TITAN ARUM

en kampanj till rollspelet Coriolis av Fria Ligan
av Johan Toresson

FÖRSTA BOKEN

Detta dokument innehåller en del av introduktionskampanjen Titan Arum. Kampanjen är skriven för att spelas med rollspelet Coriolis av Fria Ligan. Materialet är skrivet för att användas vid spelmöten på Rollspelsmåndag som sänder live varje måndag. Besök oss gärna på Facebook för mer information och för att se äldre avsnitt.

This license lets others distribute, remix, tweak, and build upon your work, even commercially, as long as you credit the author for the original creation. Read more about creative commons license: https://creativecommons.org/licenses/

PROLOG

Ungefär tio år innan generationsskeppet Zenit anlände till den tredje horisonten spådde den galna Emiren Abudan Shi emissariernas ankomst. Eller rättare sagt, eftervärlden tolkade hans nedtecknade ord som en profetia. Som i alla tidevarv är det upp till betraktarna att skapa sin verklighet. På emirens tid, innan Zenit anlände, tolkade mumlet och skriken som ett tecken att mörkret mellan stjärnorna hade tagit honom. Ingen vågade säga något högt och därmed riskera att bli flådd levande. Alla förstod dock att Abudan Shi blivit vansinnig, och i ett desperat försök att rädda hovets anseende nedtecknades hans ord på en stor stentavla och deklarerades som en profetia.

Emirens utsagor handlar sammanfattningsvis om att människorna är en kraft att jämföra med en massa som rör sig framåt i ett roterande system, likt en planets rotation kring en stjärna. Emiren menar att denna rotation också genererar en ytterligare kraft - vinkelrät ut från rotationens axel. Dessa två motsatta krafter sliter isär existensen och i mellanrummet skapas ett tomrum där mörkret finns. De djupt ikontroende tolkar mellanrummet som slits upp när de två krafterna drar i existensen som “mörkret mellan stjärnorna” och “mörkret” som emissarierna från Xene. Emirens nedtecknade ord är numera klassificerat som profetia.

Vad Emirens nedtecknade ord egentligen betyder är, som alltid, upp till betraktaren och dess tidevarv. Men för många mäktiga krafter i tredje horisonten är Emirens nedtecknade ord verkligen en profetia och därmed ett förkunnandet direkt från ikonerna. Tavlan har dock varit försvunnen sedan portalkrigen härjade i tredje horisonten. Fraktionerna Zenits Hegemoni och Konsortiet har varit mest aktiva i att återfinna stentavlan men ingen har hittills lyckats ens lokalisera den, förrän nu. Tavlan dök nyligen oväntat upp vid en auktion på Dabaran. Både säljaren och priset är hemligt men köparen är Emir Aza-Du Debuschan, en Emir i nomadernas fraktion. Kapplöpningen mellan fraktionerna Konsortiet och Zenits Hagemoni är därmed ett faktum. De båda vill ha stentavlan och därmed tolkningsrätt av profetian vilket skulle ge en ökad makt i tredje horisonten.

För att inte väcka för mycket uppmärksamhet från alla fraktioner och försöka vara först att prata med emiren anlitar fraktionen Konsortiet en besättning och ett snabbt skepp för att sköta förhandlingen. Besättningen är naturligtvis rollpersonerna och äventyret börjar när de sömndrucket vaknar ur stas efter det sista portalhoppet, men något står inte rätt till ...

Välkommen till Titan Arum

DENNA BOK **5**

KAPITEL ETT - SKYMNING **6**

NOMADERNA 10

AZA DU DABUSCHAN 14

ASTÛRBAN 16

KAPITEL TVÅ - NATT **19**

RESAN GENOM MÖRKRET 21

KAPITEL TRE - GRYNING **25**

RYMDSTATIONEN CORIOLIS 26

DEN FÖRSVUNNA LÅDAN 27

KÄLLAREN 30

EPILOG **40**

DENNA BOK

Vid det sista hoppet från Rigel till Dabaran hade rollpersonerna oturen att deras skepp blev sist i konvojen. Hoppet har tagit en vecka längre än vad som var beräknat och det är dåligt för att om bara två veckor är det cykladen och förutom det heliga riter som man förväntas genomföra vid firandet av cykladen behöver också besättningen betala sin skuld.

Rollpersonerna hamnar snabbt på en middag i palatset och får oväntade nya vänner. Efter middagen är Emiren redo för förhandling och går med på att sälja tavlan till rollpersonernas uppdragsgivare, men priset är märkligt.

Nu behöver rollpersonerna bara ta sig hem till Coriolis i tid för Cykladen men redan utanför palatset stöter de på patrull. De blir indragna i ett tält och förhörda av en mystisk person i skalexo. Snart är rollpersonerna ute i rymden och tillbaka. Väl tillbaka på Coriolis finner de att tavlan har försvunnit från stuvarcentralen och rollpersonerna hinner inte fira nyåret som de önskat. De behöver ge sig ner i källaren för att leta efter artefakten - men de hittar mer än vad de trodde.

TRE VIKTIGA PUNKTER FÖR DENNA BOK

1. Efter det misslyckade hoppet till Dabaransystemet är det något som hänt med skeppet och besättningen, de delar en dröm som snabbt verkar snarare vara en vision om framtiden och vilka de kommer att träffa.

2. Rollpersonerna förstår att de är övervakade av Astûrban vars intresse i rollpersonerna är ganska oklara men klart står att de är lojala med Zenits Hagemoni.

3. En av rollpersonerna har något som kallas ett “Jadeklot” i magen. Många vill åt detta klot och det verkar som att det har någon slags koppling till Djinner och mörkret mellan stjärnorna.

KAPITEL ETT - SKYMNING

Resan mot Dabaransystemet har hittills varit händelselös men när kaptenen vaknar ur sin frusna sömn känner hen instinktivt att något inte står rätt till; och mycket riktigt, kronometern visar att de har tappat en hel vecka! Resten av besättningen vaknar upp och alla är snart samlade i mässen för frukost och statusrapport. Kaptenen beskriver att situationen är oroande, främst på grund av två anledningar:

- Cykladen (nyår) är om bara 14 dagar. Det tar ungefär två dagar per portalhopp, det betyder de helt enkelt har ont om tid. Vid Cykladen behöver alla ikontroende utföra två heliga handlingar; helgandet och trosbekännelsen. Om de inte hinner i tid till Ikonernas kyrka på Coriolis betyder det otur för hela nästkommande cykel (år).

- Även skeppets avbetalning (5%) ska in. En hel vecka är försvunnen och det betyder hel hel vecka mindre birr för besättningen. Dessutom betyder en sen betalning en straffavgift. Tiden är inte på rollpersonernas sida.

TIDERÄKNING I HORISONTEN

I Tredje horisonten liksom på Coriolis talas det oftast om cykler istället för år, detta då årets längd varierar mellan olika system. En Corioliscykel är ett kuanskt år lång och delas in i tre triader á tre segment. Varje segment är knutet till en ikon. Tre udda dagar infaller i Coriolis almanacka mellan triaderna. De tre mellandagarna är speciella högtider och präglas till stämning och innehåll av den triad av Ikoner som följer efter högtiden.

Scen: Kaptens Rapport - Kaptenen går igenom uppdraget som ligger framför dem. Besättningen är kontrakterad av fraktionen Konsortiets genom representant Yussuf Lakem. Betalningen är 10 000 birr och uppdraget är att övertyga emiren Aza-Du Debuschan att sälja en stentavla med Abudan Shis Profetia till Konsortiet. Uppdraget kom med en inbjudan till Emirens palats som finns ombord Sharifs Öga, ett skepp i den kringresande förenade nomadflottan. Samma flotta befinner sig nu i Dabaransystemet, dit rollpersonerna och dess skepp precis har portalhoppat.

Besättningens mummel efter genomgången tystar när nyhets bulletinens presentatör Shadi Meidans ansikte visas på skärmen. Den största nyheten från kvällen program är att i det senaste segmentet har last börjat försvinna från lagren under stuvarcentralen. Det är lyxvaror men även färskvaror och delikatesser som stulits. Ingen vet vem som tagit dem men en av stuvarnas akbarer, Xiu XiChama har fått i uppdrag att lösa problemet. Hon har ännu inte lyckats och funderar på att ta extern hjälp.

Besättningens kallprat fortsätter i mässen och snart inser alla i besättningen att de har drömt samma mardröm vid sista hoppets frusna sömn - ett tydligt tecken på mörkret mellan stjärnorna. Drömmen lyder:

“En pelare av starkt vitt ljus”.
“Sjunger dig en ordlös varning”.

“Du kommer möta tre häxor.
“Den första är skymningen”.
“Den andra är natten”.
“- och den tredje är den kommande gryningen”.

“Därefter dras du skrikandes in i ... mörkret mellan stjärnorna”

Scen: Nomadflottan Siktad - Det är inte speciellt svårt att få koordinaterna då portalstationens administration och ett fyrskepp som rollpersonerna kan se på sin sensor kan ge dem information. Enligt koordinaterna de får tag i är flottan två timmar bort.

Här finns chans för rollpersonerna att bekanta sig med skeppet och till exempel sköta om sina förböner eller kalibrera skeppet. Låt denna korta del vara öppen för rollpersonerna.

När rollpersonerna anser sig redo ankommer de till nomadfraktionens flotta. Vad de trodde först var stjärnor visar sig snabbt vara en svärm med hundratals skepp som formar nomadflottan. Nomadernas skepp är uråldriga men imponerande. Sensoroperatörens konsol meddelar att skeppet har en inkommande signal:

"Detta är den förenade nomadflottan och sensorkontrollen på Asurdans Vrede."
"Vi har er nu på våra monitorer. Er transponderkod är verifierad."
"Uppge namn, last, destination och ärende".

Efter att rollpersonerna har beskrivit sitt ärende ombeds dem att lägga sig i en omloppsbana runt stridsledningsskeppet Asurdans Vrede. Det sänds ut en skyttel för att transportera rollpersonerna till Sharifs Öga.

Nomadflottan består, förutom nomadskeppen, av frihandlare, tempelkryssare och även en större Dabaransk stridskryssare. De kan lokalisera skeppet Sharifs Öga med hjälp av sin sensor. Skeppet är en större cirkulär superstruktur med stora motorer som skjuter ut. Skeppet är enormt och kan säkerligen inrymma uppemot femtiotusen invånare. Nästan alla typer av frihandlare och alla fraktioner finns representerade i svärmen. Ett skepp sticker dock ut då det ger ifrån sig ett mycket märkligt sensoreko.

- Om rollpersonerna lyckas med ett normalt slag mot Datadjinn kan de verifiera transponderkoden; skeppet heter "Ormus" men varken skeppstypen eller serienumret är något som de sett tidigare. Skeppet är en svart skärva mot de andra skeppens blanka skrov.

Så småningom anländer den lilla skytteln som har plats för en pilot och sittplats för åtta personer. Skyttelns interiör dignar med blommor, blad och sidenkuddar. Rummet doftar vanilj och myrra. Guldpläterad dekoration samsas med figuriner av grön jade. Piloten är Jander Koss, en glad man i övre medelåldern. När rollpersonerna säger att de ska till Sharifs Öga undrar Jander om de varit där tidigare. När de svarar nej skrattar han och berättar att de verkligen kommer få en upplevelse. Skyttelpiloten Jander höjer musiken och sjunger ogenerat med i refrängen. Igenom de stora fönstren i skyttelns tak kan rollpersonerna se de mäktiga skeppen som ligger för ankar här.

Marknaden i Sherifs Öga

NOMADERNA

Scen Sharifs Öga - Rollpersonernas skyttel landar och de blir avsläppta i det massiva skeppet Sharifs Ögas. Platsen de landat på liknar mer en bazaar med blomstrande torghandel än en hangar. Många skyttlar trängs med fruktförsäljare och gataupredikanter. Det luktar av rymdskeppens atmosfärsmotororer, kryddat kaffe och nybakade knafeh (mördegskakor doppade i sockerlag). Högljudda förhandlingar blandas med sorlet från diskussionerna under vattenpipans dimma och en sitra-mästares gälla och monotona musik fyller rollpersonernas öron när de lämnar skytteln.

Det är inte svårt för rollpersonerna att lista ut vart de ska ta vägen. Ett stort palats finns i mitten av det cirkulära superstrukturen. Uppenbarligen är det här som de styrande håller hus. Vid palatsets marmortrappa möts rollpersonerna av en tjänare i gröna sammetskläder och en röd fés på huvudet. Han frågar artigt efter rollpersonernas namn, en i taget och välkomnar var och en av rollpersonerna personligen.

- Spelarna bestämmer själva hur det första intrycket som tjänaren går av dem. Låt de beskriva sina rollpersonerna med smickrande egenskaper och välkomna de sedan in i palatset.

Efter att alla rollpersoner har blivit välkomnade ber tjänaren dem att följa honom. Rollpersonerna leds genom en magnifik hall och uppför en massiv trappa av mörkt och polerat trä. Vid trappans krön öppnar tjänaren en tvådelad port. Doften av mat, kryddor slår emot rollpersonerna som blandas med sorlet av de ungefär femtio middagsgäster som finns i lokalen. Rummet är ovalt och överdådigt med röd sammet, statyer och tavlor med guld-patina. På golvet ligger fina mattor och det luktar kolgrillade auberginer, rökelse och kryddor. Tre personer sitter i mitten av rummet och spelar stilla på stränginstrument. En kurtisan sjunger en sorts monoton lågmäld strupsång som är både avslappnande och vacker.

Emir Aza-du Dabuschan av nomadklanerna

Scen Middagen - Rollpersonerna blir visade till sina platser. Middagsgästerna, inklusive rollpersonerna, sitter på sidenkuddar längs med väggarna. Alla middagsgästerna nickar välkomnande. Emir Aza-Du Dabuschan, som är middagens värd välkomnar rollpersonerna var och en vid namn och med en smickrande egenskap (fråga rollpersonerna vilken). Så snart artigheterna är över viftar emiren till sig några tjänare som skickligt balanserar fram stora fat med läckerheter. Snart är rollpersonerna en del av middagssällskapet.

Aza-Du Dabuschan tar inga initiativ att prata affärer under middagen utan pratar mest med andra middagsgäster. Om rollpersonerna försöker prata affärer påpekar emiren med en spelad irritation att det är oartigt tala om sådant under middagen. Det blir snart uppenbart för rollpersonenen med högst skärpa att de måste respektera nomadernas seder och bruk om det ska bli någon förhandling alls. Rollpersonerna får helt enkelt sitta och göra vad de kan för att genomleva middagen.

- ★ Varje rollperson inleder en konversation med någon i middagssällskapet. Vem det blir avgörs med tabellen: Personer vid middagen. Hur den sociala interaktionen fortlöper avgörs med ett slag för MANIPULERA. Välj person efter vilken ikon som är rollpersonens. Har flera rollpersoner samma ikon diskuterar de med samma person, alternativt kan spelledaren välja en annan person.

Scen: Skeppsgasten - en person med ung, kuslig och busig uppsyn sitter och stirrar på RP. Detta är en handelsresande som tror att RP är där för att sno åt sig handelsavtal för reservdelar. Hon kommer fram för att "artigt" samtala med RP och luskar i deras ärende, när hon förstår att de inte är här för handelsavtalet slappnar hon av och presenterar sig. Hon vet, av någon anledning, vilket skepp de har och hon kan erbjuda de en modul till skeppet inklusive installation för ett mycket förmånligt pris med 10% rabatt. Affären diskuteras resten av middagen och oavsett om affären blir av eller ej blir de vänner. Rollpersonen kan därmed aktivera handelsmannen för att se om hon är i närheten och om han har den produkt RP behöver (kostar 2mp).

Scen: Dansaren - kurtisan och den kända diplomaten Adjeb Duhuru. Som gästens behag får rollpersonen berätta en historia från sitt hemland. RP kan berätta något bra eller slå tärningarna. Efter berättelsen kommer vill Adjeb gärna höra mer om berättelsen och ber sedan om tillåtelse att återberätta densamma i rollpersonerna goda minne. Historien och diplomatens uppdrag diskuteras resten av middagen och anser sig som vän till rollpersonen. Rollpersonerna kan aktivera Adjeb Duhuru (kostar 2mp) för att få information eller kontakt till många delar av tredje horisontens elit.

Scen: Domaren - en mäktig matriark och hennes överste sitter alldeles nära rollpersonen och tar upp en konversation som först bara är artig men sedan blir mer personlig. Matriarken leder en nomadstam som i generationer legat i fejd med Aza-du Dabuschans stam. Hon är nu inbjuden för i ett försök att begrava stridsyxan. Matriarken är dock inte alls säker på att det är paschans verkliga intentioner. Bara hennes livvakt äter av middagen, men inte Matriarken själv. Det blir snabbt tydligt att hon är misstänksam. Om rollpersonerna försöker konversera med henne svarar hon bara kort, men artigt. Rollpersonerna förstår snabbt att matriarken inte tillhör den nomadstam som bestämmer här. Om rollpersonerna visar intresse och sympati för matriarken och dess stam mjuknar hon något och bjuder in rollpersonerna som gäster som personliga vänner. De diskuterar hennes situation resten av middagen. Rollpersonen kan aktivera matriarken Ani Nkinga (kostar 2 MP) för att komma i kontakt med matriarken.

Scen: Gråterskan - en man som presenterar sig som Adjoa Awiti börjar konversera med en rollperson. Han är samlare av artefakter och sörjer sin bortgångna mor. Om rollpersonen pratar med Adjoa om hans sorg på ett fint vis säger han att han är tacksam för dennes tröst. Från den nomadstam som Adjoa kommer ifrån är tröst det finaste man kan ge någon och kommer att tala om detta resten av middagen. Han ser nu rollpersonen som en personlig vän. Rollpersonen kan aktivera (kostar 2MP) för att svara på frågor som har med artefakter att göra.

Scen: Budbäraren - en adelsman ursäktar sig och säger att hans egna orakel har ett budskap till rollpersonerna. Siaren heter Lompak Bann och blir mycket intresserad av en av rollpersonerna för att han ser ett stort ljus och ett stort mörker. Efter att rollpersonen blivit spådd får denne välja att ställa en fråga som spelledaren måste svara ja eller nej på. Lompak anser att rollpersonen är en mycket fascinerande person och diskuterar horisontens mer okroppsliga hemligheter och mörkret mellan stjärnorna resten av middagen. Rollpersonerna kan aktivera Lompak (kostar 2 MP) för att få reda på

Scen: Spelaren - en hasardspelare kommer fram till spelarna och frågar om de behöver lite hasard mellan middagens många rätter. Spelaren heter Edu Do och är en mästare på Plo, ett enkelt tärningsspel som handlar om bluff och skicklighet att läsa sin motståndare. Om rollpersonerna spelar ett eller flera parti med honom blir de snabbt vänner och diskuterar olika strategier och delar spelrelaterade minnen resten av middagen. Det visar sig att Edu Do inte bara är mästare på Plo utan också är en mycket skicklig stridspilot som utforskat alla horisontens hörn och att brädspel påminner om rymdstridens katt- och råttalek. Rollpersonerna kan aktivera Edu Plo (kostar 2 MP) för att få information om horisontens fenomen.

Scen: Krämaren - Haman-Do Dirba är nomad men även fraktionär och är hos nomaderna för Cykladen. Han handlar med uppdrag och ser sig själv som en äventyrare. Om rollpersonerna kan imponera på honom blir han deras kontakt, då diskuterar de olika fantastiska händelser som har skett på uppdrag de varit på. RP kan aktivera krämaren genom att spendera (2) mörkerpoäng. De får bestämma att ett uppdrag från uppdragsformuläret är faktiskt från krämaren, då är belöning 20% mer birr.

Scen: Resenären - upptäcksresande och prospektören Omid Levandi är på middagen som emirens personliga vägvisare och navigatör. Han är expert på att hitta bättre och snabbare vägar. Om detta diskuterar han med rollpersonen under resten av middagen. Rollpersonen kan aktivera Omid (kostar 2mp) för att hitta en bättre och snabbare väg genom rymden.

Scen: Den ansiktslösa - Suley Rafa el-Seyid är en av de fruktade hassasinerna i nomadfraktionen. Utbildade i öknen på Dabaran genomgår de omänskliga prövningar. Suley diskuterar obrytt olika sätt att kunna försvinna i skuggorna och göra sig obemärkt. Han håller för sitt ansikte och frågar rollpersonen om de kan beskriva hur han ser ut, vilket är omöjligt. Detta är ett knep som hassasinerna lär sig. Om detta och liknande ämnen diskuterar rollpersonen och Suley om resten av middagen. Rollpersonen kan härmed betrakta Suley som en kontakt och kan aktivera honom för två mörkerpoäng.

AZA DU DABUSCHAN

Scen: Förhandlingen - Efter några långa timmar av konversationer, artigheter och mat bjuder emir Aza-du Dabuschan rollpersonerna till sitt privata förhandlingsrum. Rummet är dovt upplyst och draperat med gobelänger av finaste bomull. På golvet ligger sidenkuddar varpå rollpersonerna bjuds att sitta ner vid. Vid ett lågt bord på vilket det finns dadlar och rykande hett kryddat kaffe. Allt är mycket utsökt. Förmodligen har flera av rollpersonerna aldrig upplevt sådant överdåd tidigare.

Emiren begrundar rollpersonerna och ber dem förklara sitt ärende. När rollpersonerna lägger fram sin sak lyssnar han noggrant samtidigt som att han äter på en dadel. Om rollpersonerna är för rakt på sak avbryter emiren dem och ber någon med mer dramaturgi och känsla att ta över berättandet från denna barbar. När ärendet är framlagt tar han sedan eftertänksamt till orda:

"Ni är inte ensamma om att vilja ha stentavlan."
"Men ni är hittills de mest uppriktiga och vältaliga".
"- eller skickligast på att ljuga ... vilket det än är, gratulerar jag er."
"Jag har bestämt mig för bedriva handel med er."

"Så till priset; jag förstår att tavlan är viktig, men hur viktigt förstår jag inte?"
"Men det är mitt problem och inte ert."
"Jag är inte intresserad av Birr som betalning, som ni säkert redan förstår".
"Den betalning jag är villig att sälja tavlan för ... växer inuti en av er".

"Jag är inte tillräckligt bevandrad i mystiska krafter att säga vem - men någon av er bär på ett Jadeklot".
"Jag vill ha klotet när det är redo … låt oss säga om exakt om 20 år."
"Skriv kontrakt med mig på detta, och ni kan återvända till er uppdragsgivare med ett köpekontrakt".

- Om RP försöker omförhandla emirens erbjudande gratulerar han dem till sitt fina sätt att bedriva handel men hans erbjudande står fast.

- Om rollpersonerna frågar om Jadeklotet ser han först förvånad ut och undrar om de själva inte visste att någon bär på ett? Emiren vet inte mer än att i hans stam har man i generationer lärt sig känna igen personer som bär på ett jadeklot. Det är en kraftfull gåva. Mer än så säger kan han inte säga.

När rollpersonerna accepterar erbjudandet beskriver han först varje rollperson i smickrande ordalag och berömmer var och en för en egenskap de besitter som är inspirerat av rollpersonens grundegenskap och den ikon som står respektive rollperson närmast. Sedan skålar emiren för vänskap och för handelns skull. Prisa Krämaren!

Emiren meddelar att tavlan finns på Coriolis, i en oansenlig låda i stuvningscentralen. Rollpersonerna får numret på lådan och mötet är avslutas med att emiren kysser alla på kinden och säger högvärdigt:

"Jag är skymningen som kommer att älska er".
"Så vill jag att ni minns mig".
"Farväl".

VAD ÄR JADEKLOTET FÖR NÅGOT?

Jadeklotet som växer i en av rollpersonernas mage är ett Djinn ägg. Efter portalhoppet till Dabaran hamnade rollpersonernas skepp snett och en Djinnen Astraea kunde komma in i rollpersonernas värld och skepp. Djinnen placerade då sitt ägg i en av rollpersonerna. Ägget är Jadeklotet.

Ett Jadeklot är en mycket mäktig artefakt, då den sägs kunna försäkra mystiska krafter och om man riktigt kunnig kan man tämja Djinnen som föds ur klotet och ha till sin egna. Ett mycket svårt slag (-3) mot horisontens kulturer kan avslöja mer.

Personer som bemästrar mystiska krafter kan se klotet lysa från magen på den drabbade rollpersonen. Emiren Aza-du Dabushan är den första rollpersonerna möter som ser jadeklotet. Men hans kunskap om mystiska krafter är inte stor, därför kan han inte urskilja vem som bär på det - bara att någon gör det. Vem som faktiskt bär på jadeklotet är upp till spelledaren men kanske är det den rollperson som besitter mystiska krafter?

ASTÛRBAN

Scen: Mötet med Nastia din Hrama - På vägen genom Sharifs öga och mot deras skepp blir en eller flera av rollpersonerna bemötta av en köpman. Han viskar att han vet vilka de är och att har en varning till dem om de vill följa med in i hans tält.

När rollpersonerna har följt med honom in i handelsboden stängs tältduken utifrån. Från en dold öppning bakom köpmansdisken kliver en gestalt fram. Personen har en stridsrustning med hjälm för ansiktet. Gestalten, som är en kvinna, är mycket reslig och dominant. Hon ställer följande frågor:

"Vilka är ni?".
"Vem är er uppdragsgivare?".
"Vad hade ni för uppdrag hos emir Aza-du Dabushan?".
"Vad sa han?".
"Vad vet ni om Titan Arum?".

Om rollpersonerna ställer någon motfråga svarar hon:

"Ni är insyltade i något stort. För er egna säkerhet är det bäst att ni svarar på frågorna".
"Vad hade ni för uppdrag hos emir Aza-du Dabushan?".
"Vad vet ni om Titan Arum?".

Blir rollpersonerna hotfulla kommer tre tungt beväpnade soldater in i tältet (använd gärna stridskartan för marknaden). Nastia vill inte ha något bråk men hon eller soldaterna backar inte om rollpersonerna börjar skjuta men kommer inte följa efter dem om de flyr. Dock kan ett sådant beteende motivera Nastia att verkligen hålla koll på rollpersonerna.

- ★ En rollperson med någon slags militär bakgrund förstår att kvinnan i den tunga stridsrustningen är från någon underrättelseorganisation, förmodligen konkurrerande till Konsortiet. Om rollpersonen med militär bakgrund verkligen tittar noggrant kan hen se ett emblem på någons rustning och förstår då att personen framför dem är från Zenits Hegemonis underrättelsetjänst Astûrban.

ASTÛRBAN OCH SKUGGSPELET

I denna kampanj kan Astûrban styras av en skuggspelare. Denna spelare är varken spelledaren eller någon av spelarna. Spelledaren tillhandahåller information till skuggspelare mellan spelpassen. Mer konkret styrs Astûrbans handlingar hos nomadsvärmen av korporal Nastia din Hrama.

Nastia din Hrama är indoktrinerad i Zenits Hegemoni alltid är på jakt efter dyrbara artifakter. Stentavlan med profetian som detta äventyr handlar om är onekligen är av stort värde. När äventyret börjar har Nastia precis fått reda på att emir Aza-du Dabuchan har bjudit in några agenter till sitt palats för audiens bara en kort tid efter att han köpt den värdefulla stentavlan på auktion. Detta är mycket misstänkt och måste kontrolleras.

Nedan finns en tabell med resurser som Nastia kan aktivera under spelets gång. Självklart kan skuggspelaren och spelledaren komma överens om fler alternativ. Svårighetsgraden och kostnaden är upp till spelledaren att då bestämma. Generellt gör Nastia en handling mellan varje spelmöte. Antingen slår spelaren slag för befäl eller manipulera vilket som verkar mest logiskt. Slaget modifieras av svårighetsgraden. Skuggspelaren kan även använda spelledarens skuggpoäng istället för att slå. Antalet mörkerpoäng dras då från spelledarens totala mörkerpoäng kommande spelmöte. Nastias värde för grundegenskaper och färdigheter finns i regelboken på sidan 128.

Tabell - Nastias resurser

Normal svårighetsgrad (0 eller 1MP)
- Nastias grupp på 5 soldater
- Det snabba jaktskeppet Ormus

Svårt Slag (-1 eller 2MP)
- Rekrytera en person i samhällsskiktet legofolk
- Få information eller begära en tjänst av redan lojal kontakt

Svårt slag (-2 eller 4MP)
- Rekrytera en person i det stationära samhällsskiktet
- Kalla på förstärkning: 5 soldater
- Kalla på förstärkning: 2 Hassassiner (De blå Lotusarna från Labaou)

Mycket svårt slag (-3 eller 6MP)
- Rekrytera en person i de priviligerade samhällskiktet
- Kalla på förstärkning: Flygdivision med 3 skepp

Scen: Tillbaka på skeppet - Om rollpersonerna bestämmer sig för att utforska skeppet Sharifs Öga mer kan spelledaren använda sig av händelser som finns beskrivna i anslutning till torgen på Coriolis i boken horisonten på sidorna 96 till 102 i horisontenboken. Händelserna bör dock vara anpassade så att det är just Sharifs Öga som förklaras mer genom det som händer.

Rollpersonerna samlas i mässen för en näringsrik middag och en glas Dabaranskt vin för att fira ett väl genomfört arbete. Skärmen visar såpan plantageägarens dotter och följs av nyhetsbulletinen: Det är fortfarande oroligheter i Dabarancirkeln. Nu kommer rapporter om att Amedo kan beskrivas som ett laglöst land där korsarer härjar fritt. Bulkfraktaren Noakin förlorade hela sin last vid ett överfall för två veckor sedan. Legionen beskyddar nu konsortiets bulkfraktare som färdas genom systemet … och nu till nödropet från Taoan. Bara ett fåtal skepp återvände och besättningen har nu bärgats.
Dock har ingen ny information inkommit då besättningen sitter i karantän. Taoan och portalerna bevakas fortfarande av slagskepp från flera fraktioner.

- Det dags att välja väg hem och det finns två alternativ. Antingen tar de vägen via Taoan eller Rigel-systemen. Oavsett väg är det viktigt att hinna hem till Cykladen annars är det ett dåligt omen för hela nästa år.

KAPITEL TVÅ - NATT

Rollpersonerna befinner sig på sitt skepp och behöver besluta vilken rutt de ska ta till Kua för att meddela deras uppdragsgivare Yussuf Lakem att uppdraget är slutfört. Det tar ungefär två timmar att ta sig från planet Dabaran till portalen nära systemets stjärna.

Rollpersonerna behöver sedan hoppa mellan solsystemen med hjälp av de mystiska portaler som finns kvarlämnade av en uråldrig och bortglömd civilisation. Portalhoppen, som vanligtvis kostar mellan fem och tio tusen birr är för detta uppdraget finansierat av uppdragsgivaren. Författaren rekommenderar att använda systemet för resor i boken Horisontens Hemligheter för att skapa de scener som utspelar sig på rollpersonernas resa. Nedan finns några sådana händelser redan beskrivna, spelledaren är fri att använda dessa eller komma på egna.

Observera att scenen: Laglöst Land är obligatorisk för äventyret.

RESOR I RYMDEN

- Resor inom ett solsystem dividerar man skeppets hastighet med avståndet i Astrodistanser (AD) (hs 157).

- Det tar cirka två dagar att hoppa från ett system till ett annat med res- och väntetider och kostar mellan 5- och 10 000 birr. Vid portalhopp slås ett slag för PILOT modifierat av omständigheterna nedan:
    - Hoppa med konvoj: Delar på priset och hoppet är blir mycket enklare (+3).
    - Hoppa med Bulkfraktare: Hoppet blir enkelt (+1) då gratis, men det kan ta lång tid innan ett sådant skepp anländer till stationen.
    - Tjuvhopp: hoppet beräknar besättningen själva vilket tar fyra timmar och kräver ett lyckat slag på VETENSKAP. Hoppet blir svårt (-2).
    - Blindhopp, utväg för de mest desperata. Hoppet är gratis men är mycket svårt (-3). Vid eventuellt misslyckande av blindhopp är det dessutom +1 på tabellen för misslyckade hopp (se nedan).
    - Bön, tar fyra timmar men ger en positiv (+1) modifikation till slaget.
    - Bön i Kapell ger en mycket positiv modifikation (+2) till slaget.
    - Prästvigd ombord ger en mycket positiv modifikation (+2) till slaget.

- Beroende av resultatet av slaget för pilot händer följande
    - 0 sexor - Slå på tabellen för misslyckade hopp (rs 167).
    - 1 sexa - Knapp framgång: Skeppet kommer fram, men resan var obekväm.
    - 3 sexor - Stor framgång: Hoppet går snabbare eller får piloten plus på vid nästa hopp.

Areth, rymdvävens riddares kapten

RESAN GENOM MÖRKRET

Scen: Vattentanker och trasiga sensorer - Massivt skepp som ligger för ankar vid en portalstation och väntar på vektorn för att göra hoppet. Besättningen är paranoida och livrädda för mörkret mellan stjärnorna. När rollpersonerna talar med vattentankern exploderar och sensoroperatörens kosol (2MP). Sensoroperatören får -2 tills konsolen är fixad.

- ★ **TEKNIK** för att laga sensorerna

Scen: Det sprängda skeppet och olaglig last - Ett bergningsskepp driver i rymden. Om rollpersonerna försöker identifiera det får de reda på att det är ett Drakonitskepp påväg från ruinstaden Kah i Kuasystemet. Rollpersonerna vet att detta är en känd utgrävning. Det verkar vara förstört, men en modul (rollpersonerna väljer vilken) verkar dock intakt. I modulen finns dock en vaktande gruvdrönare, som attackerar rollpersonerna.

- ★ **RÖRLIGHET** i exo eller **PILOT** för att bärga modulen
- ★ **TEKNIK** för att laga modulen

Scen: Ett o-kärt återseende - Ett kurirskepp kommer rusande mot rollpersonerna och anropar. Besättningen antar att rollpersonerna är korsarer som är ute efter deras dyrbara last. Kaptenen visar sig vara en nära släkting till någon av rollpersonerna, men hen är förändrad, kall och stel. Kurrirskeppet kommer att attackera rollpersonerna om de inte kan förklara att de inte är korsarer. Om de lyckas med slaget vill kurirskeppet istället att rollpersonerna ska smuggla in en låda till Coriolis.

- ★ **MANIPULERA** för att avvärja en attack

Scen: Hjälpsamt fängelseskepp med slavar - Behöver hjälp med att skrämma bort korsarar runt skeppet likt gamar runt ett as den senaste veckan. Kaptenen på fängelse skeppet erbjuder RP att köpa slavar för 15 000 birr per slav (mycket olagligt).

- ★ **PILOT** för att avvärja korsarerna

Scen: Mörkertaget skepp och artifakt - Ett skepp vid en vit dvärg sänder ut en varningssignal. Signalen säger att skeppet är förbannat och mörkret mellan stjärnorna har tagit över. Om rollpersonerna bordar skeppet ser de att det är totalt söndertrasat på insidan (använd kartan för lätt fraktare, Skarab). Ombord finns två mörkertagna som rollpersoner (hs209). Ombord finns också en slumpmässig artefakt.

- ★ **SKJUTVAPEN** och/eller **NÄRSTRID** för att skydda sig mot de mörkertagna
- ★ **VETENSKAP** eller **HORISONTENS KULTURER** för att öppna artefakten

Scen: Fyrskeppet och - Vid portalstationen råder blockad (exempelvis in till Taoan-systemet). Ett fyrskepp verkar ligga och vänta på portalestationens vektor. Det är ett svårt (-3) slag för att övertyga dem att ta med rollpersonerna.

- ★ **HORISONTENS HISTORIA** för att förstå hur de kan övertyga fyrskeppet

Scen: Stjärnstorm och stressad pilot - En massiv stjärnstorm riskerar att träffa rollpersonernas skepp. Piloten behöver manövrera undan. Detta görs med två slag mot **PILOT**, det första slaget är -1 och det andra -2. Misslyckat slag ger en kritisk skada. Lyckat slag minskar restiden.

- ★ **VETENSKAP** för att få lättare pilotslag

Scen: Laglöst land - Rollpersonerna hamnar efter ett portalhopp invid planeten Acheron. Planeten är allmänt känd som en mytomspunnen plats då den har fastnat i synkron rotation. Rollpersonerna upptäcker snart ett sensoreko av ett skepp som snabbt närmar sig från nattsidan av planeten. Kaptenen på skeppet, Areth, signalerar till rollpersonerna:

"Detta är Areth, kapten på skeppet Alssayf, svärdet".
"Tidsbesvärjaren vi redan har mött".
"Nu genom rymden kommer vi till er, och vi är inte de som drömmer om att backa".
"Ombord ert skepp finns [beskriver en av rollpersonerna, fast en 20 år äldre version]".
"För att återställa balansen på Acheron, måste Jadeklotet du bär på bli mitt".
"Vi är Rymdvävens Riddare, och vi tar det vi vill ha!".

- ★ En rollperson med **Horisontens Kulturer** kan slå ett slag (±0) för att veta mer om Acheron och därmed Areth och rymdvävens riddare vilket skulle kunna rädda situationen innan det blir rymdstrid, även om det är svårt. Läs mer under rubriken Sagan om Areth och Rymdvävens Riddare.

- ★ Sensoroperatören får slå ett slag mot **PILOT** för att upptäcka Alssayf på två stridsdistanser (medel avstånd, (±0)

Om rollpersonerna vägrar eller uppenbarligen försöker förhala diskussionen kommer Areth och hennes skepp gå till attack. Använd korsarskepp- och besättning för värden (rs 192-193).

VANDRINGSSÄGNEN OM ARETH OCH RYMDVÄVENS RIDDARE

Areth var en jägare och utmärkt bågskytt från planeten Achereon. Planeten har drabbats av synkron rotation som har försatt planetens ena halva att bli sönderbränd av tre solar och den andra sidan fördunklad i evigt natt. För inte så länge sedan träffade Areth tidsbesvärjaren, en mäktig varelse bortom tid och rum som begär att hon utför ett uppdrag att hitta ett Jadeklot och därmed återställa balansen på planeten. På sin resa möter hon på mystiska shamaner, artificiella intelligenser konstruerade av portalbyggarna och envisa agenter. Hennes skepp är mest känt som Svärdet och hennes besättning Rymdvävens Riddare.

Rymdstationen Coriolis
Bild: Fria Ligan

KAPITEL TRE - GRYNING

Rollpersonerna återvänder till Coriolis som är överfullt av hemvändare, kända kurtisaner, krämare, familjer, släkt, nomader, präster och andra besökare. Alla är på stationen för att fira Cykladen (nyåret). Mitt i dessa festligheter och firande landar rollpersonerna sitt skepp i rymdhamnen Neoptras hangar 94.

★ Rollpersonerna behöver klara ett slag mot **TEKNOLOGI** för underhåll av skeppet, misslyckas slaget slår rollpersonen på tabellen på sidan 187 i regelboken.

- När rollpersonerna landat på Coriolis och i rymdhamnen Neoptras, är det en god idé att introducera rollpersonerna till rymdstationen genom att beskriva de viktigaste från sidorna 92-112 och att visa kartan över rymdstationen, som följer med spelet.

- Om spelgruppen ännu inte spelat igenom äventyret Det Döende Skeppet av Fria Ligan finns där i en mycket bra introduktion till rymdstationen Coriolis som spelledaren kan använda sig av.

UNDERHÅLL AV SKEPPET

Mikrometeoriter, frysskador till ihopstötningar vid dockning och dåliga landingar sliter såklart på skeppet. Slå **TEKNOLOGI** för att bestämma om det behövs underhåll av rollpersonernas rymdskepp.

- Efter varje rymdresa som har varit 10 AD eller längre.
- Resor som inkluderar portalhopp

Misslyckas slaget måste rollpersonen slå på tabellen på sidan 187 i regelboken. Om ett system missar mer än två underhålls- tillfällen är det sönder och skeppet kan inte användas innan det repareras. Läs mer på sidan 186 i horisontenboken.

RYMDSTATIONEN CORIOLIS

Scen: Uppdragsgivaren - Rollpersonernas uppdragsgivare: Yssuf Lakem, tillhör Konsortiets Speciella Service (KSS) och lägger ut jobb som ska vara mer diskreta på frikompanistbyråerna. Yussuf använder oftast Alkabars assistans som förmedlare av uppdrag. Byrån finns vi kärnans torg.

När rollpersonerna möter upp med Yussuf för avrapportering blir han väldigt förvånad över Aza-du Dabuschans pris men sedan raljerar han över Nomaderna och deras gamla symmetriska världsbild (läs mer om symmetrin i kompendiet Horisontens Hemligheter). Han blir dock mycket nöjd att tavlan redan finns på Coriolis och spårar lådan med stentavlan i via numret som rollpersonerna fick av emiren. Han knappar på sin tabula och svär till. Lådan är en de som på senaste försvunnit och antas stulna från stuvarcentralen.

- Yussuf dubblar belöningen till 20.000 birr och dessutom lägger han till en skeppsmodul, om rollpersonerna jagar vidare efter lådan.

- Om rollpersonerna inte klarat av att betala sin skuld i tid säger Yussuf att han kan ta hand om det om rollpersonerna jagar vidare efter tavlan. Yussuf ordnar så att förra segmentets skuld inte behöver betalas men rollpersonerna blir tvungna att betala per segment istället (5% per år delat i nio segment). Yussuf går personligen i god för rollpersonerna. Det betyder att om de missar en betalning är det Yussufs heder som blir lidande. Något de förmodligen vill undvika.

Scen: Mecenaten - Vem av rollpersonernas mecenat är, avgörs när rollpersonerna skapar sitt skepp. Om rollpersonerna inte klarar av att betala sin skuld för skeppet tar deras Mecenat surt de pengar de har och kräver betalning per segment istället för per cyklad. Betala av 5% av skeppets skuld uppdelat på nio segment (månad).

DEN FÖRSVUNNA LÅDAN

Rollpersonerna befinner ombord sitt skepp i rymdhamnen Neoptra på Coriolis. De sitter i mässen. Sorlet av diskussioner bland besättningen avbryts av nyhetsbulletinens sändning. Den viktigaste nyheten är att forskaren Janos Mediz har kidnappats av okänd grupp när han genomförde spektralsensoriska mätningar på Dabaran. Varken lokal säkerhetstjänst eller inhyrda gardister har lyckats finna något spår men uppretade demonstranter utanför segelpalatset menar att det är nomadflottans närvaro som har något med detta att göra.

Denna del av äventyret är öppen och det är spelarna när de vill ge sig i kast med att hitta lådan med stentavlan. Rollpersonerna får beskriva hur de deltar i festligheterna. Idén är att välkomna rollpersonerna till Coriolis och ett nytt år fullt med möjligheter.

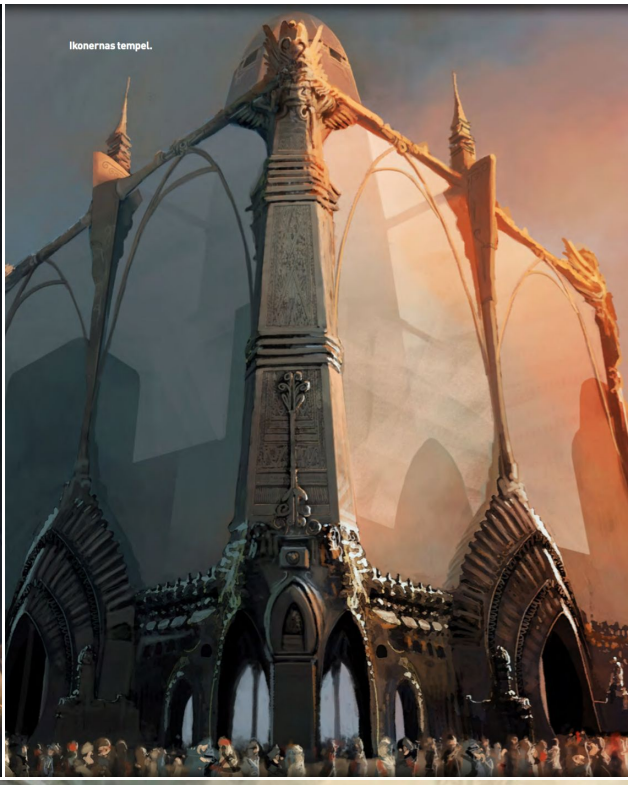
- När rollpersonerna befinner sig på rymdstationen Coriolis kan spelledaren använda sig av tabellerna för möten som finns i horisonten boken

- Vad har rollpersonerna gjort tills nu och hur lång tid har det gått?

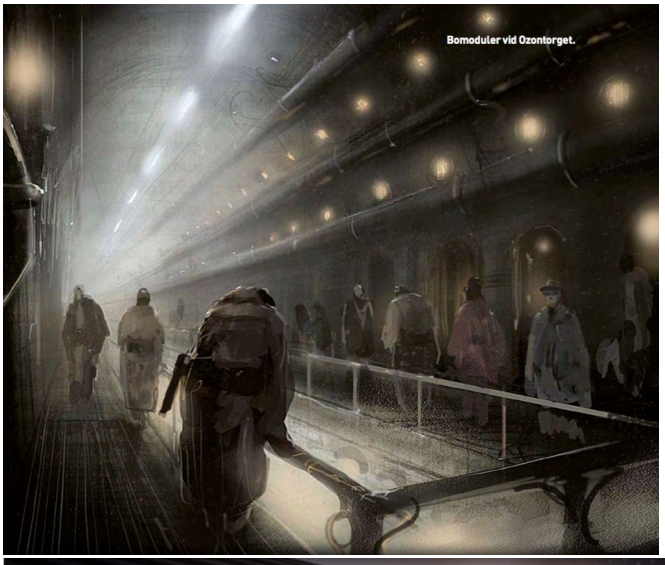
FIRANDET AV CYKLADEN

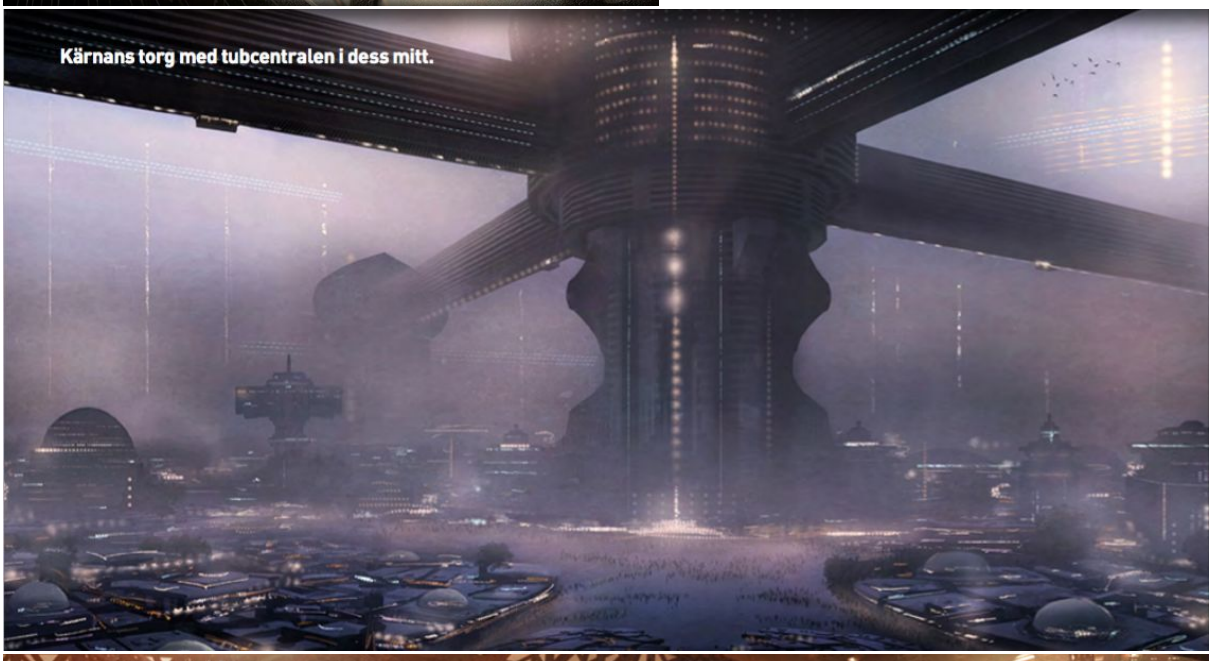
Det avfyras fyrverkerier och smatterband smattrar på gatorna. Karnevalbesökare iklädda monstermasker marscherar förbi. Det är karnevalstämning och koholen flödar fritt. Firandet pågår i flera dagar med höjdpunkten på själva Cykladen, dagen då ett nytt år föds. Det är viktigt för många av invånarna i Coriolis att besöka ikonernas kyrka för att be om ett bra kommande år. Det tolkas som dåliga omen om en person inte kan eller vill hedra denna tradition. Det är också vanligt att offra det som man vill ha mer av. Birr, kläder och kryddor är vanliga offergåvor.

Höjdpunkten är då ikontemplets ärkepräst håller mäss från taket ut mot torget. Även Jasmin Amliki, känd från serien Plantageägarens dotter, och hijan Tara Kono från modeprogrammet: Slöja och guld ska framträda på en scen vid kärnans torg. Det är stor trängsel och ljudnivån är ibland öronbedövande.



Bilder: Fria Ligan


Bomoduler vid Ozontorget.


Kärnans torg med tubcentralen i dess mitt.

Tubstationen Akademin.

KÄLLAREN

Rollpersonerna behöver spåra lådan med stentavlan. Ledtrådar och slumpmässiga händelser finns nedan.

- Låt varje scen ta en vakt enligt Coriolis tidsräkning. Där dygnet består av fyra vakter (morgon-, dag-, kväll- och nattvakt) som är ungefär tre timmar styck.

Händelser som spelledaren kan använda sig av för att göra Coriolis mer levande under rollpersonerna sökande efter ledtrådar vart lådan med stentavlan kan tagit vägen.

- **Marknadstorget -** plötslig slår en häftig brand ut genom en handelsbod vid en angränsande del av Promenaden. Coriolisgardet får göra utryckningar med brandsvävaren. Rollpersonerna kan få reda på att detta är gängrelaterat.

- **Ozontorget -** benknäckaren Shamzad blänger och följer efter rollpersonerna en kort bit. Han är vitsminkad och vill öka på sin status bland de andra som hänger här på torget genom att spela stöddig mot förbipasserande.

- **Kryddtorget -** bagaren Nastassia smackar med munnen när hon tillagar en utsökt soppa. Hon har spelat på en gladiatormatch i reningsverket (se källaren) och drömmer vad hon ska göra med alla birr som hon tror sig säkert vinna på matchen.

- **Källans torg -** poeten Almaki stirrar och reciterar ikonernas röst. Han är sjuk av önskan att hämnas sin mecenat Wahid Whak som lurat in honom i en affärsuppgörelse som i princip sätter Almaki på gatan.

- **Kärnans torg -** kurtisanen Dashani spatserar graciöst förbi med sina syskon i släp som håller upp hennes långa klänning.

- **Obestämd plats -** en sensordrönare surrar förbi följt av tre gardister varav en styr drönaren via djinndäck och hologlasögon. Detta är ett nytt vapen från Stiftelsens forskningslabb Palatena. Drönaren är utrustat med zapp vapen kräkfält och accelerator gevär. Folk skyr drönarna som pesten och otaliga ruttna frukter och skräp har kastats på dem av gatubarn, wabas och sura coriolisbor när de kommer svävande förbi.

Ledtrådar vart lådan med stentavlan tagit vägen. Spela gärna ut spelledarpersonerna som rollpersonerna möter på i dessa scener på ett bra sätt. Dessa personer är inte bara informationsgivare utan en viktig del i rollpersonernas äventyr.

- **Scen: Bouwoq i stuvarcentralen -** blänger på rollpersonernana medan han lastar sitt skepp. Flera personer i stuvarcentralen kan peka ut honom att han verkar veta något om de försvunna lådorna. Han säger att märkliga figurer från källaren som har hämtat lådor med proviant och annat krimskrams från stuvarcentralen är adresserade till dem. Men vid närmare inspektion har det visat sig att de även lyckats stjäla flera lådor än vad som var deras. Bouwoq vet inte så mycket mer, men för 2-500 birr berättar han att antingen Menjah vid gardet eller nasaren Sammi kan veta mer.

- **Scen: Menjah vid coriolisgardet -** har en gängtatuering och småpratar över-vänligt. Hans motivation är plikt, fast mot vem är oklart. Han kan berätta vad han vet för rollpersonerna om de gör honom en tjänst. De ska söka upp och hota studenten och aktivisten Trehore till tystnad. Han är envis och mässar ständigt om att förändring behövs i gardet för att minska korruptionen. Trehore ska finnas i universitetsområdet. Menjah vet att gardet har spårat lådor som blev stulna från stuvarcentralen Sektor 94 i Coriolis källare, men ingen har gjort något åt det ännu. Sektorn ska nämligen snart gasas och rensas. Då blir sektorn otillgänglig och avstängd i flera veckor och dessutom är det stor risk att de som har lådorna flyttar på sig.

- **Scen: Nasaren Sammi -** röker helst arrash och tar det lungt. Hon har sin shop vid kryddtorget. Hon kan berätta att det ibland kryper upp märkliga figurer från källaren och försöker byta till sig mat, de erbjuder allt möjligt blandat konstigt. Sammi kan berätta det hon vet men först vill kärmaren att rollpersonerna fixar ett bord åt henne på Alkamaar till helgen, för då ska hon fria till sin man. Sammi har överhört en av de märkliga personerna som handlar hos henne ibland något om källaren och Sektor 94. Men den sektorn ska snart nervgasas står det i stationens informationsnät.

KÄLLAREN

Källaren är den del av Coriolis som inte besöks av annat än legofolk som sköter Coriolis innandöme, och gardister på utrensningsaktioner. Ska man ner dit bör man ha särskild skyddsutrustning och gärna vapen. Då gravitationen kan fluktuera är det värt att vara van vid noll-G-manövrar. Grovt sett kan Källaren indelas i en högre och mindre förfallen nivå samt en djupare, mer fördärvad del. Det finns dock inga numrerade våningsplan i Källaren och de enda kartor som existerar är egenritade av servicepersonal som tar sig hit för att underhålla de system som gör att Coriolis fungerar.

- Källarens övre nivåer - De övre nivåerna är slitna och öde men väsentligen fungerande. De används ibland för dockning och omlastning när Nätet är upptaget av någon bulkfraktare. Gardet patrullerar Källarens övre regioner och genomför reparationer. Enligt uppgift använder även Syndikatet denna del för smuggling. De platser som beskrivs ligger alla i den övre delen av Källaren.

- Källarens undra nivåer - De djupare nivåerna uppvisar en snabbt ökande grad av förfall. Här avtar gravitationen och enligt rykten finns det bara slummare och förrymda semi-intelligenser, främst aslevande skavara här nere. Men ingen vet egentligen säkert vad som döljer sig här.

Det är förbjudet att färdas ner till källaren, men de som verkligen vill ner i det mörka innanmätet har fyra vägar att välja. Man måste dock vara både listig och stark för att klara sig.

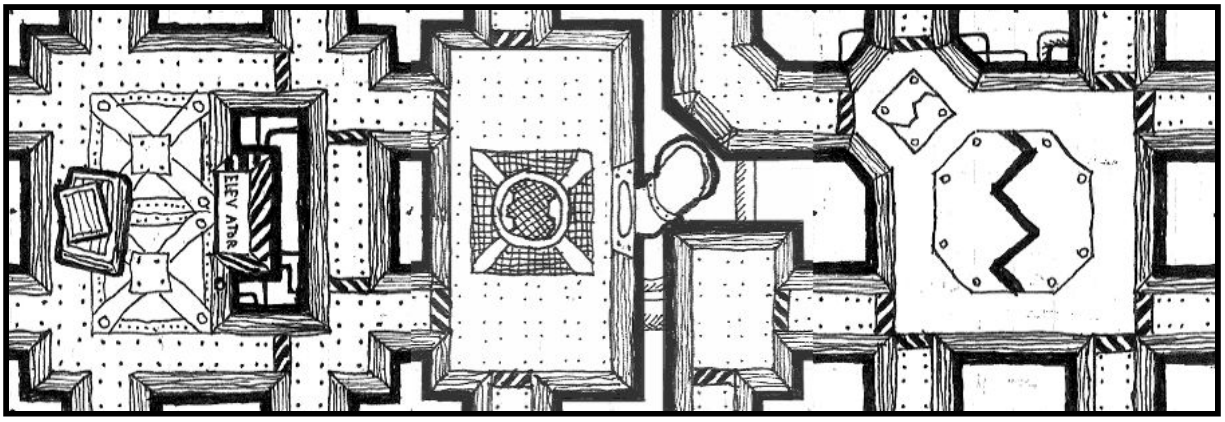
- Gardets väg - med kontakter i gardet och smörjmedel i form av birr kan man komma ner den officiella vägen med de bevakade hissar som löper ner i Coriolis mörka inre.

- Syndikatets väg - har man kontakter inom Syndikatet kan man mot en avgift eller ett mindre uppdrag eskorteras ner i Källarens övre nivåer, via hemliga smuggelrutter och med svart huva över ansiktet.

- Spelarens väg - de som är vana vid spel och dobbel eller har vänner i Mulukhadkvarteren kan få vägbeskrivning till spelhålan Reningsverket som ligger i Källaren.

- Studentens väg - mången student från universitet på Coriolis har besökt Zakaras akvedukt i Källarens övre del och de flesta korridorsvakter eller mindre nogräknade studenter kan ge instruktioner mot lätt övertalning i form av birr, tentamenssvar eller liknande.

Utforskare i Coriolis källare
Bild: Fria Ligan



Coriolis källare
Sektor 94, våning ett

Scen: Hissrummet - rummet är fullt med uppbrutna lådor. Bland lådornas innehåll rotar tre stycken personer som direkt attackerar rollpersonerna så fort hissdörrarna öppnas.

- ★ Rollpersonerna får slå ett enkelt (+2) slag mot **KYLA** för att inte bli skrämda och förlora sin första runda. Slå initiativ. Använd spelledarperson: Gängmedlem för kultisterna.

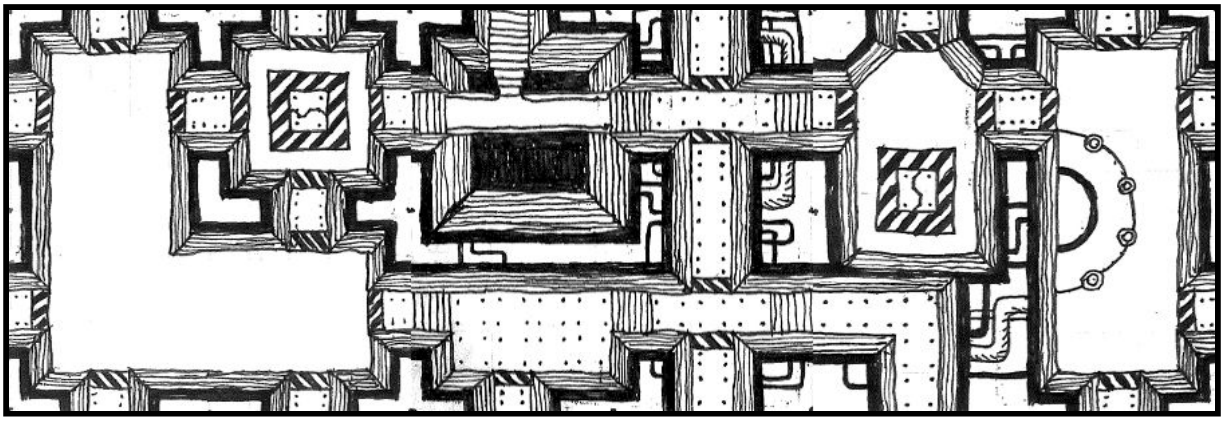
Scen: Ventilationsrummet - ett stort rum som dånar från ventilationsfläktarna i golvet och i motsatt vägg. Här kan rollpersonerna följa dragspåren genom den stora ventilationstrumman på motsatt sida väggen. Ventilationstrumman slutar i ett galler.

- ★ Ett slag mot **TEKNIK** för att stoppa fläkten och säkert passera, om rollpersonen inte lyckas med total framgång kan spelledaren sätta igång fläktarna med två (2) mörkerpoäng. Då behöver rollpersonen i ventilationstrumman klara ett slag mot **RÖRLIGHET** för att inte träffas av den roterande fläkten - och få en kritisk skada.

- ★ När den första rollperson kryper igenom ventilationstrumman hör hen en hammare som slår på metallrören; något rör sig i skuggrna i andra rummet och rollpersonen i trummen behöver slå ett slag mot **KYLA**.
    - Ingen framgång betyder tre skräckpoäng
    - Knapp framgång betyder en skräckpoäng
    - Total framgång betyder noll skräckpoäng

Scen: Hissrummet - mitt i rummet finns en industrihiss vars schakt löper ner i källaren mörker. Hisskorgen är inte på detta våningsplan. När rollpersonerna aktiverar hissen stiger korgen uppåt med ett högljutt gnisslande ljud.

- ★ Slå ett enkelt (+2) slag mot **TEKNOLOGI** för att aktivera hissen
- ★ Slå ett **SPANING** för att inte bli överraskad av de kultister som attackerar rollpersonerna. En kultist per rollperson.



Coriolis källare
Sektor 94, våning två

Scen: Lastrummet - rummet som rollpersonerna kommer ner i är olycksbådande tyst, som en skog innan stormen. Det luktar fränt av ozon och avföring. Det är onaturligt varmt och det ligger sönderslagna lådor och bråte över hela golvet. Ingen låda matchar numret på den låda som ska innehålla tavlan men något säger er att ni är på rätt väg.

- ★ Utmaning: För att röra sig ljudlöst genom rummet krävs ett svårt slag mot **RÖRLIGHET** (-1).

Scen: Bro-rummet - mitt i rummet stängs gravitationen plötsligt av och rollpersonerna börjar flyta i luften. Några kultister har hittat en kontroll som de kan styra gravitationen med och fångar rollpersonerna i rummet.

- ★ Utmaning: Ett slag mot **RÖRLIGHET** för att hålla sig fast. Sedan **SKJUTVAPEN** eller **NÄRKAMP** för att nedgöra de 1T6 Kultister som drar nytta av situationen.

Scen: Gömstället - i förkammarens mörker ser de två gängmedlemmar smita in genom en säkerhetsdörr som låses. När rollpersonerna öppnat dörren slår en stank doft av ruttet kött och otvättad människa från rummet innanför.

- ★ Rollpersonerna behöver slå ett slag mot **KRAFTPROV** eller **DATADJINN** för att få upp dörren.

DUNGEON CRAWL I CORIOLIS?

Idén med dessa rum och våningar är att introducera spelarna i “dungeon crawl” vilket författaren till denna kampanjmodul anser Coriolis passar utmärkt som sätt att spela spelet. Spelledaren bör här anstränga sig för att beskriva världen på sitt vis och låta rollpersonerna upptäcka mystiska saker i de läskiga rummen. Spelledaren bör även balansera händelserna och svårighetsgraderna för att anpassa denna del till sin spelgrupp.

Saab Sheiriff

Asûrbans elitsoldater

Scen: Altarrummet - när rollpersonerna kommer in rummet är det fuktigt och mörkt. Det hörs raspanda steg av personer som lurar i mörkret. Scenen går igenom några steg:

1. När rollpersonerna rundar en hög med tomma lådor, ser de i andra änden av rummet ett monster sittandes på en bronstron av gammal teknologi. Framför tronen ligger en odetonerad missil. Monstret är Saab Sherif. Han tar till orda:

   "Välkomna till mitt rike, mitt namn är Saab Sheriff Alkmam".
   "Jag är gryningen som kommer visa er visa er vägen!".
   "Ge mig Djinnen i Jadeklotet och Dansarens nåd är er för evigt, detta kan jag lova".

2. Den rollperson med högst i **KYLA** ser lådan som tavlan ska finnas i bredvid Saab Sherifs tron.

3. Efter bara ett kort meningsutbyte blir diskussionen avbruten med ett bang! Två Astûrban-soldater brakar in med dragna vapen. Bara någon sekund senare hoppar fyra kultister hoppar fram ur lådorna. Det är dags att slå för initiativ!

Under striden händer två saker som ytterligare ökar på dramatiken:

- Saab använder sin mystiska kraft för att flytta materia så SLP eller RP får -2 på att **SKJUTVAPEN** eller **NÄRKAMP** (1MP)

- Nastia själv plus en soldat (NPC: Soldat) kommer som förstärkning (1MP)

- Efter två rundor ljuder ett larm, alla förstår att denna sektion snart kommer att skicka in nervgas.

ASTÛRBANS ELITSOLDATER

Suley Sleyman
Närkamp 7, Skjutvapen 6, Befäl 2.
Mercuriumsvärd: Skada 3, Krit 2
Skyddsväst: SV3

Cybernetiskt förstärka ben och armar. Hoppa högt och springa fort (1MP). Tillkalla förstärkning (använd SLP: Soldat) (1MP).

Afrim al-Barain
Skjutvapen 7, Närkamp 6
Vulkankarbin: Skada 3 Krit 2
Skyddsväst: SV3

Cybernetiskt förstärka ben och armar. Hoppa högt och springa fort (1MP).

Stridskarta: Saabs tillhåll

EPILOG

I mässen på sitt skepp sitter rollpersonerna och diskuterar vad som faktiskt hände de här senaste veckorna. Detta är en bra tillfälle för spelledaren, tillsammans med spelarna, att först kortfattat återberätta händelserna och sedan avsluta denna första bok enligt följande punkter nedan:

- Förutom återbetalningen på 5% delat på nio segment för skeppet är det är också dags att börja betala levnadskostnad, läs mer på sidan 120 i regelboken.

- Rollpersonerna kan nu också åta sig uppdrag genom de olika frikompanistbyråerna (läs mer nedan) som finns på rymdstationen Coriolis. Spelledaren bör förbereda ett antal kortare uppdrag som antecknas på uppdragsformuläret som kan laddas ned på Fria Ligans webbplats. Ta hjälp av kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan för att generera dessa uppdrag. Använd uppdragsformuläret som en fortsatt bas för spelmötena. Om rollpersonerna inte redan har spelat äventyret Det Döende Skeppet, ett äventyr som går att köpa på Fria Ligans webbplats, är detta en god idé att använda som ett av de tillgängliga uppdragen.

- Spelledaren läser Abudan Shins profetia nedan som ett dramatiskt avslut på den första boken.

FRIKOMPANISTBYRÅER

Även frikompanister har liknande behov av koordinering för att klara sig på marknaden. Trots Legionens närmast totala kontroll, finns det jobb som de inte tar sig an på grund av risker eller uppdragets natur. Dessutom använder de sin flotta uteslutande för Konsortiets uppdrag, så marknaden för eskort, korsarjakt eller sabotage är helt öppen för fria kompanier. I Coriolis finns fasta kompanibyråer som drivs på privat entreprenad, men med överinseende av Legionen och troligen ett flertal underrättelsetjänster. På dessa byråer kan fria kompanier anmäla sig med sina skepp. Köpare kan sedan anonymt söka efter lämpligt kompani för sitt uppdrag. Via byrån ordnas sedan möten för förhandling och kontrakt.

På Coriolis i anslutning till Ozontorget ligger Svarta kraniet i en oansenlig byggnad prydd med snirklande svarta lotuspelare och just svarta kranier. Byrån är inte att missta för Kranium, Legionens favorittillhåll på torget. I sina mörka tysta lokaler – avlyssningsskyddade enligt den lilla kopparplatta som sitter över den armerade dörren in – görs det upp om kompanistuppdrag. Kraniet specialiserar sig på insatser i Kuasystemet men har även kontakter på Algol, Dabaran och Sadaal. Vid behov kan Kraniet även koppla ihop markkompanier med rymdskepp och skytteltransport.

Nära centrum i Akhandar-O-Sharif har Alkabars Assistans sina ljusa kontor i ett nytt elfenbensvitt skytorn. Med panoramafönster mot dammhavet i norr sluts kontrakt om insatser mellan kompanister och uppdragsgivare. Alkabar är stora inom eskort, rymdeskort och skydd av konvojer och tar vid behov in flera olika kompanier och skepp som leds av en assistanskoordinator. Dessa koordinatorer är oftast före detta legionärer, kompanister och officerare ur de större förbanden i Horisonten. Alkabar har kontor även på Coriolis, men då i de finare kvarteren i Kärnan. Utöver det finns de representerade på Mira, Dabaran, Sadaal och Zalos.

Text: Fria Ligan

ABUDAN SHINS PROFETIA

Profetian nedtecknades på en stor stentavla som under portalkrigen försvann. Tavlan är ansedd som en ovärderlig artefakt, speciellt för Zenits Hegemoni och för Konsortiet. Inskriptionerna på tavlan är på ett mycket gammalt språk som ingen i den tredje horisonten numera talar, för att tolka texterna behöver lärda män och kvinnor konsultera uråldriga pergament. Ord och syftningar kan ibland bli helt enkelt felaktiga - men tolkas ofta av de ikontroende bokstavligt. Profetian är lång, men den börjar såhär:

“Mot det svarta landet”
“När dagens sista ljus dör”
“I skeppet från himlen”
“Visioner om häxor som navigatör“

“Var på er vakt om natten”
“Ingen med vapenhand stum”
“Där inget ljus skiner”
“Väntar dödens rum”

“Där i ruiner”
“Född av mörker”
“Närmar sig altaret”
“Då pilar flyger”

“Så var på er vakt om natten”
“Ingen med vapenhand stum”
“Där inget ljus skiner”
“Där växer Titan Arum”