorsarerna är beväpnade med lasergevär (som plasmakarbinner, men riskerar inte överhettning) och vibrationssvärd.

Den vandrande ljuspelaren

Tre meter hög och hälften så bred, skimrande vitt ljus. Den söker sig till levande varelser och de som kommer i kontakt med den hamnar ur fas på samma sätt som besättningsmannen i forskningsstationen från det Andra Imperiet. Det krävs ett räddningsslag för Smidighet för att undvika dess beröring.

Den vandrande ljuspelaren är mer av ett fenomen än en varelse, men möten med den ger 100 erfarenhetspoäng per nivå.

Den stora revan

En reva längs sidan på vraket öppnar sig mot en väldig sal. Både öppningen och kammaren är stora nog för att landsättningskytteln ska kunna köra in där.

Den fallande stjärnan: Vad som inte är uppenbart förrän vid en närmare blick är att det redan finns ett rymdskepp parkerat här.

- Den fallande stjärnan är ett mindre handelsskepp i 10k-tonsklassen. En hundra meter lång cylinder, tjugofem meter i diameter, med fyra stycken "pontoner".
- De anlände för tre dagar sedan och blev upptäckta av silverkorsarernas farkost, lyckades hålla sig på avstånd så att de inte kunde bordas men blev träffade av strålvapen.
- Rymdskeppet kan nu inte längre flyga utan omfattande reparationer.
- Av ursprungligen tjugo man är tolv stycken i besättningen ännu vid livet. Hälften av dem befinner sig vid alla tillfällen ombord på sitt rymdskepp, medan de övriga sex utforskar vraket i hopp om att hitta något som kan hjälpa dem att göra sin farkost flygbar igen.
- Kapten Alessandra Simov (tidigare styrman på den kejserliga fregatten Hämmande ängel), styrman Sergei Bilal, skeppsläkare Jeron Novak, förste tekniker (nyligen befodrad) Manja Dvorak, korpral Mark de Jong, besättningsmännen Eliska Visser, Sanne Meyer, Voycek Cerny, Matyas Kramer, Dominik Vesely, Valerie de Groot och Dirk Wouters.

De är rädda och misstänksamma, men skulle gärna ta emot hjälp om rollpersonerna bemöter dem på rätt sätt.

Nivå: 1 Attacker: 1 Skada: 1T6 Försvar: 13 Moral: 7 Bonus: 2/1 LP: 6 Erfarenhet: 10

Forskningsstation från det Andra Imperiet

Hål i skrovet efter en explosion. Frystorkade kroppar svävar i mikrogravitationen.

Trasiga teknologiska prylar: Tillräckligt intakta för att ändå vara värdefulla.

- En svart rektangel, 1,5 x 2,5 dm, ytan på ena sidan är reflekterande. En handhållen enhet med mätinstrument och multimedia-kommunikation.
- En 2,5 meter lång humanoid med utdragna, tunna lemmar och ett ovalt huvud utan anletsdrag. Ser vid första anblick ut att vara stöpt av glas. En före detta tänkande maskin.

Besättningsman ur fas med rumtiden: Personen, en ung man iklädd overall och hätta över huvudet, är fryst i ett uttryck av chock och förvåning.

- Den är halvt genomskinlig, skiftar från ultraviolett genom hela spektrat till infrarött och sedan tillbaka igen, en cykel om en handfull sekunder som upprepas om och om igen.
- Elektronisk apparatur uppför sig oberäkneligt inom tre meter från personen. Personer kan uppfatta en främmande närvaro i sitt medvetande, känslan blir märkbart starkare ju närmre den urfasade man befinner sig.
- Personer som passerar genom den urfasade måste klara ett räddningsslag för Intelligens eller ta 1 LP i skada. För varje hel cykel från ultraviolett till infrarött och tillbaka som någon befinner sig på samma plats som den urfasade tar de 1 LP i skada men får också slå ett räddningsslag för Visdom. Om slaget lyckas uppnår de kontakt med den urfasades medvetande och kan ställa en fråga.
Vem är du? Minh Thanh Martin, doktorand vid Institutet för Xenoteknologiska studier.
Var någonstans kom du ifrån? Planeten Guinnea i stjärnsystemet 18 Scorpii.
Vad gjorde du/ni? Utforskade en signal från den främmande farkosten.
Vad hände med dig? Ljuset, ljuset!

Längre in i vrakets inre

Stasiskapslarna: Enorm cylindrisk kammare, fylld med hundratals genomskinliga ovala kapslar.

- De allra flesta av kapslarna är mörka och fyllda med halvt upplösta och sedan frystorkade kvarlevor.
- Något tiotal av dem omges av ett svagt sken och innehåller varelser som liknar fyrbenta spindlar stora som hästar. De har bärnstensfärgade skal och huvuden med fyra stora svarta ögon och sex stycken tentakler runt munnen.
- Skulle en av dessa kapslar öppnas utan att kammaren först trycksats och värmst upp (vilket är ett storskaligt ingenjörssprojekt) kommer varelsen däri att vakna upp, sväva ut i kammarens mikrogravitation och i förvirring och panik fäktas med sina ben och tentakler (alla inom 3 m måste klara ett räddningsslag för Smidighet eller ta 1T6 LP i skada). Inom loppet av någon minut avlider den till följd av vakumet och kylan.

Ljusharpan: En rund kammare, 90 meter i diameter med ett hemisfäriskt tak. Ett spindelnät av ljus projiceras på tre decimeters höjd över det bläcksvarta golvet. Detta är en del av kontrollerna för ett delvis trasigt FTL-kommunikationssystem.

- Om en ljusstråle bryts, avsiktligt eller genom ett misslyckat räddningsslag, slocknar ljusharpan i en sekund för att sedan tändas igen. Varje sådant tillfälle ger + 3 i bonus på händelsetabellen.
- Om en ljusstråle nuddas lätt utan att helt brytas tänds tillfälligt en punkt i kammarens tak. Olika punkter lysas upp beroende på vilken ljusstråle som vidrörs och var någonstans längs dess längd som markeras. Flera strålar kan markeras samtidigt.
- Genom att "spela på" flera av ljusharpans strålar kan ett slags meddelande (om än väldigt förvirrat) skickas via FTL-kommunikation.
- Att röra sig genom rummet utan att bryta ljusstrålarna är svårt (men de fyrbenta spindelvarelserna från stasiskapslarna skulle klara det med lätthet). För varje stråle på harpan som rollpersonerna vill slå an krävs ett räddningsslag för Smidighet. En rollperson kan som mest försöka spela på två strålar åt gången.
- Spelledaren slår sedan 1T6. För varje sträng som slogs an (oräknat den allra första) är det 1 på 6 chans att kommunikationsförsöket besvaras. Svarsmeddelandet

kommer i så fall inom en minut i form av både ljussignaler i kammarens tak och ett radiomeddelande.

- Om detta svarsmeddelande tas in på radio och spelas in med en ljudspelare kan det vara väldigt intressant och värdefullt för Imperiets forskare att undersöka.

Kapacitatorn: En hexagonformad kammare med en sida på tio meter.

- I vart och ett av de sex hörnen står en tre meter hög och en meter bred cylinder av halvgenomskinlig metall. Fem är spruckna och svärtade. En lyser med ett varmt sken.
- De sex cylindrarna är kapacitatorer som lagrar energi som farkosten utvinner från det närliggande stjärnan.
- Den fungerande kapacitatorn utgör en teknik för energilagring som vida överträffar vad mänskligheten har tillgång till. Den skulle vara mycket värdefull för Imperiets forskare att kunna studera.
- Att lista ut hur kapacitatorn kan kopplas loss kräver ett räddningsslag för Intelligens (med underläge om det görs utan räknesticka). Detta tar en timme, men kan upprepas om nödvändigt. För att sedan verkligen genomföra i praktiken krävs både mekaniska och elektroniska verktyg.
- Om kapacitatorn kopplas loss bryts energiförsörjningen till stasiskapslarna och ljusharpan.
- Kapacitatorn är konstruerad för att skydda sitt känsliga innandöme och har ett styktåligt hölje, men om någon verkligen vill förstöra den är det möjligt att göra med sprängämnen, plasmakarbin eller liknande. Detta resulterar i att stora mängder energi frigörs i en så kraftig explosion att stora delar av den okända farkosten fullständigt förintas. Farkoster som befinner sig i närheten riskerar att ta skada, och personer som befinner sig i vraket omkommer omedelbart.