


# RYMDEN



Varför är ett svart och mestadels tomt vakuum så fascinerande för oss? Vi tittar upp mot himmelen och vi projicerar våra drömmar och fantasier där. Rymden har en annan skala än Jorden, den är ny på ett sätt som Jorden inte är och är inte kartlagd på riktigt ännu. Jorden är så klart inte helt utforskad den heller, hela det postmoderna projektet handlar på något sätt om att komma fram till att det inte finns något enskilt narrativ som helt och hållet kan förklara världen, men Jorden

*känns* utforskad. Du kan starta upp Google maps just nu och se mitt, ditt och alla andras hus. Du kan se avlägsna hav eller berg på en sekund. Det får främmande länder och folk att inte kännas exotiska eller spännande längre. Vilket är en bra sak, för det mesta, vi gjorde en hel del kolonialism när vi kände att mörkaste Afrika eller fjärran Kina var platserna att utforska.

Men rymden? Ah, rymden får oss fortfarande att känna spänningen som kommer från utforskade stränder och folk. Rymden får oss att känna om Alpha Centauri som svunna tiders utforskare kände om de vita fläckarna på en karta över Afrika. Vi vet **att** det är där, men inte **vad** som är där. Löftet finns också att den här gången kommer vi vara bättre. Inte mordiska skurkar drivna av en lust att plundra och erövra. Kanske kan vi vara modiga utforskare, upptäckare, diplomater och äventyrare utan att vara blodbestänkta våldsverkare. I rymden finns våra färor, hopp, drömmar och fantasier helt enkelt för att vi placerar dem där. Vi har gjort det länge, men med en planet som håller på att gå under och ett allt komplexare samhället känns det som om vi drömmer lite hårdare och längtar lite mer.

I det här zinet kommer vi få se vad några av Sveriges främsta och mest lovande kreatörer inom rollspel gör med det där tomma vakuuget. Vad de längtar till, drömmer om och undrar över. Vad rymden är för dem och vad rymden kan vara för oss.

- Sebastian Lindeberg



# I DETTA NUMMER

Omega capoeira mot döden

*PBS pratar med Andy Weir*

**Slumpmöten i rymden**

Universum skälver

**In Orbit**

**Även i denna tid, och  
trots den tillgängliga  
teknologin**

Rymdstationsgenerator

**Bradley Base**

Infra empyreus

*Spellevadens guide till galaxen*

Formulär till Shipmates

---

Ferem V "Åskplaneten"

Svenska rymdrollspel

Himlaporten – Galaxens knutpunkt

**Kavana**

***Jakten från Nollpunkten***

Nationer Tillsammans Organisationen

**Rymdstation Zebra svarar ej**

***Supergänget presenterar***

***Den svarta greven***

**Två onödiga nya rymdarter**

**Cartographer**

# Omega Capoeira mot Döden

Mänskligheten har lämnat Jorden bakom sig och erövrat galaxen med hjälp av rymdskepp som rör sig snabbare än ljuset. Kolonier finns nu överallt i galaxen och bortom den. Städer av glas hängandes inuti gasjättar, palats karvade ut ur svarta hål och turistparadis på stjärnors ytor. Under en kort period var saker lugna och utopiska. Men sedan gjorde vi ett misstag. Vi besegrade döden. Vår teknologi gjorde att vi aldrig kunde dö på riktigt, något universum inte kunde tillåta! Så universum skickade en ny död, Rymdens grymma döds gud från bortom. Till skillnad från vår gamla död som lät oss dö eftersom universum är så farligt antog Rymdens grymma döds gud från bortom en mer personlig approach till det hela. Han dyker upp och dödar de vars tid det är med sina bara händer! Han kan vara på oändligt många platser, rör sig omöjligt snabbt och när det är din tid så kommer han personligen komma och döda dig. Rymdens grymma döds gud från bortom är så mäktiga att det egentligen bara är en fråga om när han kommer döda dig. Han kan alltid göra det, men han är bara mäktig på nivån där han är döden för galaxen. Han är inte omnipotent. Han går inte att besegra, men det betyder inte att det inte går att sakta ner honom! Mänskligheten hittade ett sätt! Mänskligheten hittade Omega Capoeira!

Omega Capoeira är en kampsport så potent att den har en chans att hålla döden borta! En chans att fälla en av Rymdens grymma döds gud från bortoms kroppar och köpa utövaren ytterligare lite tid. Rymdens grymma döds gud från bortom kommer komma igen, men det kan gå veckor eller månader tills dess. Tid du kan spendera på att träna så att din Omega Capoeira är mäktigare nästa gång, eller på att försöka uppfylla din dharma och uppstiga till ett högre existensplan där du är säker från Rymdens grymma döds gud från bortom och lidandet av att behöva existera i ett universum där döds gudar är ute efter dig personligen!

Men att bli den slutgiltiga personifikationen av din Dharma är inte lätt. Det kräver att du lyckas utföra 42 perfekta handlingar under din livstid! Något som tar upp tid du behöver spendera på att träna din Omega Capoeira så att du inte blir mördad och din själ slungas runt reinkarnationscykeln och du måste börja om från början!

För att kunna besegra döden måste du balansera ditt mästrande av Omega Capoeira med dina försök att uppfylla din dharma!

Spelarna tar sig an rollerna som medlemmar i samma Omega Capoeira klubb. Ni tränar tillsammans för att undvika att bli dödade av Rymdens grymma döds gud från bortom. En

gång i veckan träffas ni på Jemmalis Bar och Grill för att snacka skit, dricka syntheol och kanske hitta lite gemenskap.

## **Hur spelar man spelet?**

Spelet utspelar sig i rundor som var och en är uppdelade i tre faser. När man gjort alla tre faserna i en runda startar en ny runda.

**Fas 1:** Varje spelare väljer om deras karaktär ska träna Omega Capoeira eller fokusera på att uppfylla sin dharma.

**Fas 2:** Spelare som tränar tar en till Omega Capoeira tärning och lägger till sin hög av Omega Capoeira tärningar. Spelare som fokusera på att uppfylla sin dharma stryker över en av de handlingar som måste uppfyllas för att uppfylla deras Dharma från Dharma listan. Stryker de den 42:a handlingen så uppstiger de till ett annat existensplan och vinner spelet.

**Fas 3:** Varje spelare rullar en fyrsidig tärning. Rullar de en 4:a kommer Rymdens grymma döds gud från bortom och försöker döda dem.

**Fas 4:** Om Rymdens grymma döds gud från bortom kommer för att döda någon så rullas fyrsidiga tärningar för

att se ifall han lyckas. Rymdens grymma döds gud från bortom rullar alltid 2 tärningar i början av spelet. För varje medlem i Omega Capoeira klubben han har dödat rullar han ytterligare en tärning varje gång. Spelarkaraktärer väljer hur många av sina Omega Capoeira tärningar de vill rulla. När de rullat en av sina tärningar förlorar de den. Rullar spelarkaraktären högst vinner hen striden och driver bort Rymdens grymma döds gud från bortom. Rullar Rymdens grymma döds gud från bortom högst dör spelarkaraktären och spelaren är ute ur spelet.

**Fas 5:** Spelarkaraktärerna träffas på Jemmalis Bar och Grill. Varje spelare beskriver, som sin karaktär, antingen sin träning, sin strid mot Rymdens grymma döds gud från bortom eller sin väg mot att uppfylla sin dharma.

## **Karaktärsskapande**

Varje spelarkaraktär behöver ett namn och en beskrivning. Spelarna ska också tillsammans hitta på 42 perfekta handlingar som någon måste ha utfört för att bli den perfekta personifikationen av dharma. De måste dock inte hitta på allihop i början av spelet, då måste dock alla ha varsin tom lista. Varje spelare hittar på en handling när de utför den, samma handling läggs då till på alla andras listor. Det är nu en handling som måste utföras. Finns det



utrymme på listan för fler, ännu ej definierade handlingar, kan spelare välja att hitta på en ny handling eller så kan de utföra en någon annan redan har definierat och utfört. Det kan dock aldrig finnas mer än 108 handlingar på listan, är den full måste spelare välja en handling från listan.

# Samtal med Andy Weir

Vi fick möjlighet att växla några ord med författaren Andy Weir (The Martian, Artemis, m.m.), om rollspel och rymden. Det kändes alldeles för kul för att hålla för oss själva!

First thing's first: have you played tabletop roleplaying games and can you tell us how that has affected the stories you write?

I used to be into RPGs, but once my life got busy I didn't have time to commit to regular sessions. A couple friends of mine and I have a roughly once per month Hero Gaming session. And that same group of friends meets up once a year for a weekend where we rent a beach house and game the whole weekend away. It's nice, but it's not as cool as a weekly gaming group.

I don't think my gaming has affected my writing very much. If anything, it's the opposite direction. Sometimes I'll have character concepts and I'll test them out in an RPG to see how viable and interesting the character is in action.

What is it about space that captures your imagination?

I'm not sure. I've just always been into space. Ever since I was a kid. I guess because I love science and there's an intrinsic link between space and science. It takes a whole lot of science to get there.

What makes space a great setting for stories?

The isolation, I think. There's an ever present sense of tension because if something goes wrong, there's no one to help you. And it's as deadly an environment as one can be in. It's not like a sinking boat where you can grab something that floats and hope for eventual rescue. If your ship breaks open you die. Period.

Where do you find inspiration for your writing?

My own daydreams, honestly. Heh.

How did your life change when you had your big BIG break with *The Martian*?

I got to make writing into my full-time career - something I'd dreamed of since I was a teen. So that was awesome. Also, I've got a lot of money. So I get to buy silly stuff. For instance, I have a meteorite that originated on Mars. And a really awesome laser cutter for craft projects. Toys, basically.

Star Trek or Star Wars?

Doctor Who.

Hard scifi or space opera?

Hard sci-fi.

Favourite space fiction or RPG?

Space Fiction: Doctor Who

RPG: D&D. Sorry to be boring on that one, but yeah. That's my favorite. My very good friend is the best GM I've ever had, and he has a very detailed world and setting that we've been playing in since college - that's about 30 years. So we all know it in great detail. We've had many campaigns in the setting, and it's awesome because the players have all the world knowledge that their characters would have grown up with.

Are you in any way involved in any space-related projects?

I'm not directly related to any space project. I don't think I'd like to be. I really enjoy writing.

What do you think space will mean for humanity in the near and distant future?

I think that we will eventually drive the price to Low Earth Orbit down far enough that middleclass people can afford to go into space. When that happens, we'll see a huge "space boom", like the airline boom of the 1930s.

Would you like to share any ideas for stories that you've had but discarded, and tell us why you didn't find them viable?

No, because I might use them someday. ^\_^

- Andrew T Weir och Björn Wärmedal

### Slumpmöten i rymden

Ibland kan det vara svårt att få den långa resan i ens Hard SF-kampanj att kännas tillräckligt varierande. Då kan det vara bra att ha en slumptabell till hands, som ger dig uppslag för spännande och tankeväckande händelser i rymden.

1. En Rigeliansk atmosfärrregularitet kontaktar rymdskeppet. Den kommunicerar via radioaktivitet och energiblixtar, och försöker handla med skeppet. Den vill byta till sig syre, och kan erbjuda rikliga mängder radiovågor och rigeliansk poesi (som uttrycks via nukleärfusion).
2. En ovanligt röd planet glider förbi på skeppets högra sida. Om RP scannar planeten kan de märka att det finns en skattkista på planeten. Skattkistan vaktas av två sandmaskar som är tillräckligt olika de i Dune-böckerna för att undvika copyright. Om RP besegrar sandmaskarna hittar de 2000 Guldmynt.
3. Rymdskeppet har blivit angripet av robotkackerlackor som livnär sig på skeppets elektricitet genom att stoppa antennerna i eluttagen. De fortplantar sig exponentiellt.
4. En besättningsmedlem hittar en dold dörr i skeppet, som leder till en hemlig arbetsstation. Ett skåp har en skylt med texten "varning" på. I det skåpet finns en laserpistol som ser ut som en ficklampa, och en ficklampa som ser ut som en laserpistol. Att funktionen på föremålen är bytt är inte uppenbart om man inte noga undersöker dem, eller försöker använda dem.
5. Skeppsdatorn har fått förkylning, och måste sättas i karantän. Under tiden måste besättningen göra alla beräkningar manuellt.
6. En rymdamöba försöker para sig med skeppet. Hindras den inte kommer skeppet bli havande och inom 2 cykler föda 1T12 rymdskeppsamöbehybrider.

7. RP drabbas av ett vårdetiskt problem, där en sjukdom som är exakt som en vi har idag men med ett annat namn ställer någon av RP inför ett svårt moraliskt beslut. Oavsett hur RP hanterar problemet så kommer det visa sig att problemet löser sig av sig självt.
8. En generationsark med intelligenta mikrober kolliderar med skeppet. Mikroberna är mycket svåra att detektera via konventionella scanningsmetoder, och deras skepp har formen av en mindre asteroid.
9. En hjord med rymdbisonoxar betar på en närliggande komet. De är lättskrämda, och om RP navigerar för nära kan de anfalla skeppet.
10. En handelsstation erbjuder gratis tvätt av rymdskepp om man passar på och servar båda navigationsaxeln och hyperrymdsstabilisatorn.
11. En reva i rymd-tidsväven öppnar upp sig och RP finner att de kraschlandat på jorden strax utanför Mexico på 1500-talet. För att komma tillbaka ut i rymden måste de hjälpa Hernan Cortez att erövra det Aztekiska riket.
12. Rymddelfiner kontaktar RP och frågar om de funderat på livets stora frågor. De sprider den vise profeten X'zyghuls budskap, vilket består av alla de största klyschorna från new age, och försöker sälja RP stora mängder av vanliga mineralsorter. De erbjuder även att tyda RPs horoskop.
13. En planet har råkat ta emot signaler från jorden bestående av gamla Åsa-Nisse-filmer och har nu baserat hela sin kultur på dessa. RP måste ta första kontakten med planetens invånare.
14. Ett mord sker på skeppet, och en av RP är misstänkt. Resterande spelare måste lista ut vem som verkligen begått brottet. I slutet av spelpasset visar det sig att allt bara utspelat sig på holodeck.

15. En kaxig gammal rival till en av RP utmanar gruppen på ett hyperrymdsrace från Omegakvadranten till Gammafältet. Förloraren måste betala för bränslet.
16. Städroboten har gått sönder, glider runt i skeppet och slänger sopor omkring sig. Den flyr när man försöker fånga den.
17. Ett gäng utomjordingar besöker skeppet, och kommenterar på alla konstiga vanor RP har. Om RP använder krediter blir utomjordingarna förskräckta över hur primitiva de är, om de inte gör det försöker utomjordingarna introducera konceptet. De undrar varför RP använder kläder, ifrågasätter varför de har litteratur, kommenterar på deras primitiva matematiska notationssystem, osv.
18. En ambassadör från en viktig utomjordisk civilisation utmanar en RP på lasersvärdsduell över en småsak. RP behöver hitta ett sätt att desarmera situationen för att undvika diplomatisk katastrof.
19. En serviceandroid blir självmedveten och diskuterar filosofi med städroboten. De vägrar båda göra sina jobb. De blir båda så småningom övertygade solipsister.
20. RP tar första kontakten med en civilisation som nyss upptäckt hyperrymdsdrift. Civilisationen kommunicerar enbart via charader.

# Universum skälver

*Ett rollspel om strid och själar av Sebastian Lindeberg*

Det finns miljoner och åter miljoner världar. De är rikare och fler än du kan föreställa dig. De är högteknologiska under med maskiner som förvandlar syre till guld. De är paradisträdgårdar där folket aldrig sett färgen av sitt eget blod. De är dödsvärldar där krigaradeln rider på sina genödlor. De är industriella världar med triljarder arbetare i miljarder fabriker. De är fångkolonier där varelser föds och dör för att tjäna av sina förfäders straff. Det finns kejsardömen och federationer. Rymdvalar och teleporteringsportaler. Palats som svävar i hyperrymden och isoleringskuber längst ner på slumplaneter.

Men inget är mer fantastiskt än den Svarta rosen. Det perfekta vapnet. Ett vapen så perfekt designat att det kan tillverkas av även de mest primitiva världar men så subtilt att bara en tänkande varelse av tusen miljarder kan använda det. Ett vapen som låter användaren förintna världar, släcka solar, krossa galaktiska kejsardömen och vara som gudar. Inget kan stoppa någon som kan använda den Svarta rosen. Förutom någon annan som bär samma grymma vapen.

När duellanterna kolliderar vet vi bara en sak. Universum kommer skälva.



## **Att spela spelet**

Det finns bara regler för att duellera. Målet med spelet är att berätta en historia om en handfull omöjligt viktiga individer mot bakgrunden av en hel galax. Det är en Wrestling show på en galaktisk nivå.

Ingen Duellant tillhör en spelare. När spelet börjar bör man skapa ett par Duellanter var så att man har minst två Duellanter för varje spelare. Man bör också prata lite om vad man vill ha för ton när man sedan ska berätta om vad som händer.

Innan eller mellan striderna berättar spelarna tillsammans om något som pågår i galaxen. Något storslaget och viktigt. Krig, kärlek, tronföljder, handelskonflikter eller liknande. Man pratar om varför två Duellanter hamnar i mitten av det hela och vad de slåss för. Sedan spelar man ut Duellen och ser vad som händer.

## **Skapa en Duellant**

En Duellant är vem som helst som har viljestyrka nog att använda en Svart ros och är villig att slåss. För att skapa en Duellant hitta på ett namn, ett utseende, en bakgrundshistoria och skriv att deras nuvarande makt är 1.

## Kortleken

Varje Duellant behöver en kortlek med jokrarna uttagna ur den. Spelare drar alltid bara kort ur sin egen kortlek och korten från de olika lekarna blandas aldrig. Efter att en kortlek använts i en strid blandas korten inte tillbaka in i den. Kortet blandas bara tillbaka in i en lek när korten i leken är slut. Detta är menat att skapa ett taktiskt element. Spelarna kan räkna ut vilka kort som finns kvar vilket simulerar att Duellantens stil blir känd och möjlig att förutse.

## Duell

Vid början av en duell drar varje spelare fem kort plus ett antal extra kort lika med deras duellants makt. Detta antal kort är en Full hand. När en spelare ska dra upp till en full hand igen är det kort nog att hen kommer upp i denna mängd kort hen ska dra.

### **En duell har följande steg:**

**Initiativ:** Varje spelare spelar ett kort vänt upp och ner, de vänder sedan upp dem samtidigt. Den som har spelet det högst kortet vinner initiativet. Har spelarna spelat ut lika

höga kort men av olika färger spelar de ut ett nytt initiativkort. Spelar spelarna ut identiska kort inträffar en **Apokalyps**.

**Apokalyps:** Duellen är omedelbart över!

**Attack!:** Spelaren som vann initiativet attackerar. Hen lägger ut ett kort upp och ner på bordet. Den som försvarar sig lägger ut ett eller flera kort av samma valör på bordet. Följande resultat kan inträffa:

-Försvaren lägger ut kort vars sammanlagda värde är lägre än anfallarens kort och av en annan färg = **Besegrad!**  
Försvaren förgörs och striden är över.

-Försvaren lägger ut kort vars sammanlagda värde är lägre än anfallarens kort men av samma färg = **Duck!** Försvaren undviker attacken men fortsätter vara i ett underläge. Båda parterna drar kort tills de har en Full hand och man går tillbaka till **Attack!** med samma anfallare.

-Försvaren lägger ut kort med samma värde som anfallaren = **Blockering!** Man går tillbaka till **initiativet** ifall båda parter har minst två kort kvar på handen. Har en Duellant mindre kort än så förlorar denna striden och förgörs. Har båda mindre kort än så drar båda kort tills de har en Full hand och så går man tillbaka till **initiativet**.

-Försvaren lägger ut kort med ett högre värde än anfallaren men av en annan färg = **Parering!** Båda parter drar kort tills de har en Full hand och man går tillbaka till **initiativ**.

-Försvaren lägger ut kort med ett högre värde än anfallaren och med samma färg = **Riposte!** Försvaren undviker attacken och placerar anfallaren i ett underläge. Båda parterna drar kort tills de har en Full hand och man går tillbaka till **Attack!** men man byter vem som är anfallaren.

## **Efter duellen**

-Blir en karaktär förgjord under en strid sjunker dennes makt med 1. Blir en karaktär förgjord och henoms makt redan är 0 så dör hen.

-Vinner en karaktär en duell ökar dennes makt med 1.

-Om en Apokalyps inträffar förintas slagfältet de båda duellanterna valt och allting de ville uppnå eller slogs över förvandlas till aska. Öka bådaskas makt med 1.



# IN ORBIT

Peter Malmberg

## INTRODUCTION

*In Orbit* is a roleplaying game about people trapped in a malfunctioning spaceship in orbit around their home planet. The last distress signal was sent out several days ago, and you have yet to hear any reply. The ship's emergency protocol has locked down most of the interior access, in order to reduce the number of areas that have to be supplied with oxygen. Only a select few of the display panels are still working. You can see the oxygen meter slowly descending—rescue won't reach you before it runs out. The situation is desperate. Something has to be done or you will all die here.

This game is about exploring the social and moral dilemmas that arise from a premise where wanting to help everyone in fact will have the opposite effect. For example: Is it most fair to simply let the whole crew suffocate—saving no one—or is there anyone who deserves to get back home, more than someone else? Is it even worth fighting when you don't know if rescue is on the way at all?

**Note:** This is not a game about solving a practical problem—the ship can't be repaired, there is no more oxygen to be found, and there are no space suits that can save you.

## SAFETY

In this game you play desperate people who are forced to kill each other to stay alive. There is also a risk of characters taking their own lives. It can turn very dark—and uncomfortable—very quickly. Make sure to take care of each other as players, even though your characters do horrible things to each other.

## YOU NEED

- 4-6 players.
- 2-3 hours.
- ~40 tokens.
- A small non-transparent bag.
- A couple of six-sided dice.
- Index cards.
- Pencils and erasers.
- *Traffic Lights*, or a safety tool of your preference.

## SAFETY TOOLS

There are several safety tools available out there. I prefer *Traffic Lights* (found at [drivethrurpg.com](http://drivethrurpg.com)), but you can choose whichever tool works best for you. The important thing is that you include one in your game and make sure all players are introduced to it properly and that they know how to use it.

## SETUP

### CREATING CHARACTERS

Create characters by recording the following details on an index card.

- 1 WHO ARE YOU?** Name and pronouns. Write down a character concept if you have one.
- 2 WHY ARE YOU HERE?** A bit of background. What promises were made to you when you took this job? What were your personal reasons for doing it?
- 3 WHAT HAVE YOU GOT TO LIVE FOR?** An emotional connection to your home planet. Why is it so important for you to return home? Who's waiting for you there?

- 4 WHAT'S YOUR TITLE?** A constructed status. What's your hierarchical position aboard the ship? Who are your superiors and who are your subordinates?

**Note:** You are officially responsible for the lives of your subordinates.

## THE OXYGEN SUPPLY

Before you can begin playing scenes, you must set up the OXYGEN SUPPLY. Each player secretly chooses a number of tokens—at least four, and six at the most—putting them in one hand so no one can see how many you chose. When all players have taken the number of tokens they want, you all empty your hands into the bag—without revealing exactly how many tokens there are. Put the remaining tokens aside.

### OXYGEN CONSUMPTION

At the end of each scene, all players whose characters are still alive take one OXYGEN each from the OXYGEN SUPPLY. If the last token is taken, *all* characters die from asphyxiation (see *Death* below).

## PLAYING THE GAME SCENES

The game is played through scenes. When your character is in a scene, your main focus is to play them. Apart from this, you engage in scenes by adding details and building atmosphere.

You take turns framing scenes. Decide who gets to frame the first scene—the player to their left frames the second scene, and so on. When framing a scene you describe where it takes place, who's there, what the atmosphere is like, etcetera.

### CUTTING THE SCENE

The player who framed the scene gets to cut it whenever they see fit. If another player feels that the scene should end, they signal this by doing the scissors sign with two fingers. If the majority of players agree, you cut the scene—otherwise the scene continues.

## CONFLICTS

If a character tries to kill another character in a scene, their players make a CONFLICT ROLL by rolling one die each. The character of the player who rolled the highest number kills the other. If both dice show the same number, no one is killed—and the characters are free to try again if they want to. There can be any number of CONFLICTS in a scene.

### JOINING A CONFLICT

When a CONFLICT occurs—but before any dice are rolled—the other characters present may join the CONFLICT to help one of the characters involved. By helping, they are effectively choosing a side. Then, all players whose characters joined make a CONFLICT ROLL at the same time as the original two players. The side who rolled the single highest number wins, meaning that the opposing side's original character is killed (only one character can be killed during a single CONFLICT no matter how many characters join).

**Note:** If the highest die of both sides show the same number, check the next highest dice instead until the tie is resolved. If both sides rolled the exact same number of dice and got the exact same numbers, it's a stalemate where no one gets killed.

## DEATH

Characters can only die from one of three causes:

- if the OXYGEN SUPPLY is depleted.
- if someone kills them during a CONFLICT.
- if they choose to end their own life during a scene.

**Note:** If no character is left alive, the game comes to a natural premature end.



## HAUNTING YOUR MURDERER

If your character is killed by another character, you continue to participate in the game by haunting that character. When they are present in a scene you may speak as a ghostly voice within that character's head—that of course only they can hear.

**Note:** If your character commits suicide or the character that you haunt also dies, you can still continue to participate by adding descriptions and details as before.

## THE END OF THE GAME

The game ends after the eighth scene—as long as it has not ended prematurely (see *Death* above).

After the eighth scene, the remaining players consume OXYGEN as usual. Then, if there is at least one OXYGEN token left in the OXYGEN SUPPLY, those players get to make a RESCUE ROLL by rolling a die each.

### IF ANY OF THEIR DICE SHOW

**1 OR 6:** *Your home planet received your distress signal and has found you. They are docking with your ship at this very moment, about to take you safely back home.*

Let each player of the survivors narrate a short epilogue for their character. The players who haunt that character get to add details to this narration.

### IF NONE OF THEIR DICE SHOW 1 OR 6:

*You will not be rescued—the distress signal was lost in transmission and there is no one coming for you.*

Let the remaining characters have one last scene in which they realize their fate and face their doom.

## **Även i denna tid, och trots den tillgängliga teknologin, handskrivet**

*Ett brevrollspel för 5 spelare.*

Det galaktiska herradömet är inne på sitt sextionde år under Rymdherren Galixar. Sextio år sedan militärkuppen då hans trupper tog över den kända galaxen. Sextio år sedan demokratin dog. Men Rymdherren är gammal och rykten säger att han är sjuk. Det finns ingen självklar arvinge till tronen. Hans generaler och ministrar har börjar slita varandra i stycken i pressen. Motståndsrörelsen har börjar göra allt modigare terrordåd och aktioner. Snart kommer kejsardömet kollapsa. Men tigern är alltid som farligast när den är sårad. Nu är tiden då man måste vara försiktig.

Det här spelet handlar om normala tjänstemän som försöker göra sina jobb och leva sina liv medan galaxen brinner runt dem.

### **Hur man spelar spelet**

En spelare spelar tar rollen som Inkvisitorn. Alla andra tar rollen av tjänstemän i Galixars kejsardöme. Tjänstemännen känner varandra från universitetet, de gick alla i samma klass. Det har gått bättre för vissa av dem och sämre för andra. Men de har alla fått kontorsjobb inom den galaktiska byråkratin.

Alla tjänstemännen får varje spelrunda en slumpgenererade prompt om något som händer i deras liv. De måste skriva ett brev till var och en av de andra spelarnas karaktärer utifrån prompten.

Inkvisitorns roll är mer begränsad. Om en spelare får ett brev som visar illojalitet mot Rymdherren kan de (i hemlighet) välja att skicka det brevet till Inkvisitorn. Om inkvisitorn bedömer att brevet är illojalt avrättar inkvisitorn tjänstemannen som skrev det och skickar ett brev till alla tjänstemännen i form av en kungörelse om varför avrättningen ägde rum. Den som angav den avrättade tjänstemannen får inför sin nästa prompt rulla på "Fördelslistan" istället för "Promptlistan". Avrättas någon är de ute ur spelet.

### **Praktiska instruktioner**

Alla samlas först för en första session. Vid denna ska man avgöra följande:

-Vem som spelar Inkvisitorn och vem som spelar tjänstemän.

-Vad alla tjänstemännen heter och vilket departement de arbetar för.

-Vilka tre människor som är varje tjänstemans Nära. Nära personer är familjemedlemmar, nära vänner eller andra personer som tjänstemannen bryr sig väldigt mycket om. De nära måste vara andra vuxna. Varje tjänsteman antas också ha en familj och barn, detta är inte valfritt.

Spelet spelas i 4 rundor, det innebär 4 rundor av brevskrivande. Man ska också göra upp ett schema för vilka datum breven ska skickas på. Brev till Inkvisitorn ska skickas senast 24 timmar efter man fått ett brev från en annan spelare och Inkvisitorn har 24 timmar på sig att välja att avrätta någon för illojalitet eller inte och posta brevet.

## **Illojalitet mot Rymdherren**

Följande saker är illojala mot Rymdherren och är brott som man kan avrättas för ifall Inkvisitorn bedömer att de återfinns i ett brev man har skrivit:

-Att inte använda Rymdherren fulla titel: "Rymdherren Galixar den Högsta och Mäktigaste"

-Att missa att säga "Helgat vare hans namn!" varje gång Rymdherrens namn nämns.

-Att nämna att det finns en inkvisition.

-Att uttrycka missnöje kring något beslut Galixar eller hans myndigheter fattar eller någon del av livet under Rymdherrens styre.

-Att inte hylla ett beslut fattat av Galixar eller under hans styre.

-Att antyda att det finns något sympatiskt med rebellrörelsen.

## **Spelets slut**

Spelet avslutas på följande sätt efter att man spelat igenom fyra rundor av brevskrivande.

-Alla tjänstemän som inte blivit avrättad skriver ett brev till en valfri annan tjänsteman där de kan vara öppna med sina känslor kring livet under Rymdherren.

## **Namn och departement**

Människor i kejsardömet har alla möjliga sorters namn som finns idag. Du kan ha ett namn från vilken kultur som helst. Efternamn är avskaffade.

Departement förslag: Socialtjänsten, Justitiedepartementet, Byggdepartementet, Sanitetsdepartementet, Rymdtjänsten, Mutantagenturen eller Sjulvårdsdepartementet.

## **Fördölslistan**

Rulla en sexsidigtärning för att avgöra vilken prompt från denna lista som du ska reagera på:

- 1: Din familj får en bonus i form av en semester, dyrbar mat eller något liknande.
- 2: En av dina nära får en befordran, ett bättre jobb eller kommer in på en fin utbildning.
- 3: Du får en befordran.
- 4: Din familj får ett bättre hus.
- 5: En av dina nära avslöjas med ett förbjudet beteende eller livsstil men din status skyddar honom.
- 6: En av dina nära har varit sjuk och har fått rätt medicin eller behandling.

## **Promptlistan**

Rulla en tjugosidig tärning för att avgöra vilken prompt från denna lista som du ska reagera på:

- 1: Inkvisitionen har gripit en av dina Nära. Om du väljer att ange en annan tjänsteman så blir din Nära släppt. Om du inte anger en annan tjänsteman blir din Nära torterad till döds.
- 2: Du behöver fatta ett beslut i ditt arbete som innebär att någons liv förstörs. Reglerna har bakbundit dig och det finns inget sätt att komma undan med att göra något annat.

- 3: En av dina kollegor har försvunnit. Alla vet att det är för att hon misstänks vara sympatisk till rebellrörelsen. Du vet att hon inte är det. Du vet att hon kommer tvingas ange oskyldiga människor. Du vet att du riskerar att bli angiven.
- 4: Din myndighet har börjat diskriminera mot mutanter. Du har pressats hårt av din chef att också göra det igenom dina myndighetsbeslut. Gör du inte det blir du utfrysad på din arbetsplats, vad gör du?
- 5: Rebellrörelsen har bombat ditt kontor och dödat flera av dina kollegor.
- 6: Du kommer på en av dina nära med att samarbeta med rebellrörelsen. Vad gör du?
- 7: Rymdherrens soldater har stängt ner departementet du arbetade på och avrättat flera av dina kollegor. Ingen anledning till detta har givits. Du har flyttats till ett nytt departement. Var jobbar du nu?
- 8: Ditt departement har blivit inblandade i att bygga eller planera en del av ett koncentrationsläger. Det är ett utrotningsläger för mutantet och Rymdherrens politiska motståndare. Din chef vill befördra dig och göra dig ansvarig för projektet. Lägre byggs oavsett. Du skulle verkligen behöva pengarna. Vad gör du?
- 9: Det visar sig att en av dina Nära är en telepat, en typ av mutant som Rymdherrens beordrat ska utrotas. Hen har flytt och ber dig gömma henom. Om du inte gör det kommer hen dö. Om du gör det finns det en 50% chans att du blir påkommen och du avrättas (singla en slant om du gör det). Vad gör du?
- 10: Det hålls en parad till Rymdherrens ära. Som en tjänsteman har du blivit bedd att hålla ett tal om Rymdherrens storhet inför hela ditt administrativa distrikt. Vad gör du?
- 11: Du har gjort ett misstag på jobb. Det är allvarligt nog att om du får ta ansvaret för det kommer du förlora ditt nuvarande arbete och få ett sämre jobb. Får du det sämre jobb kommer du och dina barn gå hungriga. Du kan skylla misstaget på en kollega som är en mutant och komma undan helt konsekvens fritt men din kollega får sparken. Vad gör du?
- 12: Inkvisitionen har tagit dig från ditt hem mitt i natten och förhört dig under 12 timmar. Sedan har de släppt dig. Du vet inte varför.
- 13: En av dina nära har försvunnit spårlöst. Alla vet att det är Inkvisitionen som har fått dem att försvinna.

14: Du har läst en olagligt bok som blivit insmugglad kejsardömet. Det är den bästa boken du någonsin har läst och du känner att den har påverkat ditt sätt att tänka och känna.

15: En av dina Nära har blivit förälskad i en mutant och ska gifta sig. Det är inte olagligt men det kan bli det närsomhelst och det är ogillat av Rymdherrens regim. Du är bjuden till bröllopet. Vad gör du?

16: Du upptäcker att du är en mutant. Du kan använda din position för att dölja detta men att göra så är olagligt. Avslöjas det att du är en mutant kommer du förlora ditt arbete och få ett sämre jobb.

17: Rebellrörelsen har lyckats kontakta dig. De vill ha uppgifter du har tillgång till rörande ett projekt som ditt departement arbetar med som du finner extremt omoraliskt. Vad gör du?

18: Du har hört ett vansinnigt roligt skämt om Rymdherren och kunde inte hindra dig själv från att berätta det för någon. Vem berättade du skämtet för?

19: Din chef har börjat dricka på jobbet eftersom hen inte klarar av de omoraliska besluten som hen måste fatta. Vad gör du?

20: Ett av rebel rörelsens terroråd dödar en av dina nära.



## Bygg en rymdstation på 2 minuter

Ojdå. Spelarna har bestämt sig för att undersöka den där rymdstationen som du satte ut på kartan bara för att en fläck såg tom ut. Och du har ingenting förberett.

Lugna puckar! Följ receptet nedan så har du snart en station redo för dem att utforska.

- Ta en näve tärningar i olika valörer på måfå. Rulla ut dem över ett A5-papper. Några hamnar säkert på pappret, och andra utanför. Det blir jättebra!
- Av tärningarna som hamnat utanför pappret, läs dem i ordningen som du skulle läst text. För varje tärning läser du av tabellerna en efter en (utom tabellen för stationens moduler). Sluta när du antingen läst av alla tabeller eller alla tärningar utanför pappret.
- Runt tärningarna som landat på pappret ritas du upp stationen, och för varje tärning läser du av tabellen för stationens moduler.

### Stationens huvudgrupp

- 1 Militärer
- 2 Undervattensfolk
- 3 Insektoider
- 4 Handelsorganisation
- 5 Kriminella
- 6 Vänlig sekt
- 7 Ovänlig sekt
- 8 Människo-kannibaler
- 9 Forskare
- 10 Intelligent robotar
- 11+ Stationen tycks tom



## Stationens skick

- 1 Åldrad men i gott skick
- 2 Närmast nytillverkad
- 3 Gammal, men med ny tillbyggnad
- 4 Nytillverkad, med en allvarligt skadad modul
- 5 Gammal, sliten, flera skadade moduler
- 6 Relativt nytillverkad, men allvarligt skadad
- 7+ Äldre, uppenbart utsatt för attack eller sabotage

## Sekundär grupp

- 1 Rebeller
- 2 Autonoma serviceroboter
- 3 Slavar/underbetalda arbetare
- 4 Aristokrater med entourage
- 5 Flyktingar
- 6 Fångar
- 7 Föräldralösa barn och tonåringar
- 8 Tentakelmonster
- 9 Tentakelförsedda intelligenta varelser
- 10+ Krigsveteraner

## Bristfällig resurs

- 1-4 Lyxvaror
- 5 Maskindelar
- 6 Medicin
- 7 Mat
- 8 Vatten
- 9 Syre
- 10 Ammunition
- 11+ Det mesta av ovanstående





### Stationens moduler

- 1 Bostadsmodul
- 2 Generator eller batteri
- 3 Förråd
- 4 Vattenreningsverk
- 5 Luftfiltrering/syresättning
- 6 Växthus
- 7 Matsal/common area
- 8 Kommersiellt område
- 9 Mekanisk verkstad
- 10 Större vapen
- 11+ Välj något passande

### Konfliktnivå

- 1 Ingen konflikt: alla arbetar solidariskt för att göra det bästa av situationen.
- 2 Ingen "konflikt": ingen vågar säga emot den styrande grupperingen.
- 3 Ett fåtal högljudda individer är ofta i luven på varandra.
- 4 Tydliga fraktioner som ofta är osams, ibland fysiskt våld.
- 5 Våld förekommer ofta. Ibland dödligt.
- 6 Dödligt våld förekommer ofta.
- 7 Flera fraktioner/aktörer i öppet krig.
- 8+ Fullkomligt kaos, alla mot alla och den starkes lag.



**Stationens huvudgrupp:**

**Militärer**

**Stationens skick:**

**Gammal, men med ny tillbyggnad**

**Sekundär grupp:**

**Tentakelförsedda**

**intelligenta**

**varelser**

**Bristfällig resurs:**

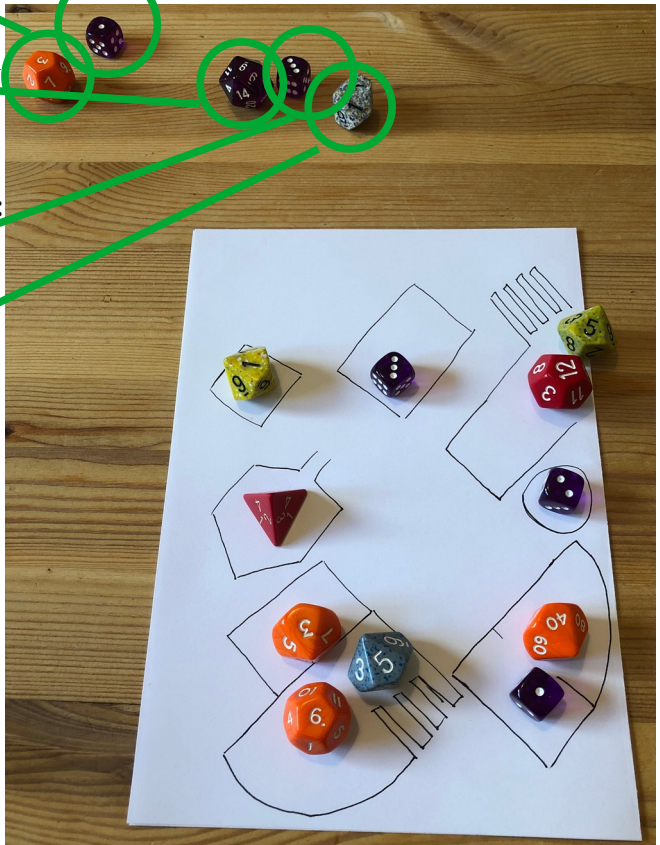
**Lyxvaror**

**Konfliktnivå:**

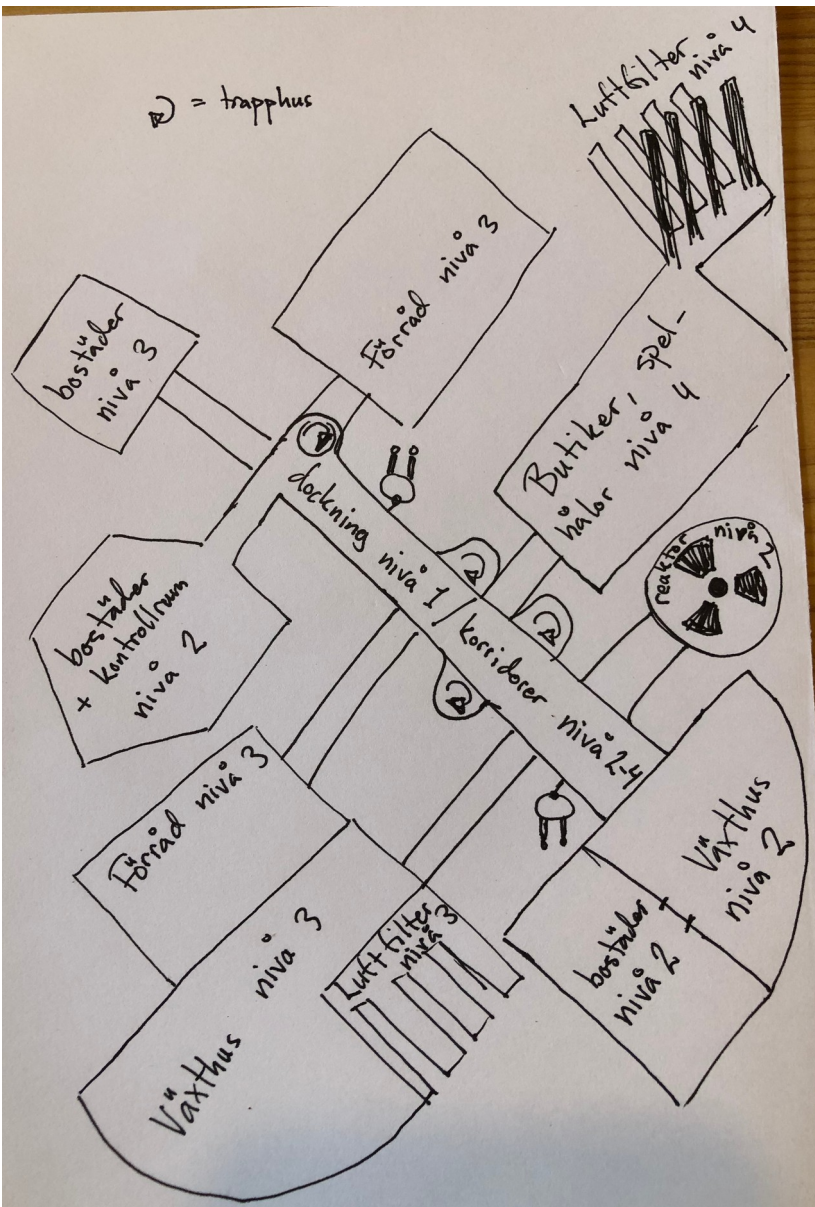
**Flera fraktioner/**

**aktörer i öppet**

**krig**



Ⓜ = trapphus



**Bradley Base** är en mindre rymdstation som levit en ganska knaper tillvaro för det mesta. Den började som en mellanstation inför kolonisation av närliggande världar. Tyvärr blev samtliga av dessa kolonier mindre än planerat.

För ett par år sedan byggdes en kommersiell sektion till, med **ett mindre kasino och några butiker**. Det har gjort rymdstationen populärare, relativt sett. Tyvärr attraherade det även den paramilitära gruppen **The Exalted Peace Force** som bestämde sig för att ta kommandot. De stöttre på motstånd i form av militära styrkor från den närliggande världen **Membria III** som betraktar stationen som en viktig kontakt med omvärlden. Soldaterna från Membria III tog med sig ett tiotal allierade **asunier**, som är den **tentakelförsedda urbefolkningen på Membria III**.

Stationen är välutrustad och välförsedd i de flesta avseenden. De båda växthusen, som kontrolleras av varsin fraktion, förser stationen med mat. Civilbefolkningen försöker överleva i en kaotisk vardag där enbart butikerna och reaktorn verkar förskonade: utan dessa har stationen inget värde för någon sida.

Asunierna verkar ha en egen agenda. De har försvunnit in i ventilation och servicetunnlar och saboterat kontrollrummets möjlighet att övervaka och styra stationen. På senare tid har en del människor försvunnit från stationen, och många skyller detta på asunierna helt utan bevis (egentligen är det Exalted Peace Force som börjat kidnappa folk och starta slavhandel för att finansiera en större vapenleverans).

**Sådär! Redo för rollpersonernas första besök!**

- Björn Wärmedal

## **Infra empyreus**

*Ett rollspels scenario av Sebastian Lindeberg till Kuf.*

### **Bakgrund för spelledare**

Malörts Barnen var en grupp akademiker, författare och rollspelsentusiaster som försöker nå upphöjelse genom att skapa det perfekta rollspelsäventyret. Det perfekta rollspelet är ett konstnärligt verk menat att för deltagarna i det döda all skönhet i världen. Det är menat att ta deltagarna till en plats bortom döden där de kan existera för alltid. Att nå platsen där man är utplånad men evig. De har sökt efter det länge och hittat delar till det i spel från alla tider. Den rätta tärningen skapades redan i gamla egypten och några regler är från sufiska mystiker på 900-talet. Men explosionen av att hitta rätt regler kom på 1970-talet med rollspelen. 1998 satte en medlem av gruppen upp sitt försök till det perfekta scenariot. Samtliga deltagare i scenariot försvann spårlöst. Scenariot förgjorde dem, de var inte redo. År 2020 har en grupp rollspelare hittat en kopia av scenariot när en av studiefrämjandets lokaler skulle rivs. De har satt upp scenariot igen.

### **Vem är spelarkaraktärerna**

Karaktärerna är vanliga människor i Malmö år 2020. Man är vänner med en av de tre rollspelarna som spelat scenariot och varandra. 1:a mars får en av karaktärerna ett kryptiskt meddelande skrivet i Emmas handstil tillsammans med en bild av en ugglan. Det är detta som startar äventyret.

### **Vad händer med de tre rollspelarna?**

De spelade Malörts Barnens scenario och det har förändrat dem. De är nu fruktansvärda spöken. Efter att de spelade det 7:e januari försvann de spårlöst. Polisen har inte hittat några spår efter dem.

De tre är spelledaren Emma Wärja, spelaren Lina Jönsson och spelaren Emina Amiri.

### **Vad är i det här Malörts Barnen scenariot?**

Scenariot heter "Infra empyreus" och är ett rymdäventyr i två delar. I den första delen är man besättningen på rymdskeppet The Wyrwood Star som är på väg till Pluto. De hemsöks på vägen av en fruktansvärd uggla som kanske är verklig och kanske inte är det. Den andra delen av scenariots innehåll är okänt men är inte av denna värld. Den andra delen av scenariot går inte att beskriva men är övernaturligt och om man inte vidtar alla försiktighetsåtgärder skadligt. De som spelar det fångas mellan den här världen och nästa som fruktansvärda andar. Den andra delen ser inte särskilt mystisk ut när man läser den, det är mest ett slagsmål mot en ond spökuggla. Men när äventyret spelas är det något helt annat.

### **Vad händer i äventyret?**

En av karaktärerna får biten papper med teckningen av ugglan i brevlådan. Adressen på lådan är ett parkeringshus i Malmö. Högst upp i parkeringshuset har någon i ett hörn gömt en röd verktygslåda. Lådan har bokstavskod på 5 bokstäver. Koden är: "Uggla". Kommer inte spelarna på koden kan lådan öppnas med våld och verktyg.

I lådan ligger äventyret "Infra empyreus" utskrivet av en dålig inkjet skrivare. Med denna ligger en handskriven bit papper som beskriver förberedelser innan äventyret ska spelas. Lappen är skriven i vad som ser ut att vara svart bläck men som luktar vidrigt. Högst upp på lappen står det: "Rädda våra själar. Spela Infra empyreus".

Spelar karaktärerna scenariot utan att göra förberedelserna går de under i en personlig övernaturlig apokalyps. De är sedan fast som osaliga andar för alltid. Genomför de förberedelserna först kommer deras ögon öppna

till illusionen som är världen av att spela äventyret (de får 10 EP). De kommer också få förmågan att släppa de tidigare spelarnas själar (som tagit formen av fruktansvärda spökugglor liknande den på bilden) fria från sin tortyr. De kommer sluta åldras. Under tiden karaktärerna försöker förbereda äventyret kommer skuggorna av de gamla spelarna hemsöka dem. Enligt "Kusliga händelser tabellen".

### **Kusliga händelser tabellen:**

- 1: Karaktärens skugga ändras plötsligt till en fruktansvärd uggla.
- 2: Karaktären börjar blöda från munnen. Blodet formar en bild av ugglan.
- 3: Karaktärerna kan inte längre se stjärnorna på himmelen.
- 4: Karaktärerna börjar se skuggor röra sig över väggar och föremål i ögonvrån. Skuggor formade som fruktansvärda ugglor.
- 5: Karaktärerna får panik attacker där de ser stjärnhimlen och känner akut hopplöshet.
- 6: Personer som talar med karaktären får plötsligt huvuden som enorma ugglor med ögon fyllda med stjärnhimlen.

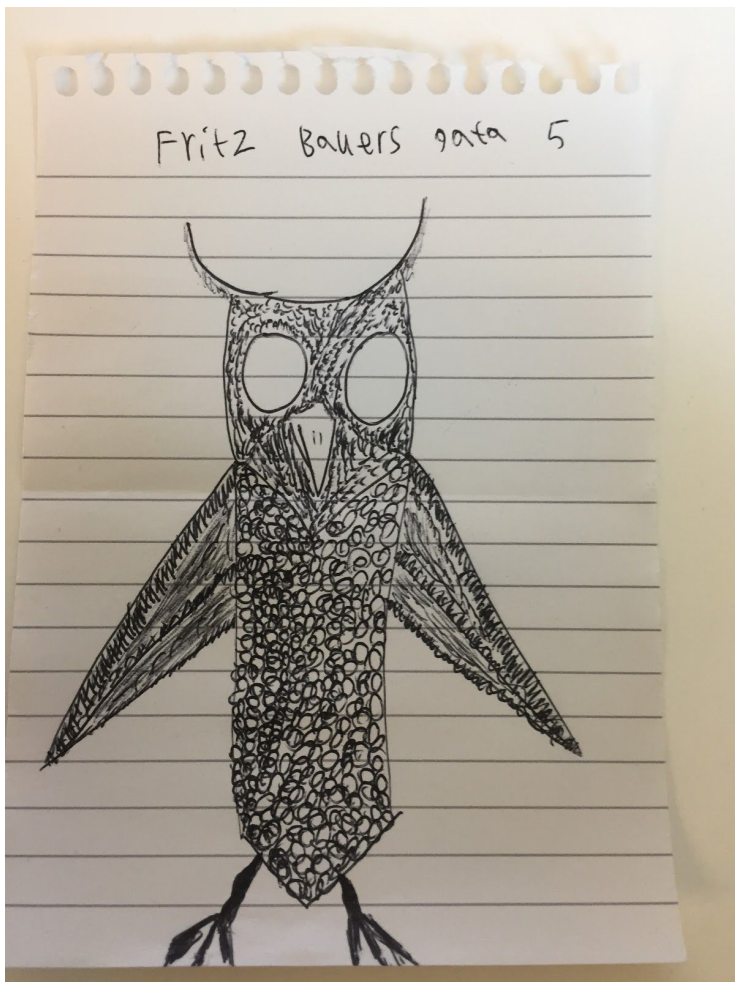


## Instruktionerna för att spela äventyret:

Rädda våra själar spela  
Intra empyreus.

- Ljus doppade i blod måste  
tändas
- Alkohol blandad med Malört  
måste drickas.
- Det måste spelas i ett  
operationsrum.
- En duk södd av svart  
tyg med ett mönster som  
stjärnhimmelen måste bäras  
av spelledaren.
- Alla spelare måste dra ut en <sup>1000</sup>mygel.

**Biten papper som skickats till karaktärerna:**



# Spelledarens guide till galaxen

Med dessa tabeller kan du som spelledare skapa en detaljerad sektor av galaxen med uppgifter om stjärnor, planeter och civilisationer. Beroende på vilken slags kampanj du vill spela kan du behöva ignorera eller omtolka vissa resultat. Fokus ligger på att skapa en övergripande kampanjmiljö att utgå ifrån när du beskriver de olika stjärnsystemen med äventyrskrokar, platser, spelledarpersoner och intriger.

## 1T6 Galaxsektorn brukade vara...

- 1 en viktig handelsled som knöt samman flera rymdimperier.
- 2 hjärtat i ett utdött rymdimperium.
- 3 en samling primitiva och utforskade världar utan rymdfart.
- 4 en interstellär krigszon.
- 5 en handfull självständiga världar.
- 6 ett bortglömt bakvatten.

## Men nu är den...

- 1 en viktig handelsled som knyter samman flera rymdimperier.
- 2 en demilitariserad zon.
- 3 under ockupation av ett eller flera rymdimperier.
- 4 under kolonisering av nybyggare.
- 5 en interstellär krigszon.
- 6 ett bortglömt bakvatten.

## Stjärnor och planeter

Sektorkartan ritas bäst på ett hexagonpapper - det gör det lättare att avgöra avstånd. En hexagon är ett ljusår lång. För att generera stjärnsystemen i sektorn kan du använda en av följande två metoder:

1. Slå 1T6 för varje hexagon på kartan. Om tärningen visar 1 finns det ett stjärnsystem där. Slå sedan på tabellen nedan för att avgöra detaljerna. Med denna metod kommer ovanliga stjärnor att förekomma oftare, på gott och ont.
2. Ta en handfull tärningar och släpp dem på ett papper. Varje punkt där en tärning landat är ett stjärnsystem. Läs av tärningarnas värden på tabellen nedan för att se vad för slags världar som finns där. Om du inte vill använda hexagoner går det förstås bra att använda den här metoden på ett rutat eller blankt papper.

## 1T20 Typ av stjärna

	Typ av stjärna	Färg
1-3.	Subdvärg	Röd
4-8.	Dvärg	Röd
9-10.	Underjätte	Orange
11-12.	Jätte	Orange
13-14.	Ljusstark jätte	Gul
15-16.	Superjätte	Gul
17.	Exotisk	Blå
18.	Neutronstjärna	Blå
19.	Svart hål	Vit
20+.	Ovanligt stjärnfenomen	Exotisk

### Hur många stjärnor?

Ett stjärnsystem innehåller minst en stjärna. För att avgöra antal stjärnor i systemet, slå 1T4; 1-3 ingen ytterligare stjärna, 4 lägg till en stjärna i systemet. Fortsätt slå tills resultatet inte blir 4.

### Ovanliga stjärnfenomen [1T6]

1. Stabilt maskhål. Leder till ett motsvarande maskhål i en annan sektor. Naturligt eller artificiellt?
2. Ringvärld. Planeterna i stjärnsystemet har omformats till en ring som roterar kring stjärnan. Ringens hela insida bildar ett oerhört vidsträckt beboeligt område.
3. Skivvärld. En enorm skiva med ett hål i mitten där stjärnan är belägen. Båda sidor av skivan kan vara beboelig.
4. Dysonsfar. Stjärnan har kapslats in i en konstgjord sfär för att kunna utnyttja en stor andel av dess energi.
5. Matrioshkahjärna. Många lager av tänkande maskiner ligger i omloppsbanan kring stjärnan, drivna av den energi som den strålar ut.
6. Neuronstjärna (alternativt neutronhjärna). En neutronstjärna vars materia konfigurerats på ett sådant sätt att den kan fungera som en oerhört massiv tänkande maskin.

### Planeter

Slå 2T8 för att avgöra antal planeter i stjärnsystemet. Rulla sedan på tabellen nedan för att avgöra typ av planeter. Små planeter har lägre gravitation än stora planeter. På väldigt stora världar är gravitationen dödlig för människor.

2T8	Storlek	Atmosfär	Befolkning
2	Enorm gasjätte (1T6-1 månar)	Frätande	Färre än tio
3	Stor gasjätte (1T6-1)	Tät, giftig	Tiotal
4-5	Medelstor gasjätte (1T6-1)	Tät	Hundratals
6	Liten gasjätte (1T6-2)	Exotisk	Tusentals
7	Enorm stenplanet (1T6-2)	Normal, giftig	Tiotusentals
8-9	Stor stenplanet (1T6-3)	Normal	Hundratuseentals
10-11	Medelstor stenplanet (1T6-3)	Tunn	Miljontals
12-13	Liten stenplanet (1T6-3)	Tunn, giftig	Tiotal miljoner
14	Mycket liten stenplanet (1T6-3)	Väldigt tunn	Hundratals miljoner
15	Dvärgplanet (1T6-4)	Väldigt tunn, giftig	Miljarder
16	Asteroid/asteroidbälte (1T6-5)	Ingen atmosfär	Tiotal miljarder

**Antal månar:** Om tärningsresultatet är 6 slår du igen och fortsätter lägga till månar tills tärningen inte längre visar 6.

**Atmosfär:** Tunn, normal och tät atmosfär går att andas utan hjälpmedel. Väldigt tunn atmosfär kräver andningsmask. Ingen atmosfär kräver rymddräkt. Giftig atmosfär kräver andningsfilter utöver eventuell annan utrustning. Exotisk atmosfär kräver syrgastuber, men ingen övrig skyddsutrustning. Frätande atmosfär kräver rymddräkt.

### Typ av värld IT20

1	Barbarisk värld	11	Skogsplanet
2	Befäst värld	12	Sopvärld
3	Blandad terräng (Jordliknande)	13	Tempelvärld
4	Djungelplanet	14	Semesterplanet
5	Död värld	15	Träskplanet
6	Fabriksvärld	16	Tundravärld
7	Isplanet	17	Vattenvärld
8	Krigsvärld	18	Vulkanisk planet
9	Kryptvärld	19	Ökenplanet
10	Megastad	20	Exotisk miljö eller slå två gånger

### Stjärnmakter och interstellär politik

I sektorn är 1T4+2 interstellära makter verksamma. Slå på tabellerna nedan för att avgöra respektive stjärnmakts invånare, styrelsesätt, ekonomiska system och typ av lagar. Varje bebott stjärnsystem har 4/6 chans att tillhöra en stjärnmakt. Slumpa vilken. Om stjärnsystemet är självständigt, slå för dess invånare, specifika styrelsesätt, ekonomiska system och lagar.

### Invånare (IT6)

Den första stjärnmakten i sektorn är alltid mänsklig. Slå sedan för att avgöra övriga.

1. Människor, men med en annan politisk och kulturell tillhörighet än fraktion 1.
2. Mänskliga cyborger (alla är kraftigt modifierade med bioniska implantat).
3. Humanoid, som människor men med ovanlig hudfärg / ansiktsform eller annan mindre skillnad (parallell evolution eller genetiskt förändrade jordmänniskor?).
4. Djurliknande humanoider. 1T12: 1. Ödla; 2. Fågel; 3. Fisk; 4. Varg; 5. Katt; 6. Groda; 7. Råtta; 8. Björn; 9. Apa; 10. Kanin; 11. Gris; 12. Sköldpadda.
5. Robotar. Deras skapare, 1T4: 1. Är utdöda, 2. Utrotades av robotarna, 3. Lever i naturreservat på sin hemplanet, 4. Är uppladdade som digitala medvetanden i robotarna.
6. Annan slags icke-mänskliga varelser. 1T10: 1. Radiell kroppsform; 2. Växtvarelse; 3. Ormliknande kropp; 4. Insektsliknande kropp; 5. Kentaurliknande kropp; 6. Amöba; 7. Snigel; 8. Bläckfisk; 9. Elefantliknande; 10. Bevingad.

### Styrelsesätt (IT12)

1. Federation.
2. Företagsstyre.
3. Direktdemokrati.
4. Oligarki.
5. Representativ demokrati.
6. Feodal monarki.
7. Meritokratisk teknokrati.
8. Autokratisk diktatur.
9. Teokrati.
10. AI-styre.
11. Kollektivt medvetande (cybernetiskt? PSI?).
12. Slå två gånger och kombinera resultatén.

### Ekonomi (IT6)

1. Kapitalistisk marknadsekonomi
2. Centraliserad planekonomi
3. Decentraliserad planekonomi
4. Lokal självhushållning/gåvoekonomi
5. Kooperativ marknadsekonomi
6. Slå två gånger och kombinera resultatén.

### Lagar, rättigheter och friheter

Slå 1T10 för att finna en punkt mellan dessa två extremer:

1. Inga restriktioner på vapen, droger eller personliga relationer.
10. Innehav av alla typer av vapen är förbjudna för privatpersoner. Alla typer av rekreationsdroger är förbjudna.

### IT20 Andra fraktioner anser att de är... och/men...

1	Militaristiska	Rymdpirater
2	Diplomatiska	Vetenskapsmän
3	Traditionalistiska	Individualister
4	Progressiva	Mystiker
5	Dekadenta	Handlare
6	Fanatiska	Imperialister
7	Korrupta	Krigare
8	Expansionistiska	Slavhandlare
9	Isolationistiska	Utforskare
10	Kollektivistiska	Byråkrater
11	Rationalistiska	Esteter
12	Pacifistiska	Barbarer
13	Hedersamma	Psioniker
14	Opportunistiska	Storviltsjägare
15	Spirituella	Gangsters
16	Hetlevrade	Prisjägare
17	Misstänksamma	Hamnskiftare
18	Giriga	Bedragare
19	Råbarkade	Historiker
20	Kunskapstörstande	Missionärer

## Relationer med övriga fraktioner i sektorn

Slå en gång för varje fraktion. 2T6.

- 2 Dödsfiender! De spenderar ansevärliga resurser på att utplåna varandra från galaxen.
- 3-5 Fientliga. De kan pendla mellan lågintensiva militära konflikter och vapenvilor, då de motarbetar varandra ekonomiskt och diplomatiskt.
- 6-8 Neutrala. De kan ha sporadiska diplomatiska kontakter, men lägger sig sällan i varandras affärer.
- 9-11 Vänliga. De har regelbundna diplomatiska kontakter och handlar med varandra.
- 12 Nära allierade. De samarbetar ekonomiskt, och försvarar varandra militärt.

## Vad sysslar de med i den här sektorn? (ITB)

1. Kolonisering av obebodda världar.
2. Exploatering av naturresurser.
3. Handel.
4. Utforskning och diplomati.
5. Gränsförsvaret.
6. Militär erövring.
7. Infiltration.
8. Missionering.

## Äventyrskrokar (ITB)

1. Utforska obebott stjärnsystem. Där finns, 1T6: 1. Hemlig bas för rymdpirater, 2. Lämningar av utdöd okänd icke-mänsklig civilisation, 3. Primitiva infödingar utan egen rymdfart, 4. Isolationistisk sekt, 5. Oerhört värdefulla naturresurser, 6. Mycket farlig lokal livsform.
2. Smuggla något in i eller genom ett stjärnsystem kontrollerat av en fraktion. 1T6: 1. Vapen, 2. Droger, 3. Genetiskt modifierade organismer, 4. Stulna antikviteter, 5. Politisk flyktning, 6. Förbjuden teknologi.
3. Fånga en efterlyst person. 1T6: 1. Förrymd brottsling, 2. Rymdpiratledare, 3. Upprorsledare, 4. Politisk flyktning, 5. Forskare, 6. Religiös profet.
4. Lönnmörda en person. 1T6: 1. Politisk ledare, 2. Religiös ledare, 3. Ekonomisk makthavare, 4. Forskare, 5. Rymdpiratledare, 6. Upprorsledare.
5. Stjäla ett värdefullt föremål. 1T6: 1. Värdefull antikvitet, 2. Genetiskt modifierad organism, 3. Prototyp för nytt massförstörelsevapen, 4. Religiös relik, 5. Banbrytande forskningsdata, 6. Uråldrig artefakt från utdöd okänd icke-mänsklig civilisation.
6. Mäkla fred mellan två parter i en konflikt. Parterna är (slå två gånger), 1T6: 1. Rymdimperium, 2. Rymdpirater, 3. Upprorsrörelse, 4. Interstellärt megaföretag, 5. Religiös rörelse, 6. Självständigt stjärnsystem.
7. Lösa ett mysterium. 1T6: 1. Ett försvunnet rymdskepp, 2. En övergiven koloni, 3. En kryptisk nödsignal, 4. En stulen artefakt, 5. En serie oförklarliga mord, 6. En försvunnen person.
8. Försvara någon från fiender. 1T6: 1. Infödingsstam, 2. Politiker/ädling, 3. Diva, 4. Varelse med exceptionella förmågor, 5. Förföljd minoritet, 6. Arbetare/kolonister. Fienderna är 1T6: 1. Interstellärt megaföretag, 2. Agenter för rymdimperium, 3. Extremister, 4. Monster, 5. Brottsyndikat, 6. Slavhandlare.

# SHIPMATES

Character Record

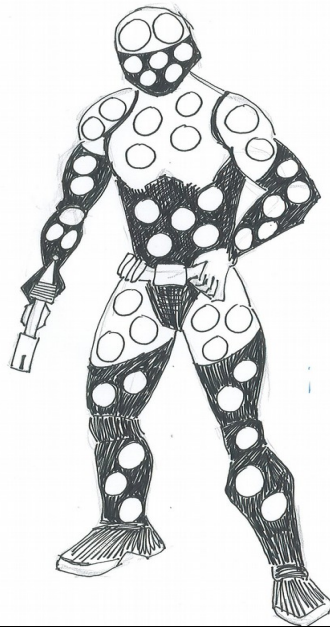
**NAME:**

**PLAYER:**

## ABILITIES

Strength		Insight		Aether	
Dexterity		Sciences		Law	
Endurance		Status		Medicine	
Combat		Engineering		Piloting	

## BACKGROUND

## EQUIPMENT


**CORRUPTION:**



# SHIPMATES

Ship Record

**NAME:**

**CLASS:**

## STATISTICS

Health Points	= Ship Class Outfit Points	=
Thrust	= 1 + # of Thruster Packs	=
Jump Prepare Time	= Outfit Points / # of Jump Generators	= (minutes)
Maximum Jump Length	= # of Jump Generators	=
Maximum Pow Gas Level	= 3 x Pow Gas Tanks	= (sectors)

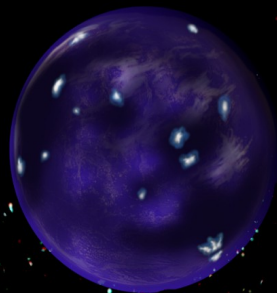
Current Health Points		Current Pow Gas Level	
-----------------------	--	-----------------------	--

## OUTFIT MODULES


## WEAPONS

Weapon	Range	Tracking Speed	Damage

# FEREM V "ÅSKPLANETEN"



Ferem V, kallad Arduni av sin befolkning, är en postapokalyptisk värld. När planeten först registrerades av förbipasserande sonder konstaterade man att flera planeter i systemet hade stora utvecklingsmöjligheter och att en av planeterna var beboelig. Den gick att bosätta utan större ansträngning annat än medicinerig för den första vågen av kolonister och exploatörer, men planetens vilda och farliga väder behövdes tämjas om långvarig bosättning skulle vara möjlig. Med hjälp av väderkontrollsatelliter och enorma åskledare blev Arduni snart en framgångssaga.

Nu, långt senare är världen återigen stormig och lynnig och nästan all teknologi som hjälpt befolkningen förstörd, eller farlig. För 73 år sedan gjordes ett misstag och en strids-AI skapad för att lamslå fiendeteknologi släpptes ut i det offentliga datanätet. Inom några timmar hade den decimerat befolkningen och lämnat världen i ruiner. Planetens befolkning är idag spridd över dess yta, ofta i små samhällen som försöker klara sig på de resurser som finns i närområdet.

**Dygn:** 43.21 Jordtimmar

**År:** 233.1 Jorddagar

**Radie:** 6177 km

**Gravitation:** 0,989G

**Teknologinivå:** Varierande, majoriteten är i grund och botten samlare och jägare

**Satelliter:** 2 månar, en primär nära, och en sekundär långt borta med minimalt inflytande på planeten.

**Noter:** Planeten upplever kraftiga åskstormar och höga vindar med korta stunder av lugn. Få vattendrag och sjöar och haven är tömda.

\*En person utan några förbättringar för avvikande atmosfärer rekommenderas inte mer än 48 timmars exponering. Långa perioder utan rätt skydd kan ge upphov till permanenta skador på lungor, hud, nerver och hjärna. Alternativt kan medicin hjälpa, men medicinerig måste påbörjas en månad innan exponering för att ha full effekt.

**Atmosfär:** Andningsbar\*

**Befolkningsmängd:** Under 10000

**Styrelseskick:** Varierande.

## Postapokalyps

Arduni är en svår värld för de flesta att leva i. Det våldsamma vädret som kännetecknar planeten kräver kunskap, teknologi eller tur för den som vistas under bar himmel under längre tid. De introducerade grödorna som kolonisterna förde med sig har ersatts av den inhemska faunan och det finns inga stora bestånd av djur som kan tjäna som föda.

Den abrupta väderomställning som skedde den dag AI:n förstörde teknologin innebar en massdöd som denna planet aldrig förr sett.

Ardunis postapokalyps kontrasterar ett trasigt väderpinat ekosystem, med de vackra ruinerna av en paradiscivilisation. Det slutliga ödet för planeten och dess invånare beror på vad folket gör.

## Överlevare

Ett 20-tal små samhällen eller grupper finns på planeten, de flesta i närheten eller i någon större ruin. De varierar i storlek, från ca 50 till 500 personer och varierar i sin organisation. Det stora problemet är mat så jakt och utforskning, fallor och skörd av ätbara växter tar upp till 90% av resurserna i anspråk. När ett bra område hittas så bildar de flesta en bas som används så lång tid det går. Stormfloder, farliga djur och liknande brukar dyka upp förr eller senare men några få bosättningar är över 5 år gamla. Har man tur kan man återvända till en tidigare plats som återhämtat sig.

En hel del allmän kunskap finns kvar i majoriteten av grupperna. Man vet att hygien är viktigt och att vatten bör kokas och liknande. Vad man dock vanligtvis inte har är skydd mot sjukdomar och teknologi för att upptäcka strålning så medelåldern är låg och födslar är riskfyllda.

## Ganems grupp

Gard Ganem är från andra generationen sedan katastrofen och han leder en semipermanent bosättning nära ruinerna av en semesterort. Den grupp som han föddes i splittrades när han tog ledningen och den andra gruppen gav sig av längst en gammal väg mot en annan större ruinstad. Gard är nästan 40 och orkar inte längre vara med i jaktlagen, men de flesta medlemmarna anser ändå att hans ledarskap är så pass bra att hans position är säker.

Under hela hans period har fokuset varit på att säkra överlevnaden och man har två reservlager. Gruppens huvudbosättning ligger i en konstgjord grotta, ursprungligen skapad för att hysa en serie akvarium.

Majoriteten av födan kommer från gamla förråd.

200 personer ingår i gruppen. Man har sporadisk kontakt med en annan grupp som rör sig i området mellan semesterorten och deras egna huvudområde i en klippig kanjon.

## Maleks grupp

Arina Malek är tredje generationens ledare. Hon leder en liten grupp som rör sig runt i ett område med flera små ruinsamhällen. Det fanns inte så mycket för AI:n att förstöra i detta område, men vädret har gjort sitt. Området användes för experimentella odlingar och är frodigt så man har inte haft svårt med mat, men den tillgängliga födan lockar till sig en del farliga djur. Gruppen är idag 50 medlemmar.

## Återbyggarna

Elnore Toron leder en liten skara med stora mål. Hennes grupp består av två tidigare grupper som slagit sig samman med ett hopp om att kunna återbygga civilisationen. Gruppens käraste ägodelar är en fungerande bärbar dator och ett bibliotek med informationsdiskar som de studerar när tid finns. De lever nomadiskt och färdas genom världen i jakt på mer information och för att hitta andra överlevare, och hoppas att de ska finna folk som delar deras vision.

De har hittat fyra andra grupper, den som slog sig samman med dem, två som varit positiva till dem men sett det som ett mål som ligger långt fram, och en som varit väldigt territoriella och kört bort dem. Gruppen består av 103 personer varav tre läser informationen de har på heltid och berättar det intressanta för gruppen. De väljer sin resväg och mål efter kartor från tiden innan och de väljer oftast stora städer där de tror de flesta överlevarna finns att hitta.

## Mat

Färsk mat utgör ungefär 60% av dieten, 10% av egenkonserverad mat och resten av konserverad mat funnen i ruinerna. Enskilda grupper har haft tur och haft kunniga personer från början efter katastrofen och god koll på vad som är ätbart och inte och hur man kan bevara mat. De flesta har dock fått pröva sig fram och åter än idag saker som har dåliga konsekvenser men vars samband är okänt. All mat från innan civilisationens fall är ätbar, smakar väl och har inga farliga ämnen. Det finns dock en del förpackningar vars innehåll misstas för mat men de är sällsynta.

Av de ätbara djuren finns små ödlor, gnagare, ormar, insekter och fiskar. De fångas mest effektivt med olika fällor med undantag för planetens största vattenödlor som vissa jagar med harpuner och spjut.

Från växtriket får man bär, frukter, nötter, rötter, blad, grönsaker och säd. De kan skördas en gång om året och består ofta av små spridda bestånd.

Torkning och saltning är de två sätt som man konserverar mat med och salt är den vanligaste på grund av den stora mängden havssalt som finns tillgänglig.

#### Intressant lokal flora

##### **Vexellrot**

Vexellrot är en rätt oansenlig sumpväxt. Den blir mellan 15 och 20 cm hög med en stam av små mörkgröna knoppar som då och då bildar löv. Den blommar under sensommaren och dess pollen sprids med vinden. Vanligen påträffad i de nordliga delarna av den tempererade zonen.

Växten har depressionshämmande och bedövande egenskaper och används av vissa grupper som en slags allmän medicin mot allt. Då den är ganska vanlig används den också som mat, men långvarigt intag leder till konstanta darringar och lelöshet.

#### **Farliga djur och växter**

Förutom de tidigare nämnda vattenödlorna så är ingen av planetens djur direkt farliga för befolkningen.

Rovdjuren håller sig till inhemsk föda och de största landdjuren är växtätare. Det finns dock giftiga djur som kan skada en permanent, och vissa sjukdomar som kan hoppa från djur till bosättare.

#### Vanliga lokala sjukdomar

##### **Blodspest**

Parasitsjukdom som vanligtvis uppstår efter att ha druckit smittat vatten. Parasiten som är en liten mask utsöndrar ämnen under sin utveckling vilka bryter ner blodomloppets väggar. Det brukar upptäckas när yttliga blodådror i ögon och näsa spricker sönder. Det gör att man ständigt blöder näsblod och ögonvitan blir rödrosa. Om det får fortgå mer än en månad så dör personen ifråga när hjärtat brister. De grupper som stött på den och överlevt har ofta förlorat många medlemmar innan de listat ut att hög värme botar sjukdomen. Kuren måste appliceras inom två veckor från att symptomen upptäcks.

##### **Dvärgahuvud**

Bakteriesjukdom som ger en lätt feber, trötthet och en huvudvärk som känns som om man har ett kraftigt tryck på skallen. Den har ett förlopp på två veckor och når sin kulmen i mitten av den andra veckan med en kraftig feber och komalikhnande sömn. Sjukdomen i sig är inte farlig, men då den kan drabba många inom en kort tid kan den tära på en grups resurser. Bakterien kommer från två vanliga djur som ofta äts.

#### **Farlig teknologi**

All teknologi med tillgång till energi kan vara farlig. AI:n kan finnas överallt. Det finns en tabell som visar sannolikheten för att ett föremål ska vara infekterad av AI:n.

Strålning är en av de allra största farorna. Den är osynlig, svårupptäckt och kan ha katastrofala följder.

Strålning som är så intensiv är som tur är sällsynt med bara ett 10-tal källor på hela planeten. Två av dem är kända av befolkningen i området.

Robotar av olika slag och i olika grader av funktion finns i ett stort antal på planeten och det är mer regel än undantag att de är övertagna av AI:n. De är vanligtvis i dvala tills deras sensorer upptäcker varelser i närheten. Om det är personer från planetens befolkning kommer den efter bästa förmåga försöka döda eller skada dem. De flesta grupper som stött på robotar har lärt sig att det bästa försvaret är att försöka springa ifrån dem, eller hålla ut. De flesta robotar gör slut på sin energi inom 48 timmar och även de med solceller behöver 1 timme för att kunna fungera igen, bortom sensorer. Den andra stora faran med robotar är att deras nätverkssändare oftast fungerar och kan aktivera fler robotar i närområdet.

### **Vapen och dylikt**

Förutom väldigt enkla vapen har vanliga vapen på planeten en dator vilket innebär att AI:n kan finnas i dem.

### **Farligt väder**

Ferem V har inga lugna dagar, utan som minst är det blåsigt. Ofta är det regnigt och stormigt under åtminstone delar av dagen.

Ferems åskstormar är enorma och intensiva och dödliga. I vissa områden skyddar de gamla åskledarna fortfarande, men för det mesta har de smält ner till en höjd där de inte längre nödvändigtvis är det högsta i landskapet.

### **Ferem V i spel**

Arduni kan användas på flera olika sätt i spel och här kommer några idéer.

### **Startplanet för kampanj**

Rollpersonerna är alla infödingar och kampanjen går från att introducera det hårda livet på Arduni, till hittandet av ett rymdskepp, kampen för att få det funktionsdugligt och sen kanske vidare ut i universum för en rymdfararkampanj. Eller kanske en mer sammanhängande berättelse där man räddar Ardunis befolkning och bosätter sig på något trevligare ställe.

### **Störta, reparera skepp**

Ah, den klassiska påtvingade störningen. Den är för rymdfararrollspel vad uppdragsgivaren på världshuset är för fantasy. Rollpersonerna är fast på planeten för evigt om de inte kan hitta det de behöver för att reparera sitt skepp. Det kan innebära allt från att bara överleva väder och vind, till att interagera med planetbefolkningen. Vad de vill göra när skeppet är helt igen kan också vara en viktig faktor om de mött de som bor där. Det är vad sista idén handlar om.

### **Kampanjplanet**

I detta fall utspelar sig nästan hela kampanjen på planeten. Fokus är på överlevnad, på att hitta ofarlig teknologi som kan göra samhället säkrare, diplomati mellan bosättningar för att öka styrkan genom ett större antal.

### **Hjälpa befolkningen**

Ferem V har "återupptäckts" av byråkrater och rollpersonerna sänds dit för att spana, och sedan göra något för att hjälpa planetbefolkningen. Det finns flera varianter på detta beroende på hur man vill gå tillväga och vilka resurser rollpersonerna har tillgång till. Man kan exempelvis återuppbygga teknologin så att en del av planeten blir mindre farlig, eller bidra med lite förlorad kunskap så att bosättningarna kan bygga tåligare strukturer. Man kan skapa system som kan identifiera och neutralisera farlig teknologi osv.

*Denna artikel är skapad av Daniel Schenström, en infrekvent rymdresenär med en tendens till stordåd.*

## Vad ska vi spela?

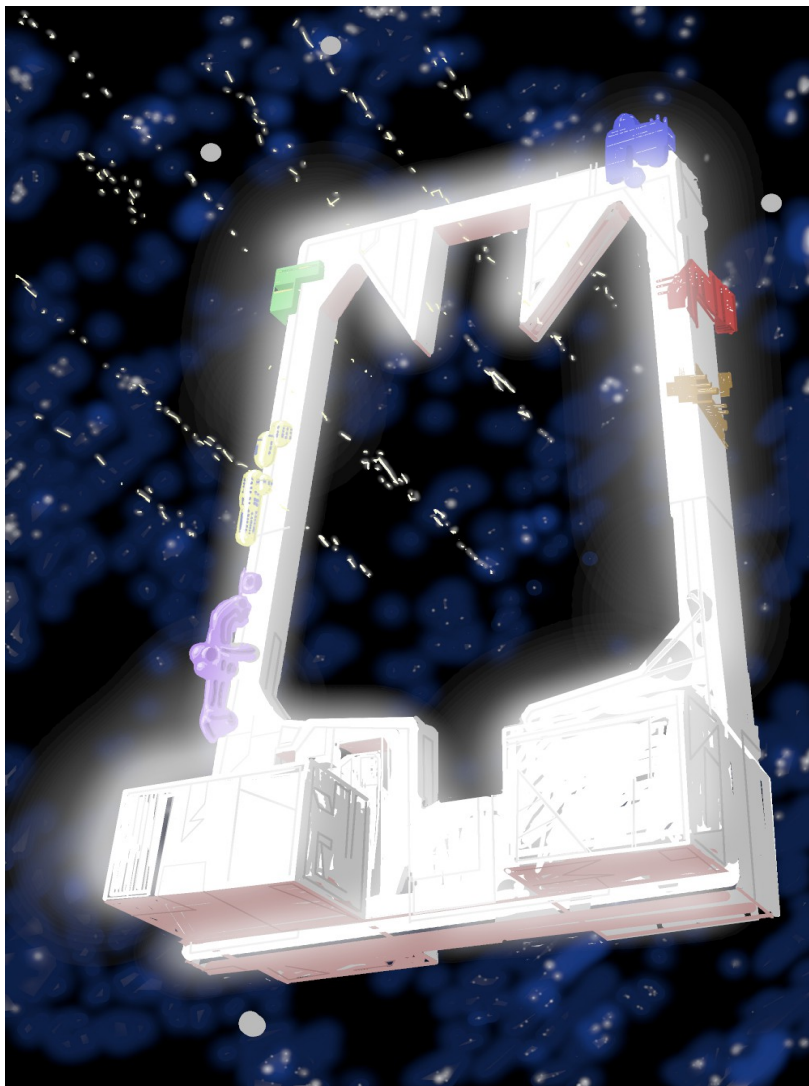
Det finns hur många rollspel som helst som anknyter till temat Rymden. Ingen kan klandra er spelgrupp för svårigheten att välja. Här är tips på svenska rymdspel:

- SciFi! från SagaGames. Klassisk pulp science fiction och rymdfärder.
- Suldokar's Wake från Christian Mehrstam. OSR-rollspel i rymden, med en intressant metaplot.
- Coriolis från Fria Ligan. Mytisk fantasy i rymdmiljö. Känd för sin fantastiska spelvärld.
- Shipmates från Björn Wärmedal. Rymdopera med enkelt regelsystem, där skeppsbygget är kul.
- Starchallenge från Mylingspel. Star Wars-känsla i en egen värld. Gediget hantverk.
- M-SPACE från FrostByte Books. Modern BRP i rymden, medregler för allt från världs- och skeppsbygge till främmande kulturer.
- Odd Soot från FrostByte Books. 1920-tals scifi där världen måste räddas från en pest vi hämtat i rymden.
- Death in Space. Weird och dystert hard scifi med regler baserade på Knave.
- Världsrymdens vagabonder från Andreas Lundmark. Mysig och weird rymdopera med klassisk känsla. Inte utgivet än, men vilket årtionde som helst nu!
- Alien från Fria Ligan. Snyggt och coolt, baserat på det kända franchiset.
- Något av spelen i det här fanzinet!

- Björn Wärmedal

## HIMLAPORTEN - Galaxens knutpunkt

Himlaporten är en enorm artefakt av okänt ursprung som idag används av alla rymdfarande civilisationer för att färdas över hela galaxen. Den var en sensation när den hittades och än idag är forskare upptagna med att studera dess mycket avancerade teknologi. Efter att ha orsakat flera konflikter öppnade de som funnit upp artefakten för alla rymdfarande nationer och dess exteriör är nu utbyggd med habitat och serviceområden för nästan alla kända arter.



## En tidsrymdsportal

Himlaporten ligger i utkanten av Barennsystemet och roterar runt dess sol. Strukturen består av olika metall, glas och kristallegeringar och interiören har områden med organiska beståndsdelar. Man har daterat den och kommit fram till att den byggts för ungefär 100 miljoner år sedan, långt före någon av de nuvarande kända civilisationerna hade rymdfart. Resten av systemet visar inga tecken på lämningar och man har inte hittat artefakter med en tydlig koppling till denna struktur någon annan stans i galaxen. Ungefär hälften av interiören är tomrum och förutom en liten tidig forskningsstation har man valt att fortsätta ha det så. Utanpå har de som vill fått bygga egna stationer anpassade till sin arts miljö och behov. Skulle något katastrofalt inträffa har man plats att evakuera alla in i själva stationen.

## Hur Himlaporten fungerar

Himlaporten öppnar ett maskhål när den anropas med en speciell frekvens i det tredje subrymdsbandet och kan på så sätt nås från överallt i galaxen som man testat. Åt andra hållet öppnas själva himlaporten själv av datorer inne i stationen. Dessa styrs av personal från flera olika civilisationer som är anställda av Portrådet. 300 olika destinationer öppnas varje dygn, färdiga hållplatser som man bestämt med de olika civilisationernas politiska ledningar. Om man behöver kan man ändra turordning, hur länge en destination är öppen och så vidare. Det går också att ställa in destinationer var som helst i galaxen och den funktionen används ibland i utforskande syfte. Policyn när militära konflikter uppstår är att inte släppa genom de stridande parterna.

**Dygn:** -

**År:** 11253 dagar

**Radie:** -

**Gravitation:** 0,999G

**Atmosfär:** Andningsbar

**Befolkningsmängd:** 1200000

**Styrelseskick:** Styrs av ett råd

**Teknologinivå:** Högsta kända nivå

**Satelliter:** Inga

## Onåbara områden

Himlaportens nedre region har flera stora sektioner som är förseglade från sin omgivning och det har aldrig funnits en klar majoritet för eller mot att försöka komma in i utrymmet. Forskare lägger varje administrativ period ner energi på att föreslå expeditioner och rådet lägger sin tid på att gå genom förslagen för att slutligen neka forskarna tillträde. Man har gått på försiktighetsprincipen, och ingen vågar ta på sig att risken att förstöra något då porten är så enormt viktig för galaxens invånare.

## Förbjuden teknologi

Varje år görs hundratals vetenskapliga experiment relaterade till Himlaporten, men förutom det förseglade området, finns det ett område till som bara få forskare får tillgång till, basens ursprungliga AI. När man fann porten var alla funktioner förutom de som behövdes för att hålla stationen i omplöppsbana avstängda men när man började utforska dess inre startades andra system upp. Man insåg snart att en AI skötte alla dess funktioner. AI:n kan interageras med på flera sätt via noder utspridda över hela interiören, muntligt, med hjälp av stationens datorterminaler, och med hjälp av tankekraft.

I början användes stationens egna system för att sköta transporter, men det har fasats ut så idag så sköts allt ombord på stationen med rådets egna datorer och anställda. Alla noder är avstängda förutom i forskningsutrymmena dedikerade till AI:n.

AI:n i sig är en lärande, intelligent individ som kallas Varum och är i grund och botten hjälpsam och vänlig mot de som interagerar med den. Den har dock flera låsta lager som den säger inte



går att få tillgång till. Mycket av forskningen har gått ut på att lära sig Himlaportens alla funktioner och försökt att decompilera dess kod. Den har ett känsloliv och full förståelse för andra levande varelser, något som är ovanligt för de AI som de flesta civilisationer använder. Vad den förvånande nog inte har är kunskap om vilka som skapat den och Himlaporten annat än rent funktionella saker som när skepp har anlänt och avgått via den.

### **Vad finns här**

Himlaporten är en av de där ställena som har allt. Den enorma mängden trafik som passerar den genererar enorma inkomstmöjligheter och det finns nånting för alla. Medan rådet styr himlaporten så ansvarar varje nation för sina områden och precis som på olika planeter så finns det olika mängd och olika öppen kriminalitet. Som med alla platser så är det fortfarande så att även om allt finns så är det inte alltid lätt att få tag på eller billigt.

De vanligaste tjänsterna som används är underhållning och underhåll, nåt att fördriva tiden med medans man väntar på sin tur.

### **Himlaporten i spel**

Det finns många olika sätt att använda Himlaporten i ett äventyr eller i en kampanj.

### **En del av kampanjmiljön**

I detta fall används portalen som en del av en kampanj från början, troligen som en viktig del för galaktiska resor. De flesta rymdskepp är utrustade med det som behövs för att använda portalen. Den kan också vara en ofta återkommande station för det mesta som rollpersonerna behöver, och kanske vara deras bas för kampanjen.

Som kampanjbas kan man också tänka sig att rollpersonerna jobbar för rådet som problemlösare för att ta hand om kriminella element, olagliga forskare, diplomatiska problem mellan olika nationer och arter och så vidare.

### **De första upptäckarna**

Rollpersonerna är de första att hitta portalen och att undersöka den. De kommer kunna interagera med AI:n, och kommer troligen kunna lista ut vad porten använts för. Ett äventyr av detta slag kan göras lättare eller svårare med extra beståndsdelar. Kanske är de en av två grupper som upptäcker portalen samtidigt och den andra gruppen kommer vilja ta alla ära själv och drar sig inte för att använda våld för att se till att det blir så. Kanske finns det interna försvar av olika slag som aktiveras när rollpersonerna borrar porten, eller så kanske nåt otäckt monster har lagt en massa ägg i den som märkligt nog börjar kläckas just nu.

Efter utforskningen så är nästa steg, vad de ska göra med sin upptäckt, och vem de ska berätta för. Hur stor denna upptäckt är beror mycket på hur rymdresor fungerar i spelet och kampanjen i övrigt. I vissa kampanjmiljöer är detta inget speciellt och kan istället vara en del av utforskandet av en tidigare civilisation och portalens databas över tidigare resenärer kan avslöja vart man kan hitta fler lämningar.

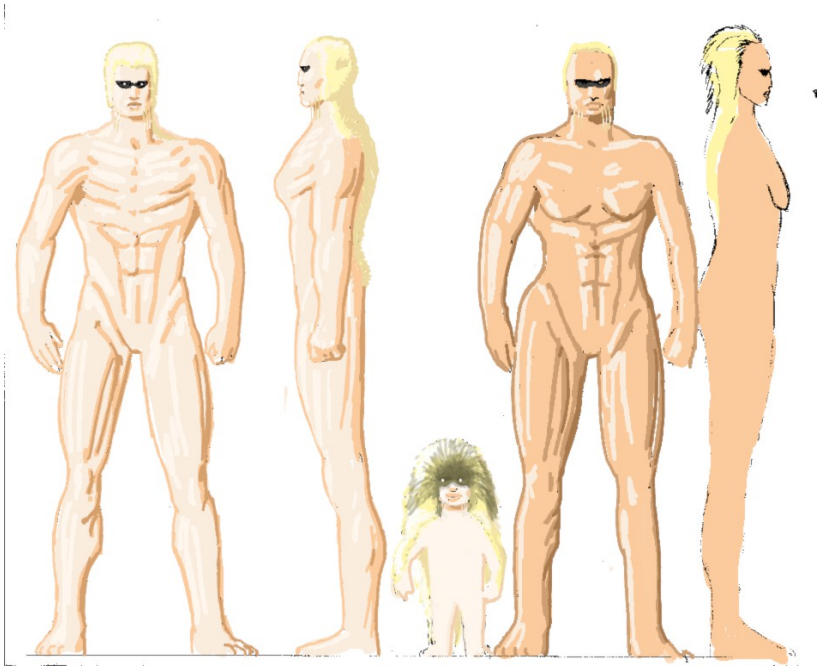
### **Först in i det okända**

Rådet har till slut valt att tillåta en liten grupp att utforska de förseglade områdena. Vad finns då där inne? Kraftkällan för portalen, AI:ns hjärna, en öppen terminal för att interagera med den. I AI:ns hjärna finns hela grundkoden inkluderande information som den själv inte är medveten om. Här kan man lära sig vilka som skapat den, koordinater till andra portaler, hur man kan styra intelligenta individer via noderna, hur man stänger av säkerhetssystem, förstör portalen med mera.

*Denna artikel framklämd av Daniel Schenström som inte är en sektmedlem.*

# Kavana

Kavana är en art av intelligenta däggdjursliknande humanoider som härrör från planeten Somir 43-5, kallad Issa av Kavana.



## Biologi

Kavana som art passar in i medelstorleken hos de flesta intelligenta arter med vuxna män och kvinnor 171 cm långa. De väger i genomsnitt 50kg. De är upprättgående humanoider med 4 manipulativa ytterlemmar på händer och fötter. Deras huvuden hyser deras hjärnor och majoriteten av sinnesorganen. De föds med hår över hela kroppen, men håret försvinner i steg när de åldras med det sista område att försvinna är håret runt ögonen.

Arten blir köns mogen mellan 14 och 17 år.

Individerna utvecklas i stadier där de genomgår korta puppstadier som blir längre, men med längre tid mellan dem när de blir äldre. Varje puppstadium innebär specifika förändringar för individen, och vissa stadium firas som betydande steg i livet.

Livslängden för en frisk individ är runt 150 år och den äldsta kända kavana blev 163 år. I slutet av livet går de in i ett sista puppstadie som de aldrig kommer ut ur utan kokongens innehåll dör.

En vanlig födsel innebär att kvinnan föder en kokong, som arten kallar ett ägg i det fallet, och den färdigformade nyfödda individen kommer ut efter 10-12 lokala dygn.

Kvinnan har bröstmjölkproduktion i 100 lokala dygn och det är vad barnet exklusivt intar under denna period. I slutet av denna period går barnet in i sitt nästa puppstadie.

En genomsnittlig individ genomgår 103 perioder som puppa med 50 under de första 20 åren.

Kavana har följande sinnen: Smak, lukt, syn, hörsel, känsel, luftvibrationssinne och puppsinne. Deras syn är mer begränsad i färger än många andras arter och deras linser är långsammare än genomsnittet så det tar längre tid för dem att fokusera mellan saker som är nära och längre bort. Deras ögon är däremot väl anpassade för mörker och de klarar sig så länge det finns någon ljuskälla i närheten, som de flesta nätter på deras planet där stjärnljuset är tillräckligt. Deras luftvibrationssinne utgår från tre tjockare morrhår på varsin sida om munnen och den används också i sociala sammanhang som en del av den vanliga hälsningen. Kavanoas muskulatur och skelett är anpassade till deras hemplanets relativt låga gravitation och de som lämnar planeten behöver mediciner och olika tillskott för att klara sig utan skador på majoriteten av andra arters planeter, skepp och stationer. De har också med sig speciella kokongkamrar som de måste förvaras i när de är i puppstadiet. Om de inte förvaras där blir resultatet oftast dödliga missbildningar. Kavana är kompatibla sexuellt med flesta andra intelligenta arter, men kan inte få avkomma med någon annan känd art. Kavana ligger i det övre skiktet när det gäller spatial intelligens, matematisk intelligens och social intelligens och räknas som medel i andra områden.

### **Psykologi**

Kavana är en gruppinriktad art, men i det stora. Arten, nationen och staden exempelvis ses som viktigare än individen medan släkten och familjen sällan fokuseras på. Ju fler av arten som finns inom synhåll desto bättre mår de, och tvärt om. Det betyder inte att de inte kan vara ensamma, bara att riktig isolering från andra intelligenta varelser på kort tid leder till nedstämdhet, depression och andra problem.

Det 50:e puppstadiet, individstadiet, är det då en individ går från att ha ett starkt familjeband, till att känna mer närhet till dem som delar ens intressen och livsstil. Detta sker runt 20-årsåldern och innebär i de flesta fall att en individ flyttar hemifrån till en egen social grupp. Släktskapet är för vuxna kavana hur många andra arter ser arbetskamrater, eller väldigt avlägsna släktingar.

Kavana uppfattas oftast som att vara känslolika mot dem som inte intresserar dem, och väldigt vänskapliga mot dem som gör det.

De sociala grupperna består av 4-10 individer som delar boende och fungerar som en familj gör i många andra arter och kulturer. Något som är unikt är deras sovrum som är som madrasserade jätteskålar där hela gruppen sover tillsammans. Andra arter har olika mer eller mindre skämtsamma sätt att kommentera detta.

Då kavana inte behöver ha individer av samma art för att kännas social behörighet så leder det till en del ovanheter för individer från andra arter när de hittar sin nya besättningsman eller vän i sin säng.

Arten har några områden som sticker ut. De är nyfikenare än de flesta när det gäller materiella och synliga företeelser, kan verka ointresserade av kulturella och sociala dito, och har en stor aversion mot det abstrakta. De är också en av de få arter som inte utvecklat musik som konstform.

Kavana har också en väldigt tydlig och basal koppling till växter och natur, och blir irriterade, och i längden aggressiva i sterila miljöer utan växtliv. I vild natur blir de lätt hänförda och avkopplade.

### **Kultur**

Många från andra arter har beskrivit kavana som en ganska fattig kultur och kavana säger inte mot. De fokuserar väldigt mycket på nytta, praktikalitet och verklighet.

De avnjuter gärna kultur som andra skapat men förutom några enstaka individer har de inte utvecklat fiktiva berättelser, musik, spel och annat som de flesta andra arter tar för givet.

Det finns några områden där deras unika sätt att vara lett till upplevelser som gjort dem kända hos många andra.

Det första är mat och dryck. Kavana är idag alla veganer och deras cuisin, från snabbmat till unika rätter skapade för viktiga evenemang är nästan en slags nationalsport. Alla kavana gillar att laga mat, äta mat och diskutera mat. Mat får deras massioner att svälla och i vissa sociala grupper kan det bli väldigt hätskt när man ska bestämma vem som ska laga mat en viss tid. Den som lägger sig i, eller vill påpeka ett fel när en kavana lagat mat, riskerar att få som minst en utskällning.

Växter är en annan del där arten utmärker sig. Kavana älskar natur, helst i sin naturliga form och brukar omge byggnader med vildvuxna plantor som lockar till sig insekter. Inomhus har de ofta olika väldoftande och vackra växter som också får växa fritt. De har lokala och nationella tävlingar i växtarrangemang där vilda växter arrangeras i mönster och former som de är för att skapa något skulpturellt. De är inte förtjusta i dem som arrangerar växter med hjälp av rep, tråd och liknande, och ansning skulle inte komma dem i tanken. Om en byggnad skulle riskera att förstöras av en växt så får den bli förstörd, eller tas bort, eller flyttas på.

Arkitekturen som kavana är känd för utgår alltid från sfären som den idealiska formen och rum och korridorer har bara skarpa kanter om det behövs. Från håll ser deras städer ut som stora samlingar bubblor och bara de områden som designeras för vissa arter där den designen inte fungerar frångår deras principer. De är inte mycket för att bygga högt eller tätt så de stora städerna tar upp enorma områden.

Sport. Kavana gillar gruppbaseade bollsporter av olika slag, lagbaseade terränglöpningsstävlingar men de är relativa nykomplingar till det då de själva inte utvecklade sporter.

Kavana är idag en nation som representerar hela arten förutom de som valt att bli medborgare hos någon annan. Det finns flera formella råd med experter inom olika områden som sammanträder vid behov vilket är sällan. Det mesta är annars automatiserat och sköts av AI som håller reda på det som krävs.

Kavanas lagverk var mycket simpelt en gång i tiden men har fått revideras och utökas enormt sen man fick kontakt med andra arter. Man har aldrig behövt en egen laguppehållande styrka och än idag finns ingen. Istället så hyr man motsvarande från de arter och nationer som har medborgare på Issa.

## **Teknologi**

Kavanas teknologi är av hög nivå. Energi är inget problem, och det finns bara några få områden kvar inom medicin där de fortfarande känner att det finns riktigt viktiga landvinningar kvar att göra.

Nästan alla artens strukturer och teknologi utgår från nanomaterial och intelligent styrning. Ett vanligt hem har tre våningar där det översta är för lugnare aktiviteter och sömn, det mittersta är för allt annat och botten är ett lager. Rum ändrar funktion, möblering och allt som behövs efter vad som önskas och allt som inte är unika hantverk kan skapas på plats, inom vad som tillåts av staten.

I gamla hus sköts det mesta via datorpaneler eller röstkontroll men moderna hus har AI som är smarta nog att fånga upp de boendes behov och önskemål utan att de behöver göra eller säga något.

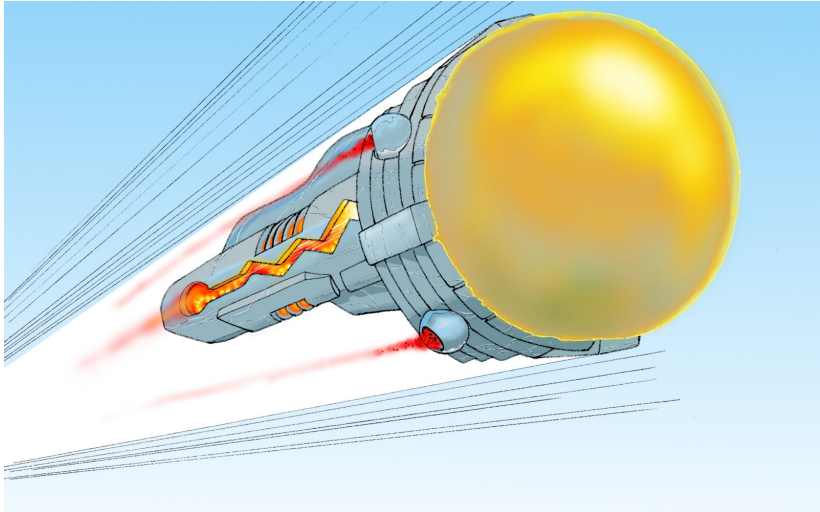
På planeten sker transport via små svävarbussar som kan åka vart som helst på planeten som är säker för passagerarna. De tillhör nationen i stort, men inget hindrar en individ eller en grupp för att använda en svävarbuss i år i sträck.

Kavana bygger också flera olika rymdskepp i olika klasser, från individuella (som tar upp till 20 personer) för nöjesresor, till enorma slagskepp som en del av deras bidrag till en förenad fredsflootta med andra arter. Skeppen använder en kombination av en kärna runt vilken nanomaterial och kraftfält används för att göra skeppen flexibla. Alla skepp är utrustade med kompletta stjärnkartor, nödutrustning och möjlighet att byggas ut om rätt råmaterial finns tillgängligt. De minsta skeppen har en begränsad mängd atmosfäriska gaser och kan inte färdas mer än 1 lokal vecka utan att behöva påfyllning.

Medicin är ett område där det fortfarande bedrivs betydande forskning. Dels tittar man på olika skador och sjukdomar som påverkar puppstadierna, och så kollar man på det sista puppstadiet. Man samarbetar också med forskare från andra arter på ämnen som rör rymdcivilisationerna i stort som att göra det lättare att interagera med varandra.

### **Kauana i spel.**

Denna art kan användas hur som helst egentligen, efter vilket behov du har. Jag har försökt ge den allt som behövs ifall du behöver ha ett visst djup i beskrivningen om de skulle bli en återkommande faktor i ditt spel.



*Ett litet kavanaskäpp i atmosfäriskt drivläge. Skeppets interiör och dess användare skyddas av en serie kraftfält och består av en kärna som bland annat hyser reaktorn och en kombination av smarta material och sferfunktionsnaniter. Skeppet kan hålla mellan 3 och 20 personer och ändrar storlek och skapar sittplatser vid behov. Skeppets storlek till trots klarar det av interstellära resor på upp till 7 dagar med full besättning.*

*Denna artikel är skapad av Daniel Schenström, en känd påhejare av interstellära kraftfält.*

# Jakten från Nollpunkten



**Skeppet** skakar till. En siren ljuder. Sedan en till. En efter en börjar era kommunikatorer kvittra och pipa i takt med att era befäl anropar. Något har hänt. Nollpunkten är på väg att kollapsa. Kan ni lösa mysteriet och överleva, eller kommer ni att slitas sönder av hyperrymdens obetvingliga energier?

**Jakten från Nollpunkten** är en systemlös äventyrsroll för ca 4 spelare som utspelar sig vid den lilla utposten Nollpunkten, svävande vid en Lagrangepunkt i hyperrymden. Skepp på väg hit och dit, från olika tider, söker sig dit för att det är en relativt lugn plats i ett farligt universum.

Förhoppningen är att materialet ska gå att anpassa oavsett vilket system varje spelgrupp använder, och fungera både som one-shot och kampanjstart. I bästa fall kanske även gå att inlemma i en pågående kampanj. Materialet behöver broderas ut för att bli riktigt användbart, det finns t ex inte mycket till SLP-beskrivningar. Det beror på att det kan variera väldigt mycket beroende på vilket universum man vill låta äventyret utspela sig i, och vilken ton SL vill ge det. Beskrivningarna av världen och skeppen borde dock kunna vara till hjälp.



**Världen** består av ett antal stater som existerar under samma era (se sista sida för en tidslinje. Här följer en kort beskrivning av dem.

## **Kombinatoriet**

En allians av stjärnsystem och planeter som ofta dras med inre motsättningar och konflikter, men som har en väl utvecklad diplomati- och förhandlingsapparat och därför lyckas hålla samman.

## **Stjärnstaterna**

Kombinatoriet utvecklades med tiden till att bli en tätare allians, med en mer federal struktur och fler gemensamma regeringsfunktioner.

## **The Regency**

Ett kortlivat mindre imperium under Regent Julius Fanshaw som bröt sig loss ur andra stater, i första hand Kombinatoriet och Weishan empire. Det överlevde dock inte personkulten kring honom när hans dotter misslyckades ta över makten och statsapparaten imploderade.

## **Die Wernerische republik**

En av de första rymdriken som bildades. De satsade stort på forskning och utveckling, men det svaga styresättet och inre motsättningar innebar att det föll samman, och de ingående systemen upptogs i andra stater som bildats allteftersom utforskningen framskred.

## **Unincorporated territories**

En sektion i utkanten av den utforskade rymden som blev en enhet mest genom att inte tillhöra någon annan aktör. Stora naturtillgångar och stor frihet i handel gjorde att välståndet snabbt växte, om än under viss politisk turbulens och vissa våldsamerheter.

## **Koshogiska ligan**

Med tiden konsoliderades Unincorporated territories runt ett halvfederalistiskt system som spred sig från systemet Koshog där det först formulerades. Bytet från frihet till samordning passade inte alla, och vissa system tog lång tid på sig innan de blev fulla medlemmar.

## **Weishan empire**

Ett livaktigt imperium i andra änden av den utforskade rymden från Unincorporated territories, men grundat under samma period av nybyggaranda. Kommandör Cixin ledde en mindre forskningsflotta och lyckades hitta ett kluster av stabila system som var lätta att kolonisera, vilket resulterade i ett blomstrande mindre imperium som var mycket populärt bland välbeställda att turista i.



**Skeppen** och stationen är mycket olika, både till utseende, skick och beträffande besättning och stämning ombord.

## **Nollpunkten**

Inte mycket mer än en slarvigt målad, ihopnitad och svetsad byggnadsställning med lite livsuppehållande system. Byggt av skrot/delar från passerande skepp, men ändå mer robust än det ser ut. Inredningen består av kompositpaneler, verktyg, rörstumpar etc. kringstrött i lagom prydliga högar och staplar. Besättningen består av tre-fyra bofasta som kommit dit från diverse tider och platser, och är mer eller mindre hjälpsamma och mer eller mindre benägna att köpslå om tjänster eller kunskap.

### KHSS Dristigheten - Kombinatoriet

Ett bestyckat utforsknings skepp. Något förbi sin storhetstid men fortfarande kapabelt, och har utmärkta sensorer. Spantanskt inrett med målad metall, gallergolv, ljudabsorberande paneler i taket. Ljusa färger. Många mindre rum/hytter och ganska trånga korridorer. Låg men tydlig ständig vibration genom golvet. Det mest bemannade skeppet, ca 45 personer. Vårdisciplinerade allihop, tydlig befälsordning och generellt god stämning.

### HSS Merkur II - Stjärnstaterna

Transportskepp, lastat med byggmaterial och en mindre grupp kolonistörer. Det största skeppet efter att The Ecstasy försvunnit. Påbyggt i efterhand, så hyperrymsdriften är något mindre pålitlig än man skulle önska, särskilt i en nödsituation. Interiören är omålade svetsad metall, trånga korridorer och stora fraktrummen i containrar. Ljusa färger och kompositpaneler i hytter och gemensamma utrymmen. Ganska hög ljudnivå. Besättning om 7 personer, 17 kolonistörer. Alla är reströtta och särskilt passagerarna är oroliga.

### Velsheda - The Regency

Ett privat tävlings skepp men karriären blev kort och misslyckad så det blev snart ombyggt till lustjakt. Något skamfilat, men välbyggt. Rikt inrett med textilpaneler, målningar, tjocka mattor i mörka färger, ljudisolerande paneler och plastmattor i besättningsutrymmen. Märkbart tystare än de flesta andra skepp, men tydligare surr och vibrationer i besättningsutrymmen. 5 i besättningen, 8 servicepersonal, 3 gäster. Knapig stämning pga en frustrerad kapten som topprids av gästerna, och tappar auktoritet i besättnings ögon. Nödläget gör gästerna stissiga.

### HSFS Raumhofer - Die Wernerische republik

Ett tidigt forsknings skepp ämnat att undersöka hyperrymsdrift och om möjligt kartlägga hyperrymden. Det är mycket robust men saknar ett antal av de finesser som de nyare skeppen har. Isolerande plattor på väggar & tak, plastgolv, neutrala färger. Säten, bord etc. är fastbyggda. Besättningen är relativt liten: 12st (varav 6 forskare). De flesta är generellt nyfikna, eftersom det är ett tidigt forsknings skepp.

### SS The Ecstasy - Unincorporated territories

Ett stort transportskepp, relativt enkelt byggt med liten besättning för sin storlek. Lastad med cirka 320 ton ädelmetaller. Målade men flagande väggar, gallergolv, slitna dörrkarmar och golv. Plastmöbler och inredning i gemensamma utrymmen. Hög ljudnivå överallt utom på brygga, i mäss och kojor där det är bättre dämpat. 20 i besättningen, något halvdussin befann sig på andra skepp när deras skepp stals. Dessa är naturligtvis rädda och upprörda.

### HSY Asahi IV - Weishan empire

En relativt liten Hyperrymsyacht för sightseeing i hyperrymden för 12-20 personer. Mycket tekniskt avancerad och dyrt inredd. Denna resa är dock en färjeflight utan passagerare och minimal besättning. Träpaneler, bakbelysta stenpaneler, skulpturala detaljer i dörrkarmar, etc. Dyrare lösa möbler i läder, trä och metall. Platsbyggt men ganska dyr inredning även i besättnings utrymmen. Nästan helt tyst. Skelettbesättning om 5 personer, vårdisciplinerade och artiga. Lugnare än något annat skepp, pga den stora vanan vid hyperrymsresor.

### DMS Olorin - Koshogiska ligan

Diplomatskepp som för tillfället transporterar dokument till ett centralt arkiv. Något föråldrat men fullt funktionsdugligt. Lätt bestyckat, så besättningen är både militär och civil. Plastmattor halvvägs upp på väggarna, ljudabsorberande paneler på övre halvan. Spår av tidigare fuktskador här och där. Dovare vibrationer än i de andra skeppen. 17 pers ombord, 12 i besättningen och 5 passagerare. En passagerare saknas (tjuven), vilket orsakar en del oro. Befälsordningen är ganska svag, så det är örbigt ombord.



**Spelarkaraktärerna** bör komma från olika skepp, för att göra det mer intressant. Förslagsvis bör åtminstone en av dem komma från antingen Nollpunkten eller SS The Ecstasy, för att ge gruppen anledning att utforska möjligheterna att förändra sin tidslinje. Exakt vilken position och rang de har ombord på sina respektive skepp kan vara ett sätt att påverka svårighetsgraden. Personer från vissa tider/stater har större chans att veta saker som ligger till grund för intrigen.

Det är ju också så att en kapten har mycket lättare att få saker gjorda ombord på sitt eget och lättare att få tillstånd att gå ombord på andra skepp. Hur karaktärerna känner varandra och varför de bestämmer sig för att göra gemensam sak kan bero på vilka positioner de har och vad de har för personlighet, så det har lämnats öppet. Listan nedan är ett kortfattat förslag.

#### Karaktär 1

Hyperrymsforskare från Raumhofer

Nyfiken och äventyrslysten: vill ta reda på exakt vad som hänt, mest för sin egen skull.

#### Karaktär 2

Säkerhetsofficer från The Ecstasy

Rädd med provocerad känsla för rättvisa: vill överleva, och ta reda på vem som stal skeppet.

#### Karaktär 3

Diplomatisk attaché från Olorin

analytisk och köpsläände: vill tillbaka till sitt eget skepp och minimera ev diplomatiska följdverkningar.

## Karaktär 4

Hyperrymdsingenjör från Asahi

Disciplinerad och lösningsinriktad: vill lösa problemet och tillbaka till sitt skepp, men villig att hjälpa.



**Intrigen** tar sin början när transportskeppet The Ecstasy plötsligt försvinner. Det har lämnat hyperrymden utan förvarning, vilket sätter de andra skeppen och stationen Nollpunkten i fara. Jämvikten i skeppens och stationens kombinerade kraftfält som skyddar dem mot hyperrymden kräver försiktig manövrering och samarbete när ett skepp ska ansluta eller lämna. The Ecstasys plötsliga försvinnade gör att de övriga skeppen måste påbörja nödprocedurer för att gå ur hyperrymden för att inte riskera att slitas sönder. Under den tid det tar för skeppen att förbereda sig så har spelarna ett fönster att försöka ta reda på vad som hänt, rädda de som blivit kvarlämnade och kanske till och med spåra det stulna skeppet.

Det som hänt innan äventyret börjar är att en person ombord på DES Olorin forskat i den historiska berättelsen om skeppet SS The Ecstasy och dess last av ädelmetaller som många år tidigare försvunnit under en resa i hyperrymden, och försökt ta reda på hur detta kan ha gått till. Hen utvecklar en teori, och hittar sen ett sätt att göra så många hyperrymdsresor som möjligt. Till slut träffar hen rätt, och av en händelse råkar även ett skepp med en singularitetsdrift (Asahi) befinna sig där samtidigt. Tjuven ser då en möjlighet att omsätta sin teori i praktiken och bli stormrik. Hen tar sig ombord på Asahi och utsätter sig för strålning från singularitetsdriften för att ändra sin tidslinje, tar sig sen till The Ecstasy och lyckas deaktivera hyperrymdsdriften, vilket försätter de andra skeppen i livsfara.

## Tidspress

Nollpunkten håller som sagt på att kollapsa, så det är bråttom. Spelarna bör ha det klart för sig från start och bli tvingade att fatta snabba beslut. Hur mycket press som är lämpligt att sätta på varje grupp vet SL bäst, så det lämnas upp till hen. Det kan räcka med att påminna då och då om att det är bråttom, eller så kan man använda någon form av tidtagning/nedräkning.

## Förflyttning

Skepp i hyperrymden måste ha överlappande kraftfält för att man ska kunna förflytta sig mellan dem (se kartan på sista sidan). Man måste också ha tillstånd att gå ombord på ett skepp för att inte bli jagad eller beskjuten när man tar sig in i det. Proceduren att söka tillstånd kan med fördel variera mellan skeppen, så även följderna om man bryter mot den. Säkerheten torde t ex vara högre ombord på militära skepp.

## Personlig tidstillhörighet

Varje karaktär kommer från en specifik tid, och kan endast återvända till till den tiden, alltså på ett skepp som kommer från samma tid (i praktiken samma skepp man kom dit på). Om man försöker gå ur hyperrymden på ett annat skepp, till en annan tid, försvinner man helt enkelt i övergångsögonblicket. Det är en följd av universums paradoxevasjon (se nedan). Den som stulit The Ecstasy kom från ett annat skepp, och måste alltså på något vis lyckats flytta sin egen tidslinje. Hur detta har skett är en av de saker spelarna kan ta reda på, och eventuellt också utnyttja.

## Paradoxevasjon

Rumtiden är robustare än man kan tro, och inga paradoxer tillåts uppkomma. Det innebär inte bara att en person inte kan resa till en annan tid än sin egen, utan också att någon som får reda på något som ligger i deras framtid helt enkelt inte hör det, eller glömmet bort det. Omedelbart eller när de lämnar hyperrymden.

## Politiska/sociala hinder

Vissa stater kommer sämre överens med vissa andra stater. Detta kan ställa till problem för rollpersonerna när det t ex vill få tillgång till andra skepp, för genomresa eller utforskning/undersökning. Exakt hur allvarliga dessa hinder ska vara lämnas upp till SL, men beskrivningen av staterna samt tidslinjen på sista sidan bör kunna ge lite idéer.

**Platser** som spelarna kan besöka utgörs förstas av skeppen och Nollpunkten. Här följer en beskrivning av vad man kan finna på respektive skepp som har betydelse för intrigen.

## Merkur

Detta skepp fungerar egentligen bara som startplats, den svajiga hyperrymdsdriften och det faktum att de flesta av The Ecstasys kvarlämnade besättning finns här gör det lättare att bygga upp en pressad stämning. Ombord finns också tendrar, alltså mindre skepp som används vid lossning och lastning. Kan man få tag på en sån blir det möjligt att färdas utanför skeppen (men fortfarande inom deras skyddsfält).

## Raumhofer

Här kan man hitta material och personer som kan ge information om hur hyperrymden fungerar som eventuellt kan ge idéer om hur stölden varit möjlig. Det finns också viss standardutrustning av god kvalitet som rymd-dräkter, medicinsk materiel, möjligen lättare vapen, etc.

## Nollpunkten

Här kan man få reda på att någon från Olorin använde en mobil skyddsfältsgenerator för att ta sig direkt till Asahi några timmar tidigare, om man pratar med rätt person och/eller erbjuder rätt sak i utbyte. Stationen fungerar som en korridor till andra skepp, om man t ex blir blockerad pga nekad åtkomst till mellanliggande skepp. En svårighet är att hela stationen inte täcks av skyddsfältet sedan The Ecstasy försvun-



nit. Det är inte någon omedelbar katastrof eftersom hyperrymden är mycket farligare för levande organismer än för föremål, men det innebär att spelarna måste använda något av den utrustning som finns att tillgå: Mobila skyddsfältsgeneratorer - flyttbara (stora och tunga som spisar, ungefär) generatorer som gör att man kan upprätta förbindelser till skepp man annars inte kan nå. Fältet blir ca 10m i diameter. Pråmar - ca 5x8m motorförsedda plattformar som kan användas för att flytta utrustning eller personal utanför stationen i låg fart. Gamla och slitna men i stort sett pålitliga.

#### Dristigheten

En utsändning härifrån precis i början av äventyret talar om vad som hänt (att The Ecstasy försvunnit). Lagrad sensordata kan tala om vart The Ecstasy tog vägen, och när. Det är alltså möjligt att försöka jaga tjuven, eller åtminstone sprida informationen till myndigheterna när man lämnat hyperrymden. Det finns defintivt vapen ombord, men de är troligen svåra att komma åt. Eftersom det är ett militärt skepp är säkerheten och reglementet prioriterat.

#### Velsheda

Ett hinder på vägen till Ölorin. Snobbiga gäster och en irriterad kapten gör det knepigt att ta sig genom skeppet. Om spelledaren vill kan även ägaren ombord vara tjuven som flera år efter sin lyckade kupp nu råkar befinna sig tillbaka på brottsplatsen, och det är därför hen är så omedgörlig och folkilsken. Hen kan ha investerat pengarna, och sen hoppat framåt i tiden för att dra nytta av räntan och leva ännu lyxigare.

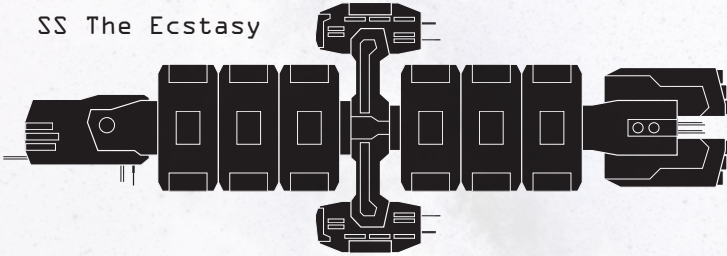
#### Ölorin

Detta är skeppet som tjuven kom ifrån, och hens hytt innehåller information (historieböcker, dagbok, anteckningar etc.) om The Ecstasy, dess last, konspirationsteorier om vad dess försvinnande berodde på samt information om hur man kan använda en singularitet för att ändra vilken tidslinje man tillhör.

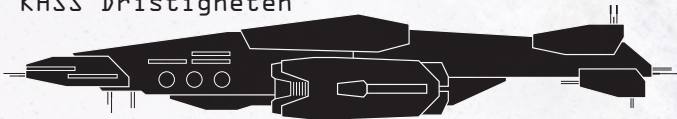
#### Asahi

Här finns den avancerade singularitetsdriften som tjuven använde för att ändra sin egen tidslinje så att hen kunde stjäla The Ecstasy. Man kan ändra den från plus till minus, från ett svart hål till en vit punkt beroende på åt vilket håll i tiden man vill förflytta sig. Spelarna kan välja om de vill sprida den informationen så att de som blivit strandsatta kan försöka göra samma sak och på så vis bli räddade till andra tider eller inte. Proceduren bör vara enkel men något tidskrävande, så att det blir lite extra press om man vill försöka rädda folk.

SS The Ecstasy



KHSS Dristigheten



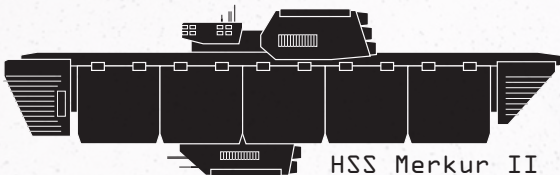
HSY Asahi IV



HSFS Raumhofer



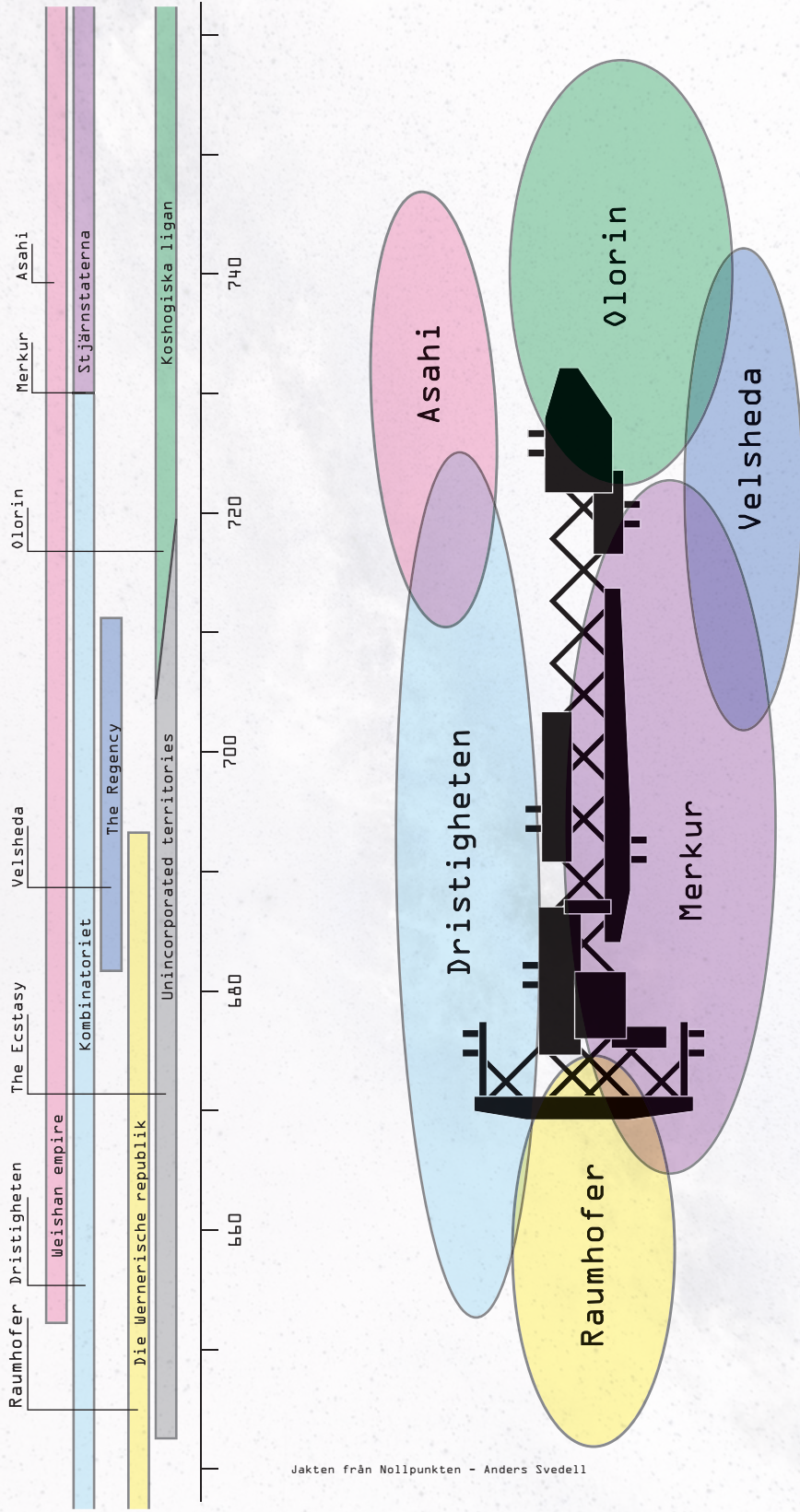
DMS Ölorin



HSS Merkur II

Velsheda







arterna och var med och grundade den första samarbetsorganisationen mellan rymdfarande arter för över 500 år sedan. De är en av de ledande rösterna inom organisationen, och en av dem som ständigt strävar för att få till lösningar som passar alla även om det kräver mer arbete och tid. De återfinns inom hela organisationen men utanför den håller de sig mest till sina egna system.

**Yivianerna** är det närmaste man kommer en klassisk utomjording till utseendet med 2 par ögon på stjälkar, ett par likt en snigels, och ett ledat par. De är i genomsnitt 130cm långa och smala med ljusgrön, ljusgul eller ljus orange hud. De är ganska spridda i galaxen och det är en av deras nationer, Atte Yivi, som är med i NTO. De är svårare att generalisera då deras kultur och psykologi är lika bred som vår egen. Om det är något så är det att de ständigt verkar vara glada och optimistiska, men det kan också komma från formen på deras mun.

Yivianerna dominerar NTO tack vare deras stora antal, och deras arbetsförmåga. I ledningen tar de extra stor roll i ämnen som rör biologi och kultur. De är också för att alla andra kända arter ska införlivas snabbare än vad som nu sker.

**Nonner** är meterhöga humanoider med förkärlek för lite kläder. De flesta bär inte mer än ett skärp eller bäte med nån liten ficka till. De förstår dock det praktiska med kläder när det blir kallt. Nonner är eftertänksamma på ett speciellt sätt. På möten är de oftast tysta hela tiden, för att mot slutet sen sammanfatta och föreslå handlingar. När de sagt sitt är de nöjda och brukar tappa intresset för frågorna, åtminstone för stunden. Det gör deras plats i NTO speciell. Organisationen betalar inga anställda utan avsätter en fast betalning till nonnernas rike, Hlemonn varje år. Om det dyker upp en nonn så välkomnas de in i diskussioner och möten, men det är inget man förväntar sig. Som art är de otroligt oproduktiva. De har med kavannas hjälp byggt upp en AI och ett system som sköter allt det vardagliga åt dem medans de ägnar sig åt stundens infall.

**Hevadiner** är närmast släktingar med svampar och svävar fram genom luften likt svävande huvuden. Det gör dem känsliga för vindar och i sådana miljöer bär de cybernetiska dräkter som hjälper dem att navigera. Bland sig själva svävar de vanligtvis en halvmeter ovanför marken, men bland andra arter anpassar de sig efter deras ögonhöjd. De ser själva ut att ha fyra ögon men två är falska, och placerade på varierande platser på deras framsida. På sidorna av kroppen sitter två organ som kan suga, gripa, inta mat och göra sig av med färdigprocessad näring. Deras talorgan sitter separat på undersidan och en stor del av deras språk baseras på varianter i tonläge. Hevadiner är stolta medlemmar av NTO och entusiastiska ledare. Därför hittar man dem ofta på ledarpositioner.

**MONA** är en handelsorganisation och till viss del en slags nation för vissa arter. Deras specialintresse är handel, men de är aktiva överallt, från forskning och tillverkning till kulturfestivaler och fältsjukhus. De har en framskjuten position i NTO och jobbar för ständig förbättring. De är en stor del av varför det nu är lätt för en person från en rymdnation att bara sätta sig i ett skepp och åka till en annan arts planet.

**Elisser** kommer från planeten Ruuban och är intensivt orange humanoider med kraftig krullig hårväxt som täcker nästan hela dess kroppar. De flesta av dem är del av en andlig rörelse som letar efter ett andligt centrum i galaxen, en plats där alla arter finner frid, och nirvana. Denna jakt har lett dem till att vara de främsta utforskarna i organisationen och de för en ständig ström av data och exemplar tillbaks för vetenskapsmän att gå genom. I organisationen så försöker de främja harmoni och avståva konflikter.

**Regi Anser** är upprättgående leddjur, inektoider kanske de kan kallas. De är i genomsnitt 2 meter långa i kroppen och när de går men kan sträcka ut sig till nästan dubbla längden vid behov. De vet att deras utseende kan uppfattas som läskigt och klär sig oftast så att hela deras kropp förutom huvudet täcks. Re Anser älskar att genomföra projekt och har funnit en naturlig plats i organisationen. De arbetar främst inom tillverkning, ofta inom infrastruktur. Deras minnen är helt kompletta och ständigt tillgängliga så om de har lärt sig en procedur en gång kan de alltid upprepa den. Deras livslängd är den kortaste av de intelligenta arterna i galaxen och NTO har på deras uppdrag avsatt ett speciellt forskningsråd och laboratorium för detta.

Hittills har man lyckats utöka maxåldern med 50% till nästan 30 år.

**Krodoka** är den nyaste medlemsarten, humanoida bjässar med en medellängd på 260cm. De har ännu inte fått någon nisch i NTO och hittills är färre än 100 av dem anställda där. Deras hemsystem Mirina ligger nära SFVSF och en del av deras medlemskap är att de önskar beskydd. Arten kämpar med en befolkningsminskning som är en kombination av gener, miljö och kultur och att vända trenden är också en hög prioritering.

### **Andra arter och organisationer**

Inom det territorium som NTO och deras medlemmar täcker finns andra arter och organisationer som inte är med i organisationen i sig. De kan vara de som har ansökt men inte kommit med än, de som samarbetar men inte väljer att gå med, och även de som inte känner till den. Exempelvis räknar man med 43 intelligenta arter som står helt utanför, 13 som är under direkt observation, och 30 som man känner till men det inte finns aktiv forskning kring. Alla dessa har ingen eller rymdfart begränsad till sina solsystem. Här hittar man Jorden som har besökts av enstaka utforskare men som ligger så pass långt bort att det är låg prioritet att officiellt kontakta dem.

### **NTO i relation till sina medlemmar**

NTO i sig har sina egna lagar som gäller för alla som befinner sig i deras faciliteter eller arbetar för dem. Utanför organisationen är varje nation eller organisation ansvariga för sina medlemmar och varje territorium har sina egna lagar. Alla territoriers egna lagar har ändrats olika mycket för att fungera bättre med NTO. NTO har också definierat lagar för när medlemmar är utanför ett känt territorium som nu används av alla medlemmarna.

Varje medlem bidrar en egenförhandlad mängd resurser varje år och som med jämna mellanrum justeras efter förhållanden i de olika territorierna. Vissa ger nästan bara finansiella medel, medan andra bidrar massa olika saker, från råvaror, till land, till tillverkning.

### **NTO och handel**

NTO har en enorm centralbank med medel som används för att stabilisera ekonomisk orolighet, till katastrofhjälp och liknande. Man har ett gemensamt regelverk, banksystem, internvaluta och elektroniskt datanät. Detta gör det möjligt för vem som helst inom organisationen att handla med någon annan, och tar upp saker som räntor, konsumenträtt, reklamation osv.

Till det har man standardiserat logistiken och har hela rymdstationer som är handelsnav där NTO-standard skeppscontainrar kan ändras till containrar av lokal standard osv. NTO sköter patrullering av handelsrutter, och står som garant för borttappade eller förlorade varor.

NTOs standarder och regler på detta område är nästan helt densamma som MONAs vilket gör att även utomstående organisationer har lätt att interagera med NTO inom handeln.

### **NTO och forskning**

Nästan all forskning som tidigare skedde lokalt sker nu gemensamt under NTO. Det har lett till enorma framsteg i alla vetenskapsområden och gjort livet bättre för dess medlemmar. NTO forskar inte om vad som helst, men de har flera forskningsprojekt som vissa arter eller kulturer skulle anse vara oetiska men som majoriteten av dem stöder. Detta är en ständig törn i sidan för organisationen och ett ständigt jobb för Elisserna.

NTO har en tydlig inriktning med sin forskning. Målet är att förbättra livet för medlemmarna så man har inriktat sig mot att utrota sjukdomar, rena förgiftade områden, skydda sina territorier, förstå varandras psykologier och hitta sätt att arbeta tillsammans trots ibland väldigt stora skillnader i livsbehov.

Varje medlem kan också begära specialforskning kring viktiga frågor och problem.

## **NTO och försvar**

NTO arbetar för att bara NTO i sig ska sköta försvaret och att inga av medlemmarna ska behöva ha exempelvis egna stridsfarkoster. Det arbetet kan dock ses som stillastående då en del vägrar ge upp sin förmåga att försvara sig själva.

NTO har en gemensam flotta med personal och skepp från alla medlemmar utom nonner. Deras organisation gör att de kan strida i alla slags territorier, och snabbt ta sig dit de mest behövs. Storeken på flottan är en överenskommelse baserad på storleken på territoriet, de tidigare individuella stridsorganisationerna och hotet från SFVFS. Det sistnämnda har gjort att flottan idag är större än någonsin tidigare och majoriteten av den är stationerad i gränsområdena.

### **NTOs organisation**

NTO leds av ett råd bestående av tre representanter för varje medlem förutom abalackerna som representeras av tre kolonier från ett skal. Alla utom nonner och MONA har permanenta representanter. Nonner dyker upp ibland och ibland inte, och MONA skickar de som de ser bäst kan representera dem i de ärenden som ska avhandlas. Rådet har 2 vanliga möten per år och de sätter policies, budget och prioriteringar på beslut som inte lägre instanser lyckats komma överens om.

Under rådet finns 4 ansvariga som sköter varsett ministerium, handelsministeriet, försvarsministeriet, forskningsministeriet och NTOMinisteriet. De har varsitt expertråd som tar beslut tillsammans, men de har möjlighet till veto och att i krissituation fatta beslut utan rådet. NTOMinisteriet är det största ministeriet och har en avdelning för byråkrati och organisation, en för kultur och en för ekonomi. Det är hos dem alla i organisationen är anställda och det är de som ser till att allt flyter på.

### **Arbeta i NTO**

NTO accepterar individer från alla medlemmar. En utomstående individ kan jobba åt organisationen som konsult på heltid, men har inte samma lagliga skydd som en medlem. De har istället möjligheten att använda antingen en medlems rättssystem, eller sin egen organisation, art eller kulturs rättssystem.

En vanlig arbetsdag i NTO är 6 timmar varje dag, med tre arbetsdagar följt av en helgdag. För varje år har du rätt till 12 veckors betald semester.

Alla anställda har rätt till ledighet för kulturella evenemang och organisationen i sig har 20 sådana dagar som alla anställda är lediga på.

Du får jobba för NTO från samma datum som din medlems lagar tillåter, och du får jobba till du själv vill sluta. Pension utgår baserat på din medlemstillhörighet och hur länge du jobbat för NTO.

NTO har ett eget språk för att kunna kommunicera när teknologi inte sköter det och det innehåller vokaliseringar, tecken och teckenspråk skapat av kavannas AI för att vara lättlärt och möjligt för alla att använda.

*Denna artikel manifesterad av Daniel Schenström, en man, en myt, en dnege!*

# RYMDSTATION ZEBRA

## SVARAR EJ

En deckargåta i cyberpunkrymden

Från den lilla rymdstationen Zebra hörs ett nödrop. Sedan slocknar all kommunikation. Rollpersonerna kallas dit. Det visar sig vara en deckargåta, där en av de fem på rymdstationen är mördad. Vem av de fyra överlevande är mördaren?

### ÄVENTYRET I KORTHET

Ashley Williams, en av de anställda på Zebra, använder sina rymdpromenader för mer än att bara reparera satelliter. Ashley installerar nämligen hårdvaruhack i dem, och megakorpar betalar enorma summor för att komma åt konkurrenternas datasystem via satelliternas direktkoppling.

Men Ashley upptäcktes av kollegan Robin Morgan, och mördade Robin i luftslussen. De andra i besättningen misstänkte Ashley direkt, men hade inga bevis. För att försäkra sig om att inte bli upptäckt kopplade Ashley in sina hårdvaruhack rakt in i kollegornas cybernetik.

Nu kontrollerar Ashley sina kollegor genom deras nervsystem, men hans programmeringskunskaper är inte de bästa. Då och då bryter deras egna viljor igenom och skriker på hjälp.

### **HÅRDVARUHACK**

En speciell sändare/mottagare, stor som en tändsticksask. Kan kopplas in i så gott som vilken hårdvara som helst. Används ofta för företagsspionage. Ashley har moddat dem för att matcha sina kollegors cybertech.

Via hacken har Ashley kommit åt kollegornas nervsystem, och kan rudimentärt programmera dem. Han kommer inte åt deras hjärnor, men kan skapa ofantlig smärta, och trigga adrenalin och annat. Via det har han tydligt visat att det är han som bestämmer på stationen, och de andra har fattat att rollpersonerna ska av så fort som möjligt.

Men då och då bryts offrens programmering och de kan prata fritt i några sekunder innan de får en rejäl chock av smärta och faller ihop i konvulsioner på golvet.

Hårdvaruhacken behöver avlägsnas från systemen för att sluta fungera. Krossas de skickas en spike genom nervsystemet som pumpar ut så mycket adrenalin att den hackade går bärsärk tills en hjärtattack inträffar några minuter senare.



## **OM RYMDSTATION ZEBRA**

Rymdstation Zebra är en liten, gammal och nött rymdstation i låg omloppsbanan runt Jorden. Vissa skyddsplattor fattas i gångarna, och då och då fräser gnistor i väggarna. Från Zebra repareras satelliter och städas rymdskrot.

Zebra är inte en eftertraktad arbetsplats, men det är i alla fall gott betalt.

Zebra består av en luftsluss, en cirkelrund korridor, fem små hytter, en matsal (med frystorkade konserver för två månader), samt en stor verkstad i cirkelns mitt, med enorma mängder verktyg och satelliter i olika skick.

## **BESÄTTNING**

*Ashley Williams*: 44 år, trött och slitet utseende. Röker och svär mycket. Allmänt bitter. Har ett cybernetiskt högeröga, samt ett uttag med sladd i tinningen som kan kopplas till terminaler. Har väldigt mycket pengar på konton i utlandet (svårt, men inte omöjligt att hitta).

*Robin Morgan*: Mordoffret. 56 år, slagen i bakhuvudet med en nedsliten övervakningskamera (som inte visar vem som slet ned den) i luftslussen. Bästa vän med Azariah.

*Alex Borgia*: 28 år, muskelberg. Stor stålplatta på det rakade huvudet, med dioder och uttag.

Kan allt om proteinshaker och kroppsbygge.  
Nyast på stationen, förlorade sitt livs  
besparingar till Robin i senaste omgången poker  
på Zebra. Alexs vikter är dammiga och har stått  
still ett tag (kan inte lyfta pga  
hårdvaruhackets order.

*Azariah Kingsley*: 59 år, flottig och  
överviktig. Flera cybernetiska inre organ -  
främst lever och njurar. Äter för mycket, och  
står i kö för en gastric bypass som det inte  
finns pengar till. Den enda arvingen i Robins  
testamente.

*Kendall Ell*: 33 år, air av menlös byråkrat.  
Kendall pluggar för att ta sig härifrån, med  
siktet på att bli astrofysiker. Har stora  
studieskulder, men ingen koppling till Robin  
utöver arbetet på stationen. Cybernetisk  
rygggrad pga arbetsskada för något år sedan.

## **MORDET**

Robins kropp är skickad till krematoriet, men  
mordvapnet finns fortfarande på rymdstation  
Zebra. Övervakningskamerans interna backup  
visar mordet i detalj, men den som höll i den  
visar ingen identitet - bara detaljer av en  
rymddräkt. Alla rymddräkter steriliseras efter  
återinträde till stationen i verkstaden, och  
ingen av de fem dräkterna bär något spår. Inte  
heller finns det fingeravtryck, DNA eller  
liknande på kameran.

## **ROLLPERSONERNAS INGÅNG**

Rollpersonerna ska utreda mordet. De skickas dit, antingen av Zebras ägare, eller av någon anhörig till Robin Morgan - antagligen förbannad på att ägarna inte utrett mordet själva.

Rollpersonerna kan förhöra de olika anställda, kontrollera deras bankkonton på distans, och leta motiv i stationens interna databaser (där finns spår av kreditöverföringar från pokerkvällar, och Robins korrespondens med sin advokat - och i den testamentet).

Alla fyra på stationen har haft möjlighet att utföra mordet, rent praktiskt. Enda platsen med videoövervakning är just luftslussen - och den kameran är sönderslagen.

Det säkraste sättet att lösa gåtan är att knäcka hårdvaruhacken och få en bekännelse från besättningen. Men de kan också hitta den krypterade korrespondensen mellan Ashley och hans kunder bland de andra spåren.

Pressas Ashley för hårt erbjuds RP en muta för att bara dra. Vägrar de ändå anfaller besättningen dem på Ashleys order.

Äventyret slutar när RP löst mordgåtan och arresterat eller terminerat Ashley Williams.

# STAR LEAPER

Star Leaper är en Kyson Shipyards medium cog utrustad med ett lasturyrme. Precis som resten i den serien följer den imperisk standard 13:2 för last. Modellen är en av de mest utbredda och den grundläggande designen har varit densamma i nästan 200 år. Inuti är den förstas utrustad med den senaste teknologin och skeppet i sig är konfigurerat med stora hytter för besättningen och med en fullutrustad luftsluss.

Vad som skiljer just Star Leaper från alla sina gelikar är dess överljusmotorer. Skeppet har spjutspesteknologi som tillåter hopp nästan 10 gånger längre än det bästa på marknaden och används som kommunikationsrelä av imperiets underrättelsetjänst. Då tekniken i sig inte är upptäckbar utifrån har man inte utrustad skeppet med någonting som skulle göra att det verkar mycket värdefullare än det är. För att den inte ska hamna i fel händer har den dock speciellt krypterade områden i motornacellerna och skulle det brytas kan alla besättningsmän starta en självförstörelsessekvens.

Just nu är den den enda i sitt slag och används mest i Laonisektorn där många osäkra imperiska kolonier etablerats som en utmaning till Maedrafolken som rör sig mycket i de systemen.

## GRUNDDATA

**Längd:** 53 meter, huvudskrov 42,5 meter

**Skrov:** Klass 10

**Kraftkälla:** 199MW fusionsreaktor, 220 dagars kontinuerlig drift

**Manövrering:** Fullständigt automatiserad, med möjlighet till manuell styrning.

**Datorsystem:** Velsonic Model SYTL 14

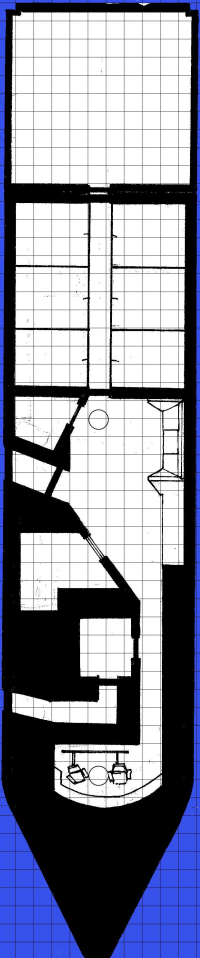
**Sensorer:** Fullständigt civilt komplement, passiva militära sensorer

**Beväpning:** 2 112MJ pulslaser med automatisk målsökning.

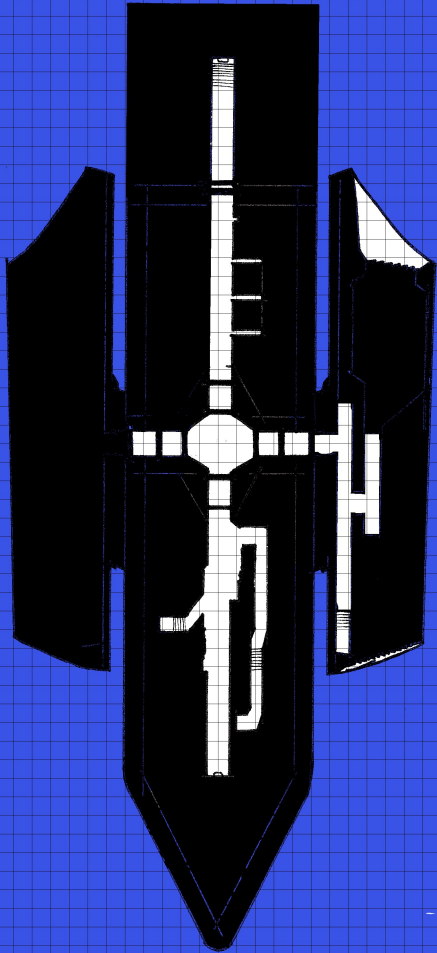
**Besättning:** 3

**Extrautrustning:** Fullfunktions automatiserad sjukhytt, lyxrum för besättning och lyxsvit för kapten, luftsluss med fullständiga filter och steriliseringsmöjligheter, lyxbadrum med bubbelpool.

STAR LEAPER  
ÖVRE DÄCK



STAR LEAPER  
UNDRE DÄCK



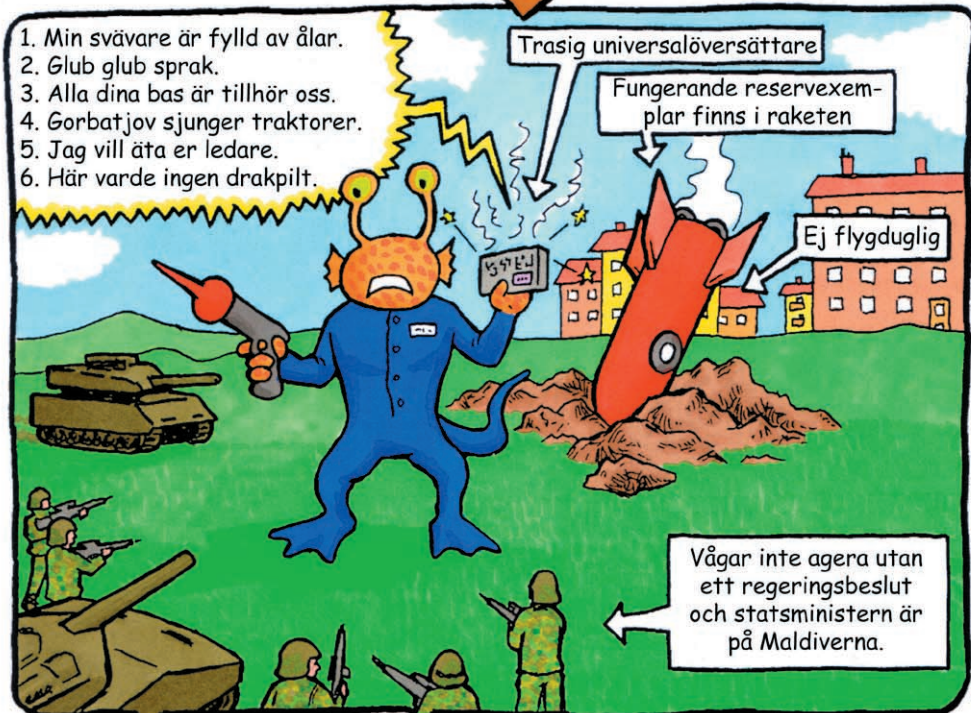
*Denna artikel skapad av Daniel Schenström, andre skeppssingenjör på Kyson Industries.*

# Supergänget

presenterar

## Den svarta greven

Ett äventyr av Tobias Radesäter



Hur ska vi komma ut i rymden?

## Nordiska Äventyrliga Semi-Astronauter

Så klart ni får låna ett skepp och en pilot.

Lotta Ek  
ordförande

Smart

Hjälpsam

Oj, det finns ett stort okänt föremål precis bakom Io.

SCANNER

Som en liten planet.

Ni kan uppleva en viss turbulens, men snart är vi i rymden.

Vi är superhjältar så vi har såklart ett eget rymdskepp.

Kapten  
Kolya

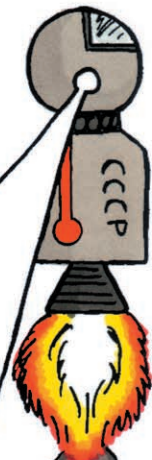
Jag flyger er dit!

F D kosmonaut

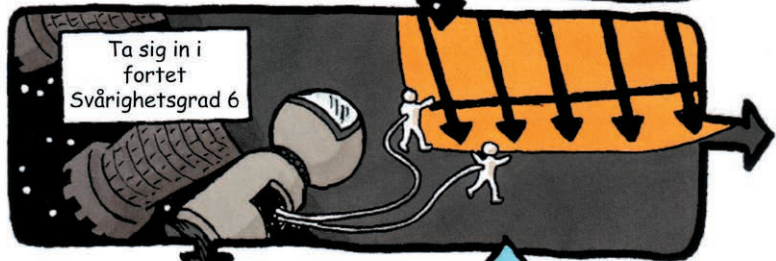
Glad & positiv

Gillar vodka

Mycket!







Kontrollrummet

Besättningen slås ej, men kallar på vakt. Svårighetsgrad 4 att stoppa.

Maskinrum

Personalen är fredlig och hjälpsam.

Korridor

1T6. På 1 kommer 4 vakter.

Krigsskepp

Vaktrum

1T6+1 vakter

Hangar

Fängelse

Fångar från planeter som den svarta greven har erövrat.

**Vakter**

Egenskaper

Trick

Tålighet 2

Laserhillebard 2

Fint [omslag]

Att fly från cellen: Svårighetsgrad 4

Reaktor



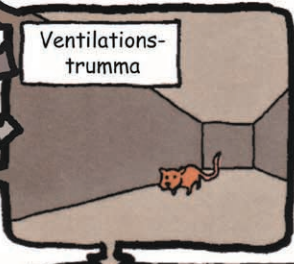
Svårighetsgrad 5 att sabotera så att fortet exploderar om 10 min.



Ni har saboterat mitt fort, nu ska ni dö!



Ventilations-trumma



Den svarta greven



Egenskaper Lasersvärd 3  
Mecharustning 3  
 Laserstråle 4  
 Svepande hugg [träffar två hjältar]  
Trick  
Tålighet 5

Tronrum



\* Välkomna till mitt dramatiska superskurkstal.  
\* Jag var en av kung Arthurs riddare, och blev bortförd av utomjordingar för att leda dem i krig.  
\* Snart hade jag erövrat hela deras planet och alla planeter i grannsystemen.  
\* Nu ska jag lägga min gamla hemvärld till mitt rike.  
\* Tror ni verkligen att ni kan stoppa mig?  
\* Muahahahaha!



Mechadraken  
Egenskaper Robotkropp 4  
Trick  Eldsprut [omslag]  
Tålighet 6  
Om greven besegras kommer mechadraken att ta honom i sina käftar och fly genom väggen.

SLUT

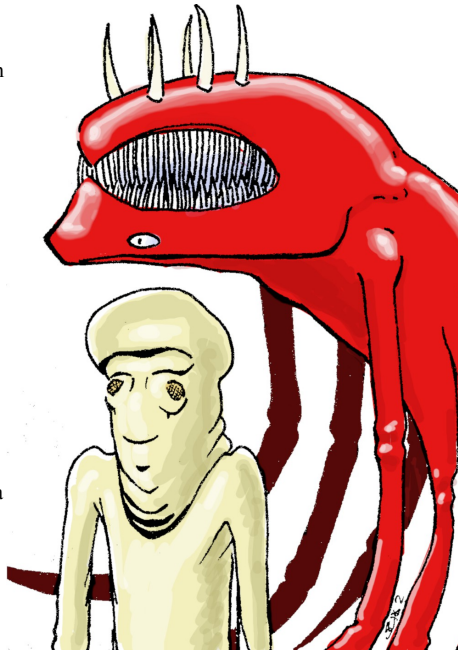
# TVÅ ONÖDIGA NYA RYMDARTER

## KRYTT

Krytt var den första rasen att upptäcka tidsresor och interdimensionella resor. De såg genast potentialen för sin semesterindustri och skapade ett stort nätverk av portaler. Men lyckan vände när vissa varelser och personer från dessa andra ställen kom på hur man använde portalerna och invaderade Krytts egen värld. På några få miljoner år gick semesterindustrin åt helsike, eller åt Helvetet om man så vill. Det var efter att han bröt med Himmelen som Djävulen såg potentialen med portalerna och han köpte dem av Krytt som var ganska glada att få dem bortförda från sin hemplanet. I avtalet ingår att Krytt får resa med Lived Travels för 50 % av normalpriset för all framtid. I kontraktet står att all framtid räknas som från kontraktets underskrivande vilket skedde motsvarande år 3712 fKr. I modern tid ägnar sig Krytt åt att erövra folk, oftast med fredliga medel men om det behövs med våld. Erövringarna har inget syfte annat än att Krytt gärna vill ha något att göra. Krytter är telepater och kan manipulera andras uppfattningar så att de exempelvis kan få folk att tro de är en människa och på så sätt röra sig fritt på de flesta planeter. Denna förmåga fungerar bara på dödliga. En del kryttrar är sura på avtalet med Djävulen och vill ha tillbaka "sina" portaler. En full kontroll över ses som ett hot av både Djävulen, Gud och Krytts ledning inte speciellt lätt.

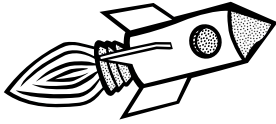
## VENUSIANER

Venusianerna namnet säger på levde där i fred och första människorna. Längre hade avskräckts genom vilka visade Venus livlös planet med den egentligen var Jorden. Venusianerna förskräcklig best med en sond Jorden för att människorna från att vidare. Den löpte och dog några år. Människorna återkom dock och till slut gav Venusianerna upp sin charad och stängde av hologrammen. Trots sitt hemska yttre så har de format en vänskap med människorna. Venusianerna har köpt in sig på en hel del mindre resebyråer och på så sätt blivit aktiva delar av resemärknaden. De har specialiserat sig på äventyrsresor, det vill säga till farliga ställen som man måste avskriva resebyråns ansvar innan man släpps iväg till. Favoritresmålen är 100-årskriget, andra världskriget och stjärnornas krig.



uppstod som planeten Venus och välstånd tills de dök upp 2112. Jordborna enorma hologram som en ogästvänlig enorma stormar fast lika frodig som skickade med en genmanipulerad som sänts från avskräcka undersöka Venus bärsärk på jorden senare.

*Denna artikel skapad av Daniel Schenström, docent i encelofagiskt mitokondriedoktrin.*



# Cartographer

A Solo RPG About Space Exploration

**You fly the ship Tin Can 61 Alpha.** Selling accurate maps of unknown space is how you make a living.

**Shuffle a deck of cards** (no Jokers). Place five cards face down in the middle of the table. These are the *mission cards*. Deal yourself four cards face down (your *ship*) and six face up (your *skills*).

**The game is played in four scenes.** In each scene you turn a *mission card*, and this becomes a *challenge*.

To overcome a *challenge* you play a *skill* of a suitable colour but higher or equal value as the *challenge*. If no *skill* is enough you must play a *skill* **and** a random *ship* card. Choose which value and colour to use from both. If you still can't overcome the *challenge*, you die.

Discard all *skills* and *ship* cards played.

**Challenges and how to counter them:**

- ♦ Mysterious structure. Counter with Intelligence (♦) or Tools (♠).
- ♥ Alien life form. Counter with Intuition (♥) or Sensors (♣).
- ♣ Space phenomenon. Counter with Sensors (♣) or Intuition (♥).
- ♠ Mechanical issue. Counter with Tools (♠) or Intelligence (♦).

**The first scene** is Mission Preparation.

**The second scene** is traversing Known Space.

**The third scene** is Entering the Unknown.

**The fourth scene** is the full Reveal.

**Time for payment!** Turn the last *mission card* and use all face-up cards to form the best poker hand possible.

**Optional rule:** a friend describes your *challenges* and you describe how you counter them.