

PROSPEKT 838

Ett äventyr till Warhammer 40,000: Rogue Trader (1987)

Furst-prospektör Sarrantino Max är försvunnen. Hans gruvkryssare, en hybridrigg av modell Malmsyrsa Mark II, ligger i omloppsbana runt en av imperiets miljarder namnlösa asteroider - i skeppets fyndkatalog har den döpts till Prospekt 838. Inget har hörts av prospektören sedan han gick ned till asteroidytan med större delen av besättningen grävsonder för tretton cykler sedan. Han tog med sig två av fyra grävsonder och tillräckligt många kärnvapen för att utplåna en kontinent. Nu är det upp till rollpersonerna att hitta den försvunna gruv-prospektören.

Sanningen är att fursten är döda, fallen i strid mot den klan av rymddvärgar - klan Mobok - som gjort asteroiden till sitt gruvhem.

Vad har hänt?

Sarrantino Max var inte en noggrann man. Att borra och gräva sig genom asteroider efter mineral är omständligt, dyrt och långtråkigt. Mycket enklare att detonera himlakroppen inifrån och skörda mineralerna ur rymdfliset. Visserligen är spillet betydligt - man återhämtar max 22% av fyndigheten. Men så mycket snabbare och billigare!

Vid Prospekt 838 tänkte han göra som vanligt - gå ned med en sond och gräva sig ned mot asteroidkärnan och deponera ett par makrobomber i dess inre. Furst Max var mer upphetsad än vanligt - initiala avläsningar tydde på betydande lämningar av parabalt, en viktig ingrediens i rymdmotorer.

Det skulle kunna vara hans livs fynd! Därför gick han ned med hela sin aktiva besättning. Endast ett par servitörer lämnades kvar ombord på moderskeppet.

Det han inte räknat med är att den här asteroiden är bebodd. En klan rymddvärgar specialiserade på parabalt har exploaterat fyndigheten i flera generationer, och vet att det finns tillräckligt kvar för att hålla gruvasteroiden igång i många generationer till. Som alla rymddvärgar är de hemlighetsfulla och misstänksamma, och hade skärmat sina bosättningar och gruvor från sondering och avsökning. När furst-prospektören landade med en stor styrka och enorma mängder sprängämnen tolkade de det som en invasion. De väntade tills fursten personligen borrar sig ned i deras klankammare nära asteroidens kärna i grävsond B, och slog sedan till.

Fursten dog nästan omedelbart. De överlevande besättningsmedlemmarna togs till fånga. När rymddvärgarna insåg att de dödat en kejsarlig frifurste insåg de situationens allvar, och risken för att utsättas för vedergällningsattacker. De började målmedvetet sopa igen spåren efter vad som skett. Den utslagna sonden och andra lämningar drogs ned i kolonins djupaste kammare. Dvärgarna aktiverade asteroidens många fällor och försvarssystem, och förberedde sig på att sälja sina skägg så dyrt som möjligt.

Det är i det här läget rollpersonerna anländer.

Läget på malmsyrsan

Fartyget håller tretton servitoter som är helt upptagna med sina ansvarsområden och knappt svarar på tilltal. Två grävsonder finns kvar ombord, vilka enkelt kan ta rollpersonerna till planetytan.

I Furstens bekväma kajuta kan RP hitta:

- Furstens kaptenslogg (se nedan för ledtrådar).
- En kadisk kedjedsabel.
- Holokarta över asteroiden (baserad på avläsning med djuprymdsradar)

Ledtrådar i kaptensloggen

- Detaljerad beskrivning av tidigare asteroidgräv, där Fursten deponerat stora mängder sprängämnen i asteroidkärnan och sedan skördat det löst flygande mineralerna ur rymden.
- Beskrivning av det nuvarande fyndet enligt preliminära sensoravläsningar med ordet Parabalt, understryket och inringat och en kort notis 'inleder prospektering enligt gängse metod'.
- Koordinater för planerad första gräv. Sond A skall stanna på asteroidytan med halva gruppen medan Sond B gräver sig in till kärnan.

Lastutrymmet

- Lastutrymmet är fullt av sprängämnen och ovärderliga mineraler. Allt är dock övervakat och minerat. Varningsskyltar överallt.

Asteroidens yta

Asteroidytan saknar atmosfär och i princip gravitation. Att röra sig här är som att röra sig i rymden. Rymddräkt och jetpack anbefalles!

Ytans faror	
1	Detonationer och muller hörs från asteroidens inre.
2	Gejser! Int för att upptäcka den innan den sprejar kokande vätska överallt.
3	Svärmande rymdkackerlackor. Svårdödade insekter som lever i rymdens tomhet. Räknas som en Svärm.
4	Gravitonfält. Skapas av en glitch i dvärgarnas gravitationsmotor. Se regler för gravitongranater.
5	Rymdstorm. Sikten begränsas till 0, slå 1T6 för varje föremål rollpersonerna bär. Vid resultat 6 är föremålet förstört.
6	Asteroidskred. Marken försvinner under rollpersonerna fötter och stora klippblock flyter ut i rymden. Varje rollperson måste lyckas med CI för att hålla sig fast i en del av den kvarvarande asteroiden. Misslyckas de

	flyter de ut i rymden. Jetpack kan hjälpa.
--	--

Nedslagsplatsen

Platsen är ett slagfält. En grävsond (A) står prydligt landad, med luftslussen öppen och stänkare nedsprängda i asteroidytan. Små kratrar och märken efter lasvapen talar sitt tydliga språk, här har ett kort men våldsamt slag ägt rum. Men eventuella stupade och tappade föremål har sedan länge flutit iväg i rymden. Långa genomsökningar eller enorm tur krävs för att hitta en enda kvarleva - liket av Sasha Baroto, gruvförman och flöjtist. Hennes kropp uppvisar brännmärken från lasvapen.

Runt grävsond A kan rollpersonerna hitta flera uppluckrade grävhål. En rollperson med militär bakgrund kan känna igen de borrhormade hålen från en mullmörsarattack. Mullmörsarna har sedan länge flyttats - om rollpersonerna kravlar genom de trånga gångarna kommer de bara tillbaka till tom yta igen. Vid noggrann genomsökning kan de hitta märken i stenen från mörsarnas krampor.

Inne i grävsonden gömmer sig gardesveteranen Remark. Rymddvärgarnas anfall triggade traumatiska minnen av ställningskrigen på Orgion V, och Remark har gömt sig under en brits och skjuter på alla som närmar sig. Om man lyckas ta honom levande vet han inget om de som angrep mer än att de inte var Orker (*jag skulle känna igen deras lukt var som helst, tom i vakum*). Han kan dela informationen som finns i kaptenskajutan, och kan även meddela att halva besättning gick ombord på grävsond B, som grävde sig ned mot asteroidens inre. Strax efter att de försvunnit ned i djupen började angreppet. Borok gömde sig med en gång och såg inte angriparna.

Runt trettio meter från grävsond A finns ett runt, grävsondsformat schakt ned i asteroidens kärna. Det är djupt, men på grund av den relativa tyngdlösheten går det att långsamt maka sig nedåt utan problem.

Asteroidens port

Huvudingången till rymddvärgarnas koloni ligger på andra sidan asteroiden, flera timmars färd från nedslagsplatsen. Tidigare var detta en välbefäst pansarport som ledde direkt ut till en landningspir. Dvärgarna har dock detonerat hela asteroidytan ovanför porten, och allt döljs nu av väldiga rasmassor. Det går att avgöra att området har förrött nyligen, men att ta sig igenom rasmassorna och porten kräver 1T20 minuters arbete av en grävsond. Dvärgarna har en makro-laser riktad mot ingången för precis denna eventualitet.

Asteroidens inre

Genombrottet

Efter en lång färd genom det nygrävda schaktet kommer rollpersonerna ut i en bred gruvgång. Det var här grävsond B bröt in i rymddvärgarnas koloni, och spåren efter striderna när de slogs ut av de försvarande dvärgarna syns fortfarande på golv och väggar i form av spår av blod och lasbrännmärken. Det går att följa spåren av sonden som släpats av dvärgarnas gruvtraktorer till asteroidens inre.

Asteroidens tunnlar

Asteroiden är full av tunnlar och kammare, övergivna och riggade med fällor. Ju längre ned man kommer desto farligare blir tunnelarna. Tunnelarna kan delas in i fem koncentrisk nivåer, utifrån och in:

Nivå 1: atmosfärlösa yttre tunnlar av naken asteroidklippa, här skedde genombrottet.

1T6

Nivå 2: tomma servicetunnlar av rå betong. 1T8

Nivå 3: djupare gruvschackt av naken asteroidklippa, här finns uppenbara spår av gruvarbete. 1T10

Nivå 4: bostadskvarter, här väntar rymddvärgar i bakhåll. 1T12

Nivå 5: asteroidens fäste och inre kammare.

Slå på tabellen nedan för varje nytt rum eller tunnelsektion. Vilken tärning du slår beror på vilken Nivå rollpersonerna befinner sig på (1T6 - 1T12, se ovan)

Asteroidens tunnlar	
1	Enstaka rymdkackelackor häckar i hörnen, men annars inget.
2	Vindlande gångar. Gå planlöst i tio minuter och slå sedan igen.
3	Lasfälla. Slå Int för att upptäcka i tid, annars träffas valfri rollperson.
4	Blodspår leder längre ned i gångarna, åt samma håll som spåren efter sonden. Andra gången det här resultatet slås hittar RP ett föremål, eller kapad kroppsdel eller en namnbricka.
5	Fragmina. Slå Int för att upptäcka i tid, annars träffas valfri rollperson.
6	Sluss eller port till nästa nivå.
7	Snubbeltråd kopplad till en gruvlaser riggad i slutet av korridoren.
8	En ensam robot angriper rollpersonerna.
9	Bulldozer på bärsärkagång, utan förare. Farkosten fyller hela korridoren. Slå I för att undgå att bli påkörd, och slå sedan igen.
10	Ensam och desperat dvärg springer mot rollpersonerna, och skriker att han vill förhandla. Han tillhör den kompromissvilliga fraktionen. Innan han kommer fram skjuts han i ryggen av en dvärg ur isolationistfraktionen, som därefter försvinner genom en försluten lönnlucka. Andra gången det här resultatet slås fram klarar han sig.
11	En gravitronmina kräver lyckat slag för Int för att upptäcka. När den upptäckts, eller detonerat, angriper en trupp dvärgar (1T6 + en skiftledare).
12	Förfadern Mobok den Gamle, klanens slumrande grundare, vaknar i raseri och angriper rollpersonerna. Han är en Dreadnought.

Nivå 5: Den inre kammaren

Tunnlarna leder till sist till en väldig, stängd pansardörr. Dörren bär Klan Moboks runa. Ett robotöga och kommunikator monterade vid dörren gör det möjligt för Asteroidmäster Teron att tala med RP.

Dörren har T 6 och tål dmg 10. Vänster om dörren leder en servicegång till ett ventilationschakt stort nog för en person. Detta leder in i kammaren och mynnar ut i taket ovanför bomberna (se nedan).

I den inre kammaren väntar arton vanliga dvärgar och 3 skiftledare, minus de som redan besegrats av rollpersonerna i tunnlar. Här finns dessutom Asteroidmäster Teron, Steningenjör Pestel. En dvärg bemannar en dunskanon som är riktad mot dörren.

I en bur i rummets mitt finns sju överlevare besättningsmedlemmar, inklusive Navigatör Kedrik-san. Fem kroppar ligger utsträckta bredvid dem, en av dessa är Furst-prospektör Max,

Resterna av grävsonden ligger utspridda över golvet, dvärgarna var i full färd med att plocka isär den. Längs den borte väggen står en lång radda makro-bomber - detta är sprängämnen som Furst-prospektören förde med sig ned till asteroiden. Dvärgarna har ännu inte desarmerat dessa, och de överväger om de kan ta risken att behålla dem eftersom de kan komma till nytta i gruvnäringen. Här finns tillräckligt mycket sprängämne för att kunna klyva asteroiden i flera stycken.

Vad händer nu

Rollpersonerna har flera alternativ:

- Försöka slå ut dvärgarna. Svårt i de trånga korridorerna, och med stor risk att råka träffa bomberna.
- Försöka förhandla. Så länge Navigatören leder besättningsmedlemmarna kommer Isolationisterna att ha övertaget, och de kommer inte att acceptera några garantier om att de inte blir några repressalier.
- Försöka infiltrera kammaren genom ventilationsröret. Svårt, eftersom dvärgarna känner till ingången. Endast möjligt i samband med någon sorts avledande manöver.

Om navigatören kommer tillbaka till malmsyrsan kommer han att göra allt i sin makt för att avfyra kvarvarande bomber mot asteroidytan i ren, bitter hämnd.

Grupper

Klan Mobok

Klan Mobok är en liten gren av ett större fäste, som för flera hundra år sedan skickades ut i värdsrymden för att prospektera malmfyndigheter. De hittade Prospekt 838 - en himlakropp de kallar Axom - och upprättade sitt hem där. De har fortfarande sporadiska kontakter med

sitt fäste, som är deras enda kund och som fortfarande förser dem med viktig material. Men de är i huvudsak en självförsörjande koloni. Århundradena i isolation har gjort dem misstänksamma mot främlingar.

Två fraktioner har uppstått bland dvärgarna sedan Furst-prospektörernas död:

- Isolationisterna, som vill avrätta de kvarvarande fångarna, förstöra alla rester av sonden och befästa asteroiden mot eventuella kejserliga expeditioner. Denna fraktion är den dominerade, och leds av Asteroidmäster Teron.
- De kompromissvilliga, som vill ha kvar fångarna och resterna av sonden som en förhandlingsbricka, och försöka hitta ett sätt att släta över vad som hänt med de kejserliga myndigheterna. Företräds av Steningenjör Pestel.

Dvärg ur klan Mobok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	CI	WP
3	4	3	3	4	1	2	1	8	8	9	9

Utrustning: Lasgevär. Rustning: Flak

Skiftledare Coro, Nox och Shebel av klan Mobok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	CI	WP
3	5	4	4	5	2	3	1	9	8	10	10

Utrustning: Laspistol, 2 fraggranater. Rustning: Flak

Steningenjör Pestel av klan Mobok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	CI	WP
3	4	5	3	4	1	2	1	8	9	9	9

Utrustning: Boltpistol. Rustning: Flak

Asteroidmäster Teron, Klanäldste av Mobok

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	CI	WP
4	7	7	4	5	3	3	1	9	8	10	10

Utrustning: Lasgevär, fragranat. Rustning: Exo-rustning.

De fångade prospektörerna

All utrustning som nämns nedan är konfiskerad och ligger i en förvaringslåda i den inre kammaren.

Navigatör Kedrik-san

Furstens gode vän och navigatör. Kedrik valde att följa expeditionen ned till asteroidytan av nyfikenhet, och är nu den högst uppsatte bland de överlevande. Han brinner av hämndlystnad och söker första tillfälle att utplåna dvärgkolonin. Om han når malmsyrsan kommer han att avfyra hela batteriet bomber och sprägnämnerna.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	CI	WP
4	3	4	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Utrustning: Webbpistol, rymddräkt, kommunikationsapparat, rad-mätare, weblösare, energy-skannare, bio-skannare.

Besättningsmedlem

Grovhuggna och samvetslösa kvinnor och män som riskerar sina liv med att sila grus i djuprymden.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	CI	WP
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	8	7

Utrustning: Autopistol, rymddräkt, kommunikationsapparat