

TITAN ARUM

En kampanj till rollspelet Coriolis av Fria Ligan.
Författare Johan Toresson.

ANDRA BOKEN



Detta dokument innehåller den andra delen av introduktionskampanjen Titan Arum. Kampanjen är skriven för rollspelet Coriolis och för att spelas i gruppen: Rollspelsmåndag, som sänder live varje måndag. Besök oss gärna på Facebook och lämna en kommentar eller för att hitta äldre avsnitt. Naturligtvis står äventyret fritt att användas av vem som helst.

Rollspelet Coriolis ges ut av Fria Ligan (www.frialigan.se). Detta dokument är inte en produkt av Fria Ligan och upphovsmannen är inte associerad med Fria Ligan.



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/>

SPOILER WARNING!

I denna bok avslöjas hemligheter om den tredje horisonten som beskrivs i kampanjen Emissarien som försvann och kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan.

Om du ska vara spelare eller inte vill få reda på dessa hemligheter rekommenderas du att sluta läsa.

PROLOG

Ungefär tio år innan generationsskeppet Zenit anlände till den tredje horisonten spådde den galna Emiren Abudan Shi emissariernas ankomst. Eller rättare sagt, dagens ikontroende i tredje horisonten tolkade Abudans nedtecknade svammel som en profetia. Och som i alla tidevarv är det den starke som styr tolkning på historiens händelser. Emirens osammanhängande mummel och skrik var ett tydligt tecken på psykisk sjukdom och att mörkret mellan stjärnorna hade tagit honom. Naturligtvis vågade ingen säga något högt och därmed riskera piskrapp som straff för förräderi mot Emiren. Alla förstod dock att Emir Abudan Shi var vansinnig. I ett av många desperata försök att rädda hovets anseende nedtecknades orden på en stentavla och deklarerades som vägledande ord från hovet till folket.

Den generella tolkningen av Emirens utsagor kan sammanfattas som att mänsklighetens kraft kan jämföras 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 - vinkelrätt ut från rotationens axel. Dessa två rakt motsatta krafter sliter isär existensen och i mellanrummet skapas ett tomrum där spöken föds. Detta är naturligtvis nonsen. Men de djupt ikontroende i dagens tredje horisont tolkar mellanrummet som slits upp när de två krafterna drar isär existensen som "mörkret mellan stjärnorna" och "spöken" som emissarierna från Xene.

Förutom den generella tolkningen av Abudans utsagor har ett speciellt stycke fått extra stor betydelse i den tredje horisonten. Stycket handlar om det orakel som enligt Sogoiernas folktro återföds varje generation för att kämpa mot en varelse av mörkret om inflytandet i den tredje horisonten. Sogoierna är ett folkslag som valt att leva ett primitivt liv i Kuas djungler. Emirens förvrängda redogörelse för denna del av deras folktro plus makthungriga ikonpräster har resulterat att i att oraklet nu ses som en inkarnation av ikonerna själva. Många fraktioner vill nu ha stentavlan med originaltexten, dels för att kunna bedja till en relik från ikonerna men också för att kunna hävda tolkningsföreträde av texterna.

Detta oraklet i Abudans profetia kallar Emiren för Titan Arum och har nu genom förvrängda folksagor, vansinniga tolkningar och makthungriga ikontroende fått kraften att rubba maktbalansen i tredje horisonten.

I början av denna boken anlitar fraktionen Konsortiet en grupp frikompanister med ett rymdskepp för att i hemlighet hitta flickan Titan Arum och föra henne till konsortiets speciella sektion (KSS). Dessa frikompanister är såklart rollpersonerna.

Välkommen till andra boken i kampanjen Titan Arum.

DENNA BOK	6
FRAKTIONERNA	7
KONSORTIET	7
SYNDIKATET	7
ZENITS HEGEMONI	8
IKONERNAS KYRKA	8
KAPITEL ETT - FRIKOMPANISTERNA	10
VARDAG	10
HÄNDELSER	11
UPPDRAG	12
HISTORIEN FORTSÄTTER	13
VAD ÄR DET EGENTLIGEN SOM HAR HÄNT?	14
KAPITEL TVÅ - EFTERSÖKNINGAR	15
PLATSERNA SOM NÄMNS I PROFETIAN	16
ALTARET	17
UTPOSTEN SKLAD	18
DJUNGELN	19
DÖDENS RUM	23
HAYANN el-RAFA	23
INTERNERINGSSTATION 1122	25
DÄR INGET LJUS SKINER	28
PORTALSTATIONEN	29
ASKBÄLTET	30
KAPITEL TRE - TIDSBESVÄRJAREN	33
GASJÄTTEN XENE	34
EMISSARIEN AUTARCH, TIDSBESVÄRJAREN	35
TEMPLET	36
EPILOG	37

DENNA BOK

Handlingen i denna andra bok är mindre förutbestämd än händelserna i första boken. Ett så pass öppet äventyr ställer högre krav på spelledaren att fylla skarvarna mellan de scener som för historien vidare. En bra fog att använda sig av är händelser som bygger på rollpersonernas personliga problem eller de händelser och personer som rollpersonerna stötte på i första boken.

Konsortiet och Ikonernas Kyrka, genom Yussuf Lakem vill nu anlita rollpersonerna. De blir då återigen indragna i historien om Titan Arum. Men innan Yussuf kontaktar rollpersonerna kommer de behöva utföra ett eller flera uppdrag som frikompanister (se nedan).

Men allt börjar på rymdstationen Coriolis, som de flesta äventyr gör.

TRE VIKTIGA SAKER SOM ROLLPERSONERNA BEHÖVER FÖRSTÅ I DENNA BOK

1. Ett liv som frikompanister går ut på att ta uppdrag och tjäna pengar för att betala av skulden till mecenaten vilket är viktigt för att inte dra på sig fler skulder och därmed otrevliga konsekvenser. Detta är viktigt att spela ut för att vardagen ska finnas där som en kontrast mot händelserna i kampanjen.
2. Zenit Hegemonis underrättelsetjänst: Astûrban, letar också efter Titan Arum och korpral Nastia din Hrama följer rollpersonerna tätt i hälarna. Trots att Nastias inblandning är löst beskriven i denna andra bok uppmanas spelledaren att hitta på spännande scener där Astûrbans agenter dyker upp och gör livet surt för rollpersonerna.
3. Emissarie Autarch, tidsbesvärjaren försökte i sitt sinnesförvirrade tillstånd skicka stora mängder information via en uråldrig konstruktion djupt nere i gasjätten Xenos inre. Rollpersonerna bör be om ikonernas nåd när de inser att mottagaren av informationen inte befinner sig i den tredje horisonten.

FRAKTIONERNA

Under hela äventyret arbetar fraktionernas agenter och byråkrater i bakgrunden. Det är viktigt att spelledaren vet fraktionernas intentioner och respektive mål för att förstå om de motverkar eller faktiskt försöker hjälpa rollpersonerna finna Titan Arum. Nedan beskrivs bara de fraktioner som tydligast figurerar i denna bok. Spelledaren gör klokt i att använda sig av fraktionernas agenter för att visa för rollpersonerna att Tredje Horisonten har många starka och farliga viljor. Under respektive beskrivning finns förslag till en scen för att illustrera på fraktionens roll i historien. Det är valfritt för spelledaren att inkludera en eller flera av dessa scener i sin kampanj.

KONSORTIET

Fraktionen håller sig på ytan passiva men har naturligtvis många järn i elden varav rollpersonerna är ett. De har anlitat de bästa spionerna i KSS för att spionera på de andra fraktionerna, speciellt intressant är vad Zenits Hegemonis har i kikaren. Rollpersonerna skulle få hjälp av KSS agenter om de till exempel kört fast eller hamnar i underläge vid strid. Annars svarar de kallt att det är upp till rollpersonerna att utföra sitt uppdrag enligt gällande kontrakt.

- ★ **SCEN** - Agent Farouk el-Yamin från KSS dyker upp och ger rollpersonerna en hjälpande hand. Det är upp till SL att välja vilken hjälp. Kanske har rollpersonerna kört fast? Kanske har de blivit övermannade av gängmedlemmar eller Astûrban-soldater?

SYNDIKATET

Fraktionen är inte speciellt intresserad av varken profetian eller Titan Arum men förstår att det är någonting i göringen. Om de andra stora fraktionerna vill ha något, finns det alltid berr att tjäna och personer att utpressa. De blir först inblandade på riktigt när rollpersonerna visar intresse för fångelset och händelserna i kapitlet "dödens rum".

- ★ **SCEN** - Durmal Hadia och två livvakter söker upp rollpersonerna. Durmal föreslår ett handelsavtal. Om de ingår avtalet kan han också hålla gängen borta, annars kan han inte garantera deras säkerhet. Det är han mycket "ledsen" över. Handelsavtalet handlar om att rollpersonerna ska frakta en container, som inte får öppnas, till portalstationen i Aiwaz-systemet.

Containern innehåller olagliga narkotiska preparat men det är inte allt. Containern är utrustad med teknik för signalspaning och avlyssning. Detta kan sensoroperatören på rollpersonernas skepp upptäcka. Problemet är att Zalos-systemet är nedstängt så sträng säkerhet råder vid portalstationen där lasten ska lämnas.

ZENITS HEGEMONI

Zenits Hegemoni är den fraktion som spelar störst roll i detta äventyr om inte spelledaren vill annat. De verkar genom sin underrättelsetjänst: Astûrban och korpral Nastia din Hrama är aldrig långt efter rollpersonerna. Hon kommer förfölja dem genom hela horisonten om så behövs. Nedan finns regler för att skuggspela Nastia om spelledaren vill använda sig av den tekniken. Annars bör spelledaren planera hur Astûrbans inblandning kommer se ut, förutom det konkreta scenerna som redan är inskrivna i äventyret.

- ★ **SCEN** - Någon gång under äventyret kommer korpral Nastia din Hrama försöka undanröja rollpersonerna. Med sig har hon tränade soldater. Istället för denna scenen kan spelledaren använda sig av skuggspel (se nästa nedan).

IKONERNAS KYRKA

Ikonernas kyrkas frammarsch har förändrat hur Ikonerna tillbedes i Tredje horisonten. I och med att den heliga skriften samlades och de nio heliga handlingarna nedtecknades kom ikontron att formaliseras. De mörka aspekterna av Ikonerna skulle nu läggas åt sidan - något som ännu inte spridit sig i de bredare folklagren. Fader Sharif Afta är en av initiativtagarna till att rekrytera rollpersonerna för uppdraget att hitta Titan Arum. Han kommer dock ta del av rollpersonernas historia och misstänker mer och mer, ju längre äventyret går, att något är på tok med besättningen. Besättningen har ju delat en dröm om tre häxor och misslyckats med ett portalhopp. Tydliga tecken på att de kan ha drabbats av mystersjukan eller ännu värre, blivit tagna av mörkret mellan stjärnorna.

- ★ **SCEN** - Fader Sharif Afta söker upp rollpersonerna och med sig har han en blek ungdom i bara kalsonger och ett par konstiga glasögon. Glasögonen byter linser samtidigt som den märkliga figuren sniffar på rollpersonerna. Personen heter Hadia och är en stum albino men som kan sniffa upp mystikersjukan. Glasögonen förstärker denna effekt. Han har totalt sex (6) tärningar på att SPANA efter sjukan. Om någon av rollpersonen har poäng i färdigheten mystiska krafter börjar Hadia genast sniffa i luften. Rollpersonen behöver hen klara ett slag mot **KYLA** alternativt ett motståndsslag för **MANIPULERA** för att ta sig ur situationen.

ASTÛRBAN OCH SKUGGSPELET

I denna kampanj kan rollpersonernas antagonist korporal Nastia din Hrama styras av en så kallad skuggspelare. Skuggspelaren är en spelare som inte är med vid spelpassen utan får information av spelledaren mellan spelpassen och avgör hur Nastia agerar.

Nastia din Hrama är indoktrinerad i Zenits Hegemoni som alltid är på jakt efter dyrbara artefakter. Stentavlan och profetian som denna kampanj handlar om är onekligen av stort värde. I första boken har Nastia fått reda på att Emir Aza-du Dabuchan har bjudit in några agenter till sitt palats för audience bara en kort tid efter att han köpt den värdefulla stentavlan på auktion. Detta är mycket misstänkt och måste kontrolleras. Jakten fortsätter även i denna andra bok men då handlar det om Titan Arum snarare än stentavlan.

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 då upp till spelledaren att bestämma. Skuggspelaren får styra Nastia som gör en handling mellan varje spelmöte. Antingen slår spelaren slag för BEFÄL eller MANIPULERA, vilket som verkar mest passande. Slaget modifieras av svårighetsgraden i tabellen nedan eller av spelledaren. Skuggspelaren kan använda spelledarens mörkerpoäng istället för att slå ett slag. Antalet mörkerpoäng dras då från spelledarens totala antal mörkerpoäng kommande spelmöte. Nastias värde för grundegenskaper och färdigheter finns i regelboken på sidan 128.

Tabell - Nastias resurser

Normalt (0 eller 1 MP)

- Nastias grupp på 5 soldater
- Det snabba jaktskeppet Ormus

Svårt (-1 eller 2 MP)

- Rekrytera en person i samhällsskiktet: legofolk
- Få information eller begära en tjänst av redan lojal kontakt

Utmanande (-2 eller 4 MP)

- Rekrytera en person i det stationära samhällsskiktet
- Kalla på förstärkning: 5 soldater
- Kalla på förstärkning: 2 Hassassiner (De blå lotusarna från Lubau)

Vanvettigt (-3 eller 6 MP)

- Rekrytera en person i de privilegierade samhällsskiktet
- Kalla på förstärkning: Flygdivision med 3 skepp

KAPITEL ETT - FRIKOMPANISTERNA

Det första kapitlet börjar med vardag ombord på rollpersonernas skepp. Den stora delen av kapitlet utgörs dock av beskrivningen av frikompanistuppdrag och hur man kan spela dessa. Kapitlet avslutas med en scen i Yussuf Lakems kontor tillsammans med två dignitärer. Rollpersonerna får då uppdraget som sätter fart på historien igen.

VARDAG

Rollpersonerna sitter i mässen på sitt rymdskepp och äter kvällsvard. Kvällens huvudnyhet på Bulletinen är att artefakt som härstammar från portalbyggarna har försvunnit vid en av stiftelsens utgrävningar. Försvinnandet upptäcktes när arkeologen Dina Maikai återvände från en utgrävning och stenstoden saknades från de packlådor hon hade med sig tillbaka till Coriolis. Arkeologen Dina är nu själv anklagad för stölden, men nekar till brott.

Här lämnas utrymme för rollpersonerna att spela ut scener ur vardagen. Spelledaren rekommenderas att fråga var och en av spelarna runt bordet om vad deras rollpersoner tar sig för. Låt rollpersonerna göra vad de känner för. Kanske behöver de inhandla mer utrustning eller följa upp ett sidospår som presenteras tidigare i historien. Nedan listas några händelser på rymdstationen Coriolis och under rubriken Fraktionerna finns fler scener som spelledaren kan använda sig av.

Bestämmer sig rollpersonerna för att utföra ett eller flera uppdrag som är tillgängliga via frikompanistbyråerna beskrivs hur de kan spelas under rubriken Uppdrag. Med belöningen från uppdragen som frikompanister i ryggen kan rollpersonerna köpa mer utrustning och fler moduler till sitt skepp, som i sig kan utgöra ett helt spelmöte.

HÄNDELSER

Rollpersonerna kommer sannolikt besöka rymdstationen Coriolis vid flertalet tillfällen under äventyret. Nedan listas förslag till händelser som alla innehåller ett moraliskt beslut för rollpersonerna att fatta. Dessa händelser och moraliska beslut kan spelas ut som ett miniäventyr i sig eller vara en snabb scen i den större historien. Använd kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan för att skapa fler händelser. Spelledaren rekommenderas att addera till en konfrontation med Astûrban och använda sig av resultatet av den scenen senare i äventyret för att förmedla känslan att underrättelsetjänsten är rollpersonerna tätt i hälarna.

- ★ **SCEN: Kaptenen träffar på fromma pilgrimer** - Rollpersonen kommer i samtal med tre pilgrimer från Algol. De är mycket trevliga och ödmjuka. Anledningen till att de inleder ett samtal med rollpersonerna är för att undersöka om rollpersonerna potentiellt kan hjälpa dem att frita deras kompanjon. De är mycket förtegn om denna fjärde personen men säger att hon blivit kidnappad av Faris-gänget för att hon visste för mycket. De vet att Faris-gänget planerar ett attentat mot en högt uppsatt delegat i fraktionernas råd men är försiktiga att lämna ut informationen. Hjälper rollpersonerna pilgrimerna eller vill de inte bli inblandade i det farliga ärendet?
- ★ **SCEN: Sensoroperatör råkar i samtal med en fånge på rymmen** - Efter ett samtal med en person avslöjar hen en hemlighet. Att hen är en fånge på rymmen och hoppas att rollpersonen kan hålla en hemlighet. Personen överlämnar en minnessticka och ber rollpersonen vakta den med sitt liv - en dag kommer hen tillbaka och vill då ha stickan. Undersöker rollpersonerna stickan och får kunskap eller berr från dess innehåll eller håller de sitt ord och vaktar informationen?
- ★ **SCEN: Skytten hjälper en vilsen resenär** - Rollpersonen stöter på i en förvirrad ung man som uppenbarligen har tappat bort sig. Den unga mannen är uppenbarligen från en mycket välbärgad familj. Han frågar rollpersonen om vägvisning och hur man enklast kan ta sig till kärnans torg. Det skulle vara mycket enkelt att lura honom. Utnyttjar rollpersonerna den unga mannens okunskap och lurar honom på pengar eller visar de snällt vägen utan krav på ersättning?
- ★ **SCEN: Teknikern stöter på ett kaxigt gatugäng** - Llama-gänget skor sig på bortkomna turister och personer som tar fel gränd i tron att de hittat en genväg mellan de stora torget på rymdstationen Coriolis. De närmar sig teknikern och ber om en tjänst. Ingen av rollpersonernas besättning kommer röras av gänget om de anmäler ett inbrott i deras skepp till gardet och anger faris-gänget som de skyldiga. Antar rollpersonerna uppgiften och blir kompisar med Llama-gänget eller vägrar dem och därmed riskerar att få en fiende?
- ★ **SCEN: Piloten ertappar en klåfingrig ficktjuv** - En smutsig person med delvis rakat huvud så håret bildar en mohikan. Om rollpersonen ertappar tjuven använder hon mystiska krafter för att komma undan. Men hon verkar inte veta om det själv. Alternativt är hon livrädd för vad som kommer hända om hon blir påkommen. Kommer rollpersonerna lämna in henne för tjuveri eller mystersjuka eller låter de henne gå?

UPPDRAG

De uppdrag som finns tillgängliga hos frikompanistbyrån Alkabars Assistans finns i rollpersonernas tabulas. Spelledaren rekommenderas att förbereda ett eller flera uppdrag innan spelmötet. Använd kompendiet Horisontens Hemligheter och uppdragsformuläret för att beskriva uppdragen och tabellen för möten i rymden för att levandegöra resan till-och-från den destination som uppdragen utspelar sig på. Glöm inte heller att inkludera beskrivningar om vardagslivet på skeppet genom att fråga spelarna hur deras karaktär beter sig under kvällsvarden, bönen, vid sin station och framför nyhetsbulletinens kvällsprogram.

UPPDRAG FRÅN UPPDRAGSFOMULÄRET

1. Rollpersonerna antar ett uppdrag från formuläret och genomför lämpliga förberedelser. Exempel på bra förberedelser är att inhämta mer information om uppdragets destination, införskaffa rätt utrustning och diskutera en plan B ifall plan A går i stöpet.
2. Spela ut en slumpmässig händelse på resan till destinationen (använd tabellen i horisontens hemligheter). Det kan vara något så trivialt som en vardagssituation som en roll på skeppet behöver lösa. Spelledaren bör förbereda denna händelse i förhand.
3. Uppdragets huvudscen spelas ut. Använd gärna kompendiet horisontens hemligheter och egna äventyrsfrön för att göra spännande och innehållsrika uppdrag. Kanske sätter en återkommande fiende käppar i hjulen eller möter någon av rollpersonerna ett spöke från sitt förflutna?
4. Spela ut en slumpmässig händelse på resan tillbaka från destinationen (använd tabellen i horisontens hemligheter). Det kan vara något så trivialt som en vardagssituation som en roll på skeppet behöver lösa. Spelledaren bör förbereda denna händelse i förhand. Ge även utrymme för investering av erfarenhetspoäng och utveckling av relationer.
5. Tillbaka på Coriolis. Dela ut erfarenhetspoäng och belöningen. Räkna ut hur mycket tid som gått och slå för eventuellt underhåll av skeppet (sidan 186 i regelboken). Löpande kostnader och levnadskostnader ska också betalas (sidan 119 i regelboken).

Länk till uppdragsformuläret: (<http://bit.ly/2yA3KPQ>)

HISTORIEN FORTSÄTTER

Kampanjen fortsätter då kaptenen blir kontaktad av Yussuf Lakem, som bjuder in rollpersonerna till ett "brådskande möte". Det är dock upp till spelledaren att bestämma när Yussuf kontaktar rollpersonerna.

När rollpersonerna träffar Yussuf är han inte ensam på sitt kontor vid kryddtorget på rymdstationen Coriolis. I rummet finns en kvinna i uniform och en man med en fint utsmyckad djaballa. Kvinnan har stålgrå ögon och hennes uniform avslöjar att hon är officer vid Konsortiets Speciella Sektion (KSS). Kvinnan presenterar sig som Officer Thará Sunn Wakil och mannen som fader Sharif Afta. Rollpersonerna känner genast igen fader Sharif då han framträtt på många av bulletinens morgonsändningar. Han är den predikant som startat flest missionsexpeditioner och nyligen överlevde debaclet vid Taoan. Efter att de båda presenterat sig sätter de sig ned och nickar åt Yussuf att fortsätta. Yussuf pratar på - något mer nervöst än vanligt försöker han uppenbart framställa sig som en mycket professionell och kompetent byråkrat inför de båda gästerna. Efter ett babbligt välkomnande och flera försök till artigheter harklar sig Yussef och kommer äntligen fram till ärendet i fråga.

KSS har ett mycket delikat och viktigt uppdrag till besättningen. Stentavlan har nu tolkats och i Abudans Shins profetia omnämns en person som kallas Titan Arum. KSS och Ikonernas kyrka har fått reda på att denna person är högst levande. Personen måste finnas och lämnas över till KSS. Belöningen är 50.000 birr (alternativt avskrivning av den del av skulden för rollpersonernas skepp) och ett högre anseende hos både konsortiet och ikonernas kyrka. Yussuf kan inte säga mer innan rollpersonerna skrivit på kontraktet.

Om rollpersonerna tackar ja till uppdraget reser sig Thára Wakil upp. Hon förklarar med en officers myndiga stämma och pondus att profetian nämner tre platser: "ett altare", "dödens rum" och "där inget ljus skiner" som möjliga platser att leta på. Om rollpersonerna frågar ytterligare frågor besvarar Thára dem med att det är rollpersonernas jobb att lista ut. Sharif tar sedan till orda och frågar besättningen om deras dröm och mötet med häxorna. Han frågar också om någon av dem har visat tecken på mystikersjukan? Sharif försöker av svaren lista ut om det är rollpersonerna som omnämns i profetian eller bara några mörkertagna stackare.

Efter frågorna önskas rollpersonerna god framgång; och Thára och Sharif går ut från kontoret, till Yussuf lättnad. Det är inte varje dag han har så högt ansedda personer på hans kontor. Nedan listas de ledtrådar som Thára och Sharif ger dem.

VAD HÄNDE MED SKARABÈRUSTNINGEN?

I första boken fann rollpersonerna en artefakt, närmare bestämt en skarabèrustning. Om någon av rollpersonerna innehar denna kan det ge konsekvenser Artefakter är skrämmande saker från en svunnen tid. Vissa ikontrollerande ser det som att leka med mörkret mellan stjärnorna och präster skulle kunna fördöma användandet av artefakten.

VAD ÄR DET EGENTLIGEN SOM HAR HÄNT?

En av Emissarierna som steg upp ur gasjätten Xene (se boken horisonten) anser sig vara en inkarnation av halvguden Autarch som enligt Sogoiernas folketro är Titan Arums direkta motsats och eviga fiende. I sitt förvrängda sinnestillstånd kidnappar Emissarien flickan Titan Arum. De befinner sig nu i Kua-systemet ombord på Emissariens skepp i omloppsbanan kring gasjätten Xene.

Emmissariens sinne är förvrängt och när han tolkar Sogoiernas folketro och Emissariens egentliga uppdrag blir resultatet en vansinnig soppa. Han tänker försöka genomföra en helig ritual med sensorutrustningen på sitt skepp för att aktivera en mystisk artefakt i gasjättens inre. Ritualen avslutas med att han ska offra Titan Arum och vinna den eviga kampen i sin generation. Läs mer i kapitlet Autarch, Tidsbesvärjaren nedan.

För att finna Emmissarien och därmed Titan Arum behöver rollpersonerna undersöka en eller flera av de platser som nämns ovan och som beskrivs i följande kapitel. Äventyret kan börja!

ABUDAN SHINS PROFETIA

Profetian nedtecknades på en stor stentavla som under portalkrigen försvann. Tavlan är ansedd som en ovärderlig artefakt. 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 och de heliga skrifterna. Ord och syftningar blir ibland helt enkelt felaktiga - men tolkas ofta av de ikon troende bokstavligt. Profetian är lång, men den börjar:

“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”

KAPITEL TVÅ - EFTERSÖKNINGAR

Kapitel två och historien om Titan Arum börjar på riktigt då rollpersonerna bestämmer sig för att anta uppdraget de fått av Yussuf Lakem och hitta Titan Arum. Det finns inte många ledtrådar att gå på förutom de tre platser som kaptein Thára nämnde från Abudans profetia.

Det är upp till spelledaren att bestämma hur lång tid det tar för rollpersonerna att få reda på vart i tredje horisonten som platserna i profetian pekar på (Altaret, Dödens rum och där inget ljus skiner). Känner rollpersonerna till vilka platser som hänvisas till redan från början eller avslöjas de en efter en? Rollpersonerna bakgrund och goda idéer ska naturligtvis även de spela in i sökandet efter Titan Arum.

Det finns gott om utrymme för slumpmässiga möten i detta kapitel. Som spelledare gör du klokt i att fylla dessa utrymmen med händelser som målar upp världen och fördjupar förståelsen för den tredje horisonten. Använd gärna rollpersonernas bakgrund, personliga problem och tidigare händelser för att skapa spännande möten. inspiration finns i Fria Ligans böcker och kompendier. I detta dokument hittar du förslag på scener under rubrikerna Fraktionerna och Händelser. Det kommer även ske en del resor, hur dessa kan hanteras beskrivs i kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan.

KAPTEN ARETH OCH RYMDVÄVENS RIDDARE

Det finns chans att rollpersonerna beslutar sig för att återigen besöka Taoan systemet och Areth. Hon har träffat på tidsbesvärjaren Autarch vilket hon sa när hon anföll rollpersonerna i första boken. Hon vet vart hans skepp var på väg. Som betalning för informationen vill hon naturligtvis ha Jadeklotet, om de ens lyckas tala med henne.

Om spelledaren vill belöna ett sådant djärvt drag kan hen avslöja vart Titan Arum hålls fången och vart Emissarien Autarchs finns. Se kapitlet Autarch, tidsbesvärjaren. Men det blir förmodligen inte varken gratis eller riskfritt.

PLATSERNA SOM NÄMNS I PROFETIAN

Altaret - Orden: ruiner, mörkerfödda, altare och pilar, från profetian pekar på folkslaget Sogoierna som lever i Panuan-sektorn på planeten Kua. Altaret som omnämns i Abudan Shis profetia är det altare Sogoierna använder för att tillbe jägarinnan och finns i deras by. Jägarinnan är avart av ikonon Domaren. Nedan finns några riktlinjer för vart denna informationen kan spåras upp - som vanligt rekommenderas att belöna andra bra idéer av spelarna.

- På universitet; finns en professor som forskar på Sogoierna
- Hos Stiftelsen; som ägnar sig åt att författa en encyklopedi om tredje horisonten
- Rätt ställda frågor till informanterna på rymdstationen Coriolis
- Utforskare och prospektörer på någon av rymdstationen Coriolis cantinor

Dödens rum - Efter att högriskfängelset på planeten Lubau förstördes av solvindar byggdes den gamla rymdstationen Souk Mehradis III i kua-systemet om till fängelse. För kostnaderna stod konsortiet och legationen. I Kuasystemet finns en rymdstation där livstidsdömda fångar hålls i förvar. Fängelset heter interneringsstation 1122 men kallas bland kåkfarare och kriminella för "dödens rum". Rollpersonerna med bakgrund i kriminella gäng, coriolisgardet eller i legationen kan redan känna till det om spelledaren tillåter. Nedan finns några andra sätt att få reda på informationen - som vanligt rekommenderas att belöna andra bra idéer av spelarna.

- Leta efter "dödens rum" i informantnätet på Coriolis
- En spelledarperson från gardet, legationen eller något av gängen.
- En närstående till en rollperson sitter fängslad i "dödens rum"

Där inget ljus skiner - Frasen "där inget ljus skiner" handlar i Sogoiernas folkstro en plats av död och förstörelse. Uttrycket har anammats av handelsmän och andra rymdfarare och gett namn till den enorma skeppskyrkogården som breder ut sig inuti det väldiga askbältet i Odacon-systemet. Det är allmän kunskap att askbältet är resterna av planeten Matush som slets itu under krigen (horisonten s190). Askbältet är en veritabel guldgruva för skrotprospektörer. Men här vilar naturligtvis även många faror. Skeppskyrkogården i askbältet ligger fem astroiddistanser från systemets stjärna. Nedan listas några källor för vart informationen om skeppskyrkogården i askbältet. Tredje Horisonten är stor och naturligtvis kan andra källor informera rollpersonerna om informationen ovan.

- Handelsmän som besöker Kua-systemet ofta.
- Prospektörer som bärar delar och material från skeppen på kyrkogården.
- Nomader som på genomresa i Odacon-systemet korsat skeppskyrkogården.

ALTARET

Rollpersonernas efterforskningar leder dem så småningom till en liten by djupt inne i Kuas djungel. I byn bor stamfolket: Sogoierna, som är i grunden ser sig som Kuas sanna arvtagare. Deras berättelser skildrar hur de valde bort stjärnorna för det enkla livet i djungeln och de ser sin livsstil som motsatsen till den hybris som zeniterna står för. Deras folktro bygger på en dualitet hos ikonerna Jägarinnan då det alltid finns ett byte och en jägare. I Sogoiernas folktro är jägaren: Autarch och bytet Titan Arum, centrala. Ikonen Jägarinnan är inte längre erkänd som helig i Tredje Horisonten. Ikonernas kyrka ser att man hellre ställer sig till deras version av ikontron där man tillber alla ikoner.

Altaret, som är en fem meter hög stenstod med en helt blankpolerad sida finns på toppen av en Ziggara mitt i Sogoiernas by.

Byn ligger mitt i den täta djungeln, att sätta ner ett skepp större än klass ett är därför nästintill omöjligt. Den närmaste säkra landningsplatsen är vid Stiftelsens forskningsstation Sklad från vilken man kan nå byn och altaret på tre dagars besvärlig vandring genom snårig djungel. Till utposten kan rollpersonerna ta sig med sitt egna skepp, dock tillåter landningsplattformen bara klass tre skepp som störst. Om rollpersonerna inte kan eller vill ta sitt egna skepp behöver de köpa transport till Sklad.

KUAS DJUNGEL

”Djungeln är Kua och Kua är djungeln”, är ett känt ordspråk från sogoierna och på något sätt beskriver det allt det som gemene man i Horisonten tror är Kua. Hetta, fukt, regn och gigantiska träd kännetecknar djunglerna som täcker större delen av planeten. Till det kommer hungriga rovdjur, förvildade förstkomna stammar och, om man får tro holofilmer, mäktiga relikier från portalbyggarna. Livet i de djupa skogarna skiljer sig markant från stadslivet i Konglomeraten eller andra städer i Horisonten. Varje dag är en kamp mot rena naturkrafter i form av störtregn, monsuner och översvämningar men också deras långsamt nedbrytande effekter med fukt, rost, mögel och sjukdomar som trivs i det varma klimatet. Men djungeln kan också vara en frälsare med sina frukter, timmer och andra byggmaterial.

Det senaste från bulletinen är att en expedition ledd av Stiftelsen med den berömde zoologen Henam Mirsak nyligen gett sig av mot de svarta skogarna för att lösa gåtan en gång för alla, men har nu försvunnit sedan stridigheter blossat upp mellan skogsbolag och en religiös enklav.

Den omåttligt populära serien Plantageägarens dotter utspelar sig till stora delar i Kuas djungler.

Text: Fria Ligan

UTPOSTEN SKLAD

Fria ligan anlade utposten för tre cykler sedan med syfte att studera växtlivet i djungeln och om några arter skulle passa speciellt bra för att använda som näringsämne eller i processad mat på rymdstationen Coriolis. Utposten består av en två våningar hög huvudbyggnad, två laboriemoduler och massor av bråte i form av trasiga maskiner och reservdelar för reparation. I huvudbyggnaden finns den stora aula som fungerar som både matsal och mötesplats. Totalt finns cirka tjugo personer på utposten.

Ansvariga på platsen är Chefen för säkerheten Solamn Dalavri och forskningsledaren Wazil Domei. Ungefär tio personer sköter driften av utposten, allt från vatten- och avlopp, restaurangen, sovsalen till sjukstugan. Sju arkeologer och forskare finns också på platsen. Dessa håller dock mest till i någon av de två mobila laborier som är placerade bredvid huvudbyggnaden. Byggnaderna är placerade så att det formar ett litet torg. Det är lerigt och säkerhetsvakterna har byggt gångvägar av trä som skydd, men det hjälper föga.

Sogoiernas by och altaret ligger tre dagars vandring väster från Sklad och varken administrationen eller Sogioerna på plats är speciellt hjälpsamma utan mer intresserade av att ta betalt för eventuell uppehälle och kostnad för att vakta skeppet, om rollpersonerna inte har hittat någon annan väg ner till planeten.

Tabell - Personer i utposten Sklad (i urval)

- Solamn, säkerhetschef
- Wazil, forskningsledare
- Myesha, vaktmästare
- Azima, bespisningspersonal
- Melek, vägvisare och expert på Kuas djungel
- Yasin, säkerhetsvakt

★ **SCEN: AKIKO** - Det hörs ett skrammel och brak från bespisningsmodulen när Azima kommer utspringandes med en påk i högsta hugg. Hon har precis jagat ut Ekleberim Akiko från köket i utposten.

Akiko springer rakt fram mot en av rollpersonerna och gömmer sig bakom hen. Med stora ögon och ett högfrekvent tjatter ber hon om beskydd från Azimas vrede. Akiko, har bott i utposten ett tag, är tam men ingen tar hand om henne, hon får stjäla sin mat och sitt vatten, vilket hon dock gör med framgång. Hon är dock mager och raggig.

Om rollpersonerna vill ta hand om semi-intelligensen Ekleberimen Akiko behöver de vinna hennes förtroende på något vis (exempelvis med mat). Se boken horisonten sidan 199 för Akikos värden och beskrivning av Ekleberim. Om rollpersonerna lyckas har de en ny medlem i sin grupp. Om spelledaren tillåter kan hon kan även kan dresseras vilket speltekniskt betyder att hon får ett rollformulär och ERF, precis som en vanlig rollperson.

DJUNGELN

När rollpersonerna bara har kommit in några hundra meter i den täta vegetationen är ljudet från djungelns alla djur öronbedövande och kläderna klibbar sig fast mot huden. Kuas djungel är minsann en utmaning. Under de tre dagar som rollpersonerna behöver färdas genom djungeln kommer de få tid för utveckling, de kommer drabbas av ett missöde och vara med om ett möte. (enligt reglerna för resor i kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan).

Utveckling - Rollpersonerna kan; be en förbön, reparera utrustning, växla in ERF och förändra en relation till en annan RP under den flera dagar långa färden genom djungeln.

Missöde (Hela gruppen, dåligt läger) - Under en av nätterna ramlar rollpersonernas läger ihop. De behöver snabbt bygga upp det igen innan insekter tar sig in i deras sovutrustning, men det är lättare sagt än gjort i den nattsvarta djungeln. En rollperson behöver klara ett svårt (-2) slag mot **ÖVERLEVNAD** för att lyckas bygga upp lägret igen. Rollpersonen kan såklart få hjälp av sina vänner.

- ❖ **Misslyckat slag** - Ramlar och tar 1KP i skada, hela gruppen får 1SP på grund av dålig sömn.
- ❖ **Knapp framgång** - Bygget tar längre tid än väntat, hela gruppen får 1SP på grund av dålig sömn
- ❖ **Total framgång** - Rollpersonen får en bonus (+2) som hen själv får använda eller dela ut till någon annan

Möte - Någon gång under resan genom djungeln träffar de på ett vrak av skeppet Radoom som försvann under mystiska omständigheter för bara något segment sedan. Radoom var ett lastskepp under Konsortieflagg och bulletinen rapporterade om försvinnandet. De sista inslagen rörande Radooms öde handlade om att besättningen drabbats av mystersjukan.

Bara aktern med sina tre stora gravitonprojektorer sticker upp ut marken. Om rollpersonerna är på sin vakt kan de slå ett slag för **SPANING**. Om slaget lyckas får rollpersonerna syn på ett antal Nekatra som verkar bosatts sig i skrovet, rollpersonerna är dock inte upptäckta. Om slaget misslyckas upptäcker Nekatras rollpersonerna. Om rollpersonerna bestämmer sig för att utforska vraket, med eller utan Nekatras tillåtelse, finner de att inte mycket finns kvar av värde. Bara maskinhallen och underhållscentralen är kvar. Resten av skeppet är antingen begravt i Kuas mylla eller överväxt av klängväxter och träd. Det mesta av innandömet är sönderbränt.

- **Maskinhallen** - här kommer rollpersonerna in i vraket. Hallen är 80 gånger 80 meter massiv hall med över 50 meter i takhöjd. Här inne sipprar bara en liten del av Kuas solljus in. Det är dunkelt och skumt. I ett hörn finns Nekatras sovplatser och matförråd. Om rollpersonerna inte fått tillåtelse att befinna sig här, kommer Nekatras med att jaga bort rollpersonerna, med våld om det krävs. Motståndet består av RP+2 Nekatras och otillgänglig terräng (-2 på RÖRLIGHET).
- **Underhållscentralen** - Rummet är en mindre än den stora maskinhallen, hit kommer rollpersonerna genom en halvöppen säkerhetsdörr. Nekatra har samlat på sig en del utrustning av ordinär kvalité som rollpersonerna kan finna i vad som varit en gammal elektronikcentral. När de rotar runt här inne tänds plötsligt en lampa när skeppsintelligensen Azizah vaknar till liv. Hon vet vad som hänt med skeppet, men avslöjar det bara om rollpersonerna tar henne med sig. Med ett lyckat slag för **TEKNIK** kan rollpersonerna montera ut Azizah. Om slaget inte nåt total framgång blir hon traumatiserad och excentriskt på något vis, detaljerna är upp till SL. Hantera Azizah som artefakten Sann Intelligens från kompendiet Horisontens Hemligheter.

BYN

Rollpersonerna kan genom växtligheten se ett antal låga byggnader. De verkar vara ett ihopplock av gamla bomoduler i härdad plast och virke från djungeln. Byggnaderna är utkanten av Sogoiernas by (se handout: Sogoiernas by). I mitten av byn reser sig en tiotals meter hög Ziggurat och på dess topp en fem meter hög stenstod. Stenstoden är altaret som Rollpersonerna letar efter.

Rollpersonerna behöver klara ett slag för **SMYGA** om de ska ta sig obemärkta in i byn.

- ❖ **Misslyckat slag** - Rollpersonerna ses som ett hot, strid med RP antal Sogiokrigare (Använd SLP Gängmedlem).
- ❖ **Knapp framgång** - En bybo börjar hänga tvätt mitt i Rollpersonernas planerade väg, de behöver ta en omväg.
- ❖ **Total framgång** - Rollpersonerna själva får beskriva hur de smyger sig in i byn.

Det första som rollpersonerna förstår när de kommer längre in i Sogoiernas by är att den är i uppror. Många invånare ser mycket oroliga ut - vissa gråter och andra vandrar planlöst och mumlar för sig själva. I mitten av byn, vid foten av Zigguraten, har ett tiotal bybor samlats framför deras bypräst. Prästen talar med lugnande ordalag om ordning och sans men lyckas inte lugna alla.

Anledningen till att byn är i uppror är tvåfaldigt. För det första är Kolonialagenturens avverkningsmaskiner på väg rakt mot byn och Sogoiernas präst har inte lyckats förhandla om att låta byn vara. För det andra har den person som utropat sig till denna generations inkarnation av Jägaren (Autarch) kidnappat bytet (Titan Arum). Men alla är inte övertygade att Autarch faktiskt är denna generations inkarnation av jägaren.

TILLFÅNGATAGNA

Om rollpersonerna misslyckas att smyga sig förbi byborna, eller helt enkelt vandrar in i byn och blir upptäckta, kommer de bli bryskt tillfångatagna och förda till byn präst. När denna förstår att rollpersonerna inte är kolonialagenturens agenter blir tonen mer mjuk. Han bjuder in dem till sitt tält vid foten av Zigguraten och lyssnar på deras historia.

Både prästen och rollpersonerna delar samma mål, att finna Titan Arum. Prästen går med på att hjälpa rollpersonerna och berättar att Denna generationens Titan Arum är försvunnen, kidnappad av Autarch och några av de mest troende klankrigare. Autarch sa sig komma genom rymdväven och hans utseende påminde om ett spökes. Han kallades sig själv Emissarie Autarch, Tidsbesvärjaren av Xene. Prästen säger att han tror han vet hur man kan ta reda på vart Autarch förde Titan Arum. Han är villig att berätta det för rollpersonerna för ett pris. De måste förhandla med kolonialagenturen att skona byn.

- ★ **SCEN: Avverkningsakbaren Handi:** Kolonialagenturens maskiner är bara några kilometer bort och inte svåra att hitta, desto svårare är det att övertyga avverkningsakbaren Handi el-Jamain att ta en annan väg. Handi står kaxigt och röker vattenpipa med muskulösa skogsarbetare och tar emot rollpersonerna med ett flin använd SLP Kurtisan för Handis värden.

När rollpersonerna återvänder ger prästen dem Autarchs tabula (se nedan) oavsett om de lyckats eller ej, prästen vill ju trots allt också finna Titan Arum och tror inte att personen som utger sig för att vara Autarch talar sanning.

ALTARET

Altaret är en fyra meter hög stenstod varav ena sidan är blankpolerad. På marken framför stenstoden ligger det djurrester, blommor och frukt. Altaret är den mest heliga platsen för Sogoierna som lever i byn. I den sida av stenstoden som är blankpolerad finns inskriptioner som beskriver den maktkamp som födelsen av varje generations Titan Arum för med sig (se nedan). Om rollpersonerna inte redan fått Autarchs tabula ligger den också här på en hög med kläder.

INSKRIFTIONEN PÅ ALTARET

Falska jubel i Autarchs hov
Proklamerar sublimt kätteri
Eftersträvat av fiender med mördande intresse
Den självutnämnda tidsbesvärjaren

Han har lärt sig förbjuden kunskap
Som är menat att förbli glömd
Hans hud blev hans fängelse
Där hans själ lider

I rymdväven djupt begraven
Formades verktygen som lät Titan Arum fly

Genom rymdväven måste Titan Arum färdas
För att sova till den framtida dagen

Utmed rymdväven måste Titan Arum gå
För att möta hennes fördärv, där han väntar

Svårtillgänglig kunskap om tidsbesvärjelser
Kända av ingen i hans närhet
Odödlig tack vare konstgjord transformation
För att härska en värld som snart dör

AUTARCHS TABULA

Nedan beskrivs de ledtrådar som finns på Autarchs tabula och som driver historien framåt. De första två leder vidare till de andra platserna som nämns i profetian. Den tredje ledtråden leder till Autarch och Titan Arum och därmed till historiens slut. Det är upp till spelledaren vilken eller vilka av ledtrådarna rollpersonerna får.

- **Dödens rum** - På tabulan finns dokument med forskning om Sogoiernas folktrö. Ett namn dyker upp som mycket kunnig: Abidal du-Dabuschan hjälpa rollpersonerna. En sökning på Abidals namn får en träff på Bulletinens inslag om att Abidal sitter fången på interneringsstation 1122.
- **Där inget ljus skiner** - På tabulan finns ett brottstycke från Sogoiernas folktrö. Enligt sägnen är det där "inget ljus skiner" som Autarch finner sitt mod och sin sköld. Det är också samma plats som, enligt folktron, mörkret mellan stjärnorna bor. Koordinaterna för denna plats är Odacon-systemet och mitt i den enorma skeppskyrkogården som uppstod efter portalkrigen.
- **Vart befinner sig Titan Arum?** På tabulan finns en färdplan som går till gasjätten Xene. Notera att den ledtråd leder till slutscenen för äventyret. Om rollpersonerna inte utforskat alla platser som profetian pekar på kan spelledaren förlänga kampanjen genom att välja en annan av ovanstående ledtrådar istället.

DÖDENS RUM

Vid vidare efterforskningar får rollpersonerna reda på att en person som faktiskt forskat på Titan Arum-myten sitter fången i fängelset som bland kriminella och gardister kallas för dödens rum. Forskaren sitter fängslad för att han sitter som säkerhet för syndikatet som bedriver utpressning mot nomaderna i ett komplicerat maktspel om omsättningen på nöjespråmarna. Detaljerna om brottet är därför högst oklara och diffusa - han är dock övertygad om att kunna rentvå sig så länge rättegången inte är totalt kontrollerad av Syndikatet.

Fången är ingen mindre än Abidal du-Dabuschan, bror till emir Aza du-Dabuschan vid nomad flottan; som rollpersonerna träffade på i första boken. Att få träffa Abidal är svårt; han sitter i isoleringscell och högriskfängelset tar vanligtvis inte emot besökare. Men påhittiga rollpersoner kan mycket väl komma på ett sätt. Inte långt efter att rollpersonerna börjar fråga runt om fängelset får syndikatets agenter reda på och erbjuder sin "hjälp" att träffa fången (se nedan).

Officiellt är det fraktionernas råd som ansvarar för fängelset men i praktiken är det fraktionen Syndikatet styr. Att tacka ja till den hjälp som syndikatets agenter erbjuder är en genväg - men det kommer med en sur eftersmak och ett pris. Fraktionen agerar i denna del av äventyret genom Hayyan el Rafa som är son till den nuvarande ledaren för Wark-gänget på Marknadstorget.

SYNDIKATET

Horisontens organiserade brottslighet består av en samling familjer och deras gäng. Fraktionen är tungt centrerad till Coriolis station och är inte en del av Fraktionernas råd, något de själva önskar.

HAYANN el-RAFA

Alldeles kort efter att rollpersonerna har frågat runt om "Dödens rum" blir de kontaktade av en inställsam kurtisan vid namn Hayann el Rafa. Meddelandet säger att han kan hjälpa dem med deras "problem". Rollpersonerna kan möta honom på restaurang Faradhs vid Ozontorget vid kvällsvakten. Rollpersonerna kan känna till att "el Rafa" är namnet på den familj som styr gänget Wark och att de har ett hemligt handslag (horisonten sidan 28).

- ★ **SCEN: Mötet med Hayann** - När rollpersonerna träffar Hayyan välkomnar han dem artigt och presenterar sig som Hayann av folket. Han ber dem slå sig ner och dela bröd och té med honom. Han är mycket intresserad av vilka rollpersonerna är. Han är påläst om deras tidigare affärer. Snart serveras det grillspett vilandes på Fattoush och Tabbouleh. Det kommer in rykande heta Manakeesh som är ett luftigt bröd med topping och vitost.

Hayyan vill efter en stunds samtal komma till affärerna. Hans erbjuder hjälp med alla problem som rollpersonerna har, speciellt det som kan röra interneringstation 1122. Han frågar dem vad de har för intresse av fångelset och hur han kan hjälpa till.

Varje problem som rollpersonerna anger svarar Hayyan med ett leende och "det är redan ordnat, något mer?". Meningen är att rollpersonerna ska förstå att hjälpen kommer med ett pris. Om de inte är försiktiga sitter de "knädjupt i skiten" och om de inte passar sig nu är de snart insyltade i Syndikatets affärer.

Smarta rollpersoner frågar hur mycket dessa tjänster kostar. Då ler Hayyan och berömmar rollpersonen för att vara klok och att det kan diskuteras vid ett senare tillfälle. Om rollpersonerna ändå står på sig avslöjar kurtisanen att han representerar familjen Rafa av Syndikatet och vill framförallt hjälpa rollpersonerna men att de naturligtvis kommer be om en motprestation, ingenting är ju gratis i tredje horisonten.

Han berättar att Syndikatet är den största organisationen som verkar inom transport och beskydd, men inte den enda. Det finns tre externa hot till Syndikatets makt i den Tredje horisonten: Ormens huvud, Slavhandlarna och Ferekam, tre organisationer som ägnar sig åt liknande verksamheter. De har börjat blockera Syndikatets transportverksamhet. Detta är ju ohederligt! Som betalning för hjälpen som Hayyan erbjuder behöver rollpersonerna smuggla in en bomb på skeppet Amadihne. Skeppet är nämligen ett av Ormens huvuds transportskepp.

Om rollpersonerna antar hjälpen berättar Hayyan välkomnande att de nu står på besökslistan. De kan åka och docka med internerings station 1122 och om det mot all förmodan blir något problem kan de kontakta honom.

Middagen avslutas med att Hayyan pratar om det senaste från nyhetsbulletinen. Speciellt den rapport om skepp med smala kantiga former, som knappt syns på sensorer och plötsligt försvinner i moln av brus. Enstaka besättningar sägs ha skymtat skeppen nära smuggelrutten med ökad frekvens vid Transshuras månar i Kua-systemet. Det vore ju förfärligt att stöta på ett sådant skepp, ensam mitt ute i den kalla rymden. Ikonerna bevara oss! Detta är naturligtvis ett förtäckt hot. Skeppen är syndikatets svarta skepp.

SYNDIKATETS SVARTA SKEPP

På senare tid har det börjat dyka upp historier om skepp med smala kantiga former, som knappt syns på sensorer och plötsligt försvinner i moln av brus. Enstaka besättningar sägs ha skymtat skeppen nära smuggelrutten med ökad frekvens vid Transshuras månar i Kua-systemet.

Text: Fria Ligan

INTERNERINGSSTATION 1122

När väl rollpersonerna är på väg till rymdstationen och fängelset bör de redan ha ett godkänt möte med Abidal. Annars blir de avvisade direkt av en hård och kall fängelseadministratör som ointressant säger att de inte tar emot besökare. Om de har antagit Hayyans hjälp och kontaktar honom säger han att kan såklart kan hjälpa dem ännu en gång. De blir då snart anropade av fängelset som ger dem godkänt att träffa fången Abidal du-Dabuschan.

Under de dagar som rollpersonerna behöver färdas till fängelset kommer de få tid för utveckling, de kommer drabbas av ett missöde och vara med om ett möte. (enligt reglerna för resor i kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan).

Utveckling - Rollpersonerna kan; be en förbön, reparera utrustning, växla in ERF och förändra en relation till en annan RP under den flera dagar långa färden genom djungeln.

Missöde (Kaptenen, fripassagerare) - På kvällen upptäcker kaptenen hål i hens kläder som hängt i hens skåp. Om spelledaren vill kan även en ägodel vara söndertuggad (3MP), men kan repareras med ett svårt (-1) slag mot **TEKNIK**. Det går att spåra skadedjuren med ett slag mot SPANING.

- ❖ **Misslyckat slag** - Det tar lång tid att hitta trädbaggarnas bo, ett slumpmässigt system på skeppet blir skadat.
- ❖ **Knapp framgång** - Hen hittar trädbaggarnas bo men ytterligare en ägodel från slumpmässig RP är söndertuggad.
- ❖ **Total framgång** - Trädbaggarnas bo lokaliseras och elimineras snabbt, innan något mer på skeppet går sönder.

Möte - (Pilgrimsskepp, vagt positiva, utbyter information/varor) - Rollpersonerna blir anropade av d kurirskeppet Morgon Örnen. Kaptenen ombord heter Abir. Hon förklarar, efter en kort hälsning i ikonernas nåd, att hennes gravitonprojektor har gått sönder. Hon undrar om rollpersonerna har en reservdel att skänka dessa fromma pilgrimer. I utbyte kan pilgrimerna endast erbjuda att låna ut deras mycker påkostade tempel för bön. Abir ljuger inte men spelledaren bör överdriva pilgrimernas fromhet för att göra dem på sin vakt.

Abidal du-Dabuschan

Ett stort centralt rum utgör kärnan i rymdstationen som en gång fungerat som en utpost för prospektörer men som nu byggts om till fängelse för högriskfångar. Längs med väggarna är cellerna placerade som fågelholkar. De leds till Abidals cell av två storvuxna vakter.

Den högresta och imponerande gestalt som sitter vid sitt skrivbord i sin cell vänder sig mot rollpersonerna så snart dörren öppnas. Hans ögon och hållning visar han han är både klok, ödmjuk och har fostring hos Emirer, rollpersonerna står inför Abidal du-Dabuschan. Innan några ärenden proklamerats vill Abidal veta vilka han pratar med. Han hälsar sedan på var och en av rollpersonerna med en komplimang och ber dem sitta ner.

När samtalet går in på rollpersonernas ärende ber Abidal rollpersonerna att sammanfatta vad de vet hittills. Han nickar intresserat och med en sorgsen och plågad blick bekräftar han rollpersonernas förhoppningar. Genom långa studier av Sogoiernas folketro och rollpersonernas information tror han att han kan hjälpa dem att förstå mer om Sogoierna, deras folketro och profetian. Att de hittar Titan Arum kan han naturligtvis inte lova.

Det som tynger Abidal är att han inte kan ge dem informationen utan betalning. Han berättar att situationen han befinner sig i tvingar honom att agera mot sin livsåskådning att alltid, och utan omsvep, är att hjälpa en människa som ber om hans hjälp. Han skäms över att det är så och hoppas att rollpersonerna kan godta hans ursäkt och 50% rabatt i Kuasystemets största skeppsvarv på en modul, inklusive installation.

Som betalning för informationen behöver rollpersonerna hämta en tabula som Abidal gömt i hans lägenhet. Skrivplattan är gömd i ett hemligt utrymme i badrummet. Abidal ber rollpersonerna att "Titta efter en knapp i ormens mun". Lägenheten finns i Lunah-residenset på Coriolis (se sidan 114 i Horisonten). När rollpersonerna väl ha tabulan ska de leverera den till nasaren Omid Hosin el Rayid som arbetar för handelsbolaget Karmerruk Kryddor.

ABIDAL du-DABUSCHAN

Abidal är bror till Aza du-Dabuschan som rollpersonerna mötte på i första boken. Om rollpersonerna påtalar detta blir han glad att de mött hans bror, ikonerna må vaka över honom. Själv har han skött handelskontrakt på Coriolis och har inte träffat sin bror eller familj på flera år. Hanterade rollpersonerna mötet med Aza väl i första boken och inte förargar Abidal i denna boken kan de räkna med en mycket mäktig och trogen allierad som kan visa sig vara avgörande.

Så fort rollpersonerna återigen landar på Coriolis för att leta efter Abidals tabula är både Syndikatets- och Astrûrbans hejdukar dem tätt i hasorna. Syndikatet har naturligtvis lyssnat av samtalet rollpersonerna hade med Abidal och är mycket intresserade av att få tag i tabulan, inte för att de bryr sig om Titan Arum men för att de förmodligen kan få mycket pengar för informationen på en gömd tabula. Astûrban följer fortfarande i rollpersonernas fotspår och nöjer sig med att bara ha koll på rollpersonerna.

På vägen till lägenheten i spiran på Coriolis fastnar rollpersonerna i en uppretad folkmassa som demonstrerar mot de nya hårdare tagen från Coriolisgardet. Stämningen blir ännu mer uppretad när en kravallutrustad grupp från Legionen anländer till platsen. Snart kastas det tomater, falafel och glas med ayran från demonstranterna. Rollpersonerna får här en chans att upptäcka sina förföljare i folkmassan. För syndikatets vägnar är det några råskinn med svartattuerade läppar (gänget Lama) som förföljer rollpersonerna, de gör inte någon större ansträngning att hålla sig gömda. Artûrbans agenter däremot är tränade spioner och dessutom ledda av officer Nastia din Hrama och inte lika lätta att upptäcka.

- ★ **SCEN: Förföljda** - Om de inte lyckas upptäcka och skaka av sig sina förföljare väntar en konfrontation utanför Abidals lägenhet i spiran. Lama-gänget hotar rollpersonerna att lämna över tabulan, om de vägrar attackerar gängmedlemmarna. På avstånd observerar Astûrban, om ett tillfälle ges kan de också konfrontera rollpersonerna. Annars nöjer de sig med att observera så länge.

Om Lama-gänget lyckas få tag i tabulan är det upp till spelledaren att hitta på ett spännande spelmöte där rollpersonerna återtar den. Om rollpersonerna lyckas leverera tabulan till nasaren Omid Hosin el Rayid får de efter ett kort tag ett krypterat meddelande från "en vän". Meddelandet innehåller information i form av en eller flera av ledtrådarna nedan.

Nedan finns de ledtrådar som driver historien framåt. De första två leder vidare till de andra platserna som nämns i profetian. Den tredje ledtråden leder Autarch och Titan Arum och därmed till historiens slutscen. Det är upp till spelledaren att bestämma vilken eller vilka av ledtrådarna som rollpersonerna får av Abidal du-Dabuschan.

- **Altaret** - Abidal har forskat i myten kring Titan Arum och kan berätta att den härstammar från sogoerna på planeten Kua. Specifikt den stam som lever i Panuan sektorn. I deras folktro är ett altare centrum för legenden. Förmodligen är altaret i profetian detta altare.
- **Där inget ljus skiner** - Abidal har forskat i myten kring Titan Arum och kan berätta att centralt för legenden om Titan Arum är en plats som beskrivs som "Där inget ljus skiner". Beskrivningen av platsen har av Abidal dechiffrerats som en koordinat i rymden. Närmare bestämt mitt i skeppskyrkogården i Odacon-systemet.
- **Vart befinner sig Titan Arum?** - Abidals kontakter på universitetet som också studerar Sogoernas kultur har rapporterat om att Titan Arum blivit tillfångatagen av en person som utger sig för att vara Autarch i legenden. Nomaderna har spårat vart han tog vägen och rollpersonerna får en koordinat. Se kapitlet Autarch och Titan Arum. Notera att denna ledtråd leder till slutscenen för äventyret. Om rollpersonerna inte utforskat alla platser som profetian pekar på kan spelledaren förlänga kampanjen genom att välja en annan av ovanstående ledtrådar istället.

DÄR INGET LJUS SKINER

Rollpersonernas efterforskningar om strofen "där inget ljus skiner" som nämns i profetian leder dem till systemet Odacon och dess skeppskyrkogård. Efter att de har hanterat de nitiska och giriga vakterna på portalstationen går resan vidare mot den plats dit skepp från portalkrigen bärgades. Området är nu en enorm skeppskyrkogård omslutet av askbältet. Här frodas mörkret mellan stjärnorna, denna del av äventyret handlar om krypande skräck. Koordinaterna som anger vart Titan Arum kan finnas är sju astrodistanser in i skeppskyrkogården. Restiden är oavsett hur snabbt rollpersonernas skepp är för att de behöver navigera kring de spöklika vraken.

Kyrkogården är omsluten av ett askbälte vilket har gett upphov till många myter och spökhistorier - även dessa namn: "där inget ljus skiner". Askbältet är resterna av planeten Matush som slets itu under portalkrigen. Askan är på sina ställen så tät att den stänger ute ljuset från stjärnorna; rymden utanför blir då märkligt mörk. En rollperson med **HORISONTENS KULTURER** vet mer om askbältet och Askornas bane (horisonten s190).

Askbältet, mörkret mellan stjärnorna och gammal teknik från de döda skeppen på kyrkogården har över decennierna förvandlat kvarlevorna av både människa och maskin till märkliga konstrukter och mörkervarelser. I askbältet finns alltså utrymme för många spännande möten. Allt från galna skrotprospektörer, andra äventyrare till blodtörstiga korsarer och automatiserade stridssystem.

JADEKLOTET

Jadeklotet som en av rollpersonerna bär på spelade en stor roll i första boken. I denna andra bok har klotet inte lika stor roll. Dock har klotet nu växt till sig och skyddar sin värdorganism mot mörkret mellan stjärnorna som kontrast till de problemen klotet ställde till med i den första boken. Mörkret känns mindre främmande och skrämmande för denna rollperson och ger extra tärningar (1-3) för att stå emot mörkrets effekter, i vissa fall är rollpersonen till och med helt immun.

PORTALSTATIONEN

Vilket system än rollpersonerna än befinner sig i behöver de använda ett portalfält för att komma till Odacon-systemet. Vid de flesta portalfält finns en portalstation. Portalstationerna kan ibland fungera som en oas för uttråkade besättningar och som en plats för reparationer. Större stationer har till och med vakuumdockor för service. Fattiga skeppare använder stationen till att vänta in andra skepp för att dela på kostnaden för hoppet.

- ❖ **SCEN: Seriehopp** - Rollpersonerna har oturen att hamna sist i kön i seriehoppet som tar dem till Odacon systemet. För att hoppa genom portalfältet krävs ett slag för **PILOT**, dock är slaget mycket svårt (-3) eftersom beräkningarna om vilken vektor skeppet ska ha in i fältet snabbt blir opålitliga för att fältet fluktuerar. Rollpersonerna kan försöka förbättra sin situation genom att prata sig till en bättre plats eller förbättra vektorn själva.

Prata sig till en bättre plats i kön med **MANIPULERA**.

- **Misslyckat slag** - Ingen modifikation
- **Knapp framgång** - Minskar svårighetsgraden på hoppet med 1
- **Total framgång** - Minskar svårighetsgraden på hoppet med 2

Ha koll på portalfältets vektor med ett slag på **VETENSKAP**.

- **Misslyckat slag** - Ingen modifikation
- **Knapp framgång** - Minskar svårighetsgraden på hoppet med 1
- **Total framgång** - Minskar svårighetsgraden på hoppet med 2

ASKBÄLTET

Det tydligaste tecknet på att Rollpersonerna är inne i askbältet är att de snart omsluts av ett sällsamt mörker när ett svart allvar sänker sig över skeppet. Rollpersonerna har nått askbältet vilket ställer till det för skeppets tekniker. För de övriga i besättningen väntar en mörk och kuslig färd. Inne i askbältet verkar i hemlighet även det konstruerade sinnesmemet: Askornas bane, som sakta men säkert biter sig fast och påverkar rollpersonernas temperament.

Blanda upp händelserna nedan med scener från vardagen på skeppet och eventuellt skattletande. Kanske behöver teknikern röja upp i maskinrummet, kaptenen se över några loggar och piloten hjälpa till att städa ut sitt äckliga klädskåp? Under de dagar som rollpersonerna behöver färdas genom askbältet kommer de få tid för utveckling, de kommer drabbas av ett missöde och vara med om ett möte. (enligt reglerna för resor i kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan).

Utveckling - Rollpersonerna kan; be en förbön, reparera utrustning, växla in ERF och förändra en relation till en annan RP under den flera dagar långa färden.

Missöde - Luften blir torr och det blir allt kvavare ombord på skeppet. Snart blir det även lite svårare att andas. Vad är det som har hänt och kan teknikern lösa problemet (**TEKNOLOGI** och/eller **VETENSKAP**)?

- ❖ **Misslyckat slag** - En komponent går sönder och en rymdpromenad krävs för att ersätta den del som gått sönder.
- ❖ **Knapp framgång** - Besättningen känner svag yrsel och kläderna klibbar sig fast vid deras svettiga kroppar. Alla får ett stresspoäng. Snart är ventilationssystemet dock lagat och allt återgår till det normala.
- ❖ **Total framgång** - Ventilationssystemet går snart igång igen och luften blir genast friskare.

Möte - Sensoroperatören på rollpersonernas skepp plockar upp ett sensoreko av ett skepp som är på väg ut från askbältet. Transpondern svarar att det är skrotsamlarskeppet Lycian med hemmahamn på Algol. De blir snart anropade av Lycien. Kaptenen på skrotskeppet beskriver med vansinnig blick detaljerade steg i en morbid och blodisande ritual, men med ett tonfall som om han hade en helt vanlig diskussion. När rollpersonerna inte verkar förstå blir han vansinnig och anfäller rollpersonernas skepp. En rymdstrid inleds. Kaptenen är ensam kvar på sitt skepp då han dödat alla andra i besättningen och får svårt att sköta alla stationer själv. Rollpersonerna bör alltså inte ha några problem med att hantera situationen. Använd Lätt fraktare av standardmodell (regelboken sidan 188) och Skeppsarbetare för värden på skrotsamlarskeppet och dess kapten. Men kom ihåg att kaptenen kan bara sköta två stationer per runda, då med -2. Istället för att spela ut en rymdstrid kan SL helt enkelt välja att sköta mötet med en beskrivning om att Lycian inte verkar ha koll på varken vapensystem eller styrraketer och dess öde är i rollpersonernas händer.

SKEPPSKYRKOGRÅDEN

Efter fem astrodistanser kommer rollpersonerna fram till utkanten av skeppskogården. Om de bestämmer sig för att söka efter värdefulla föremål kan de finna allt från reservdelar, skeppsmoduler till mystiska artefakter. Använd tabellerna i regelböckerna och kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan.

- ★ **SCEN - Askornas bane** - Vid kvällsvakten andra dagen i bältet har det konstruerade sinnesmemet Askonars bane haft tid att bita sig fast i rollpersonerna. Besättningsmedlemmen som bär på Jadeklotet är den som upptäcker att något är fel. Minsta lilla provokation leder till överhettade bråk och slagsmålet är inte långt borta. Hos de andra rollpersonerna har nämligen en en våldsam blodtörst börjat manifesteras.

Sinnesmemet fungerar som ett gift (regelboken sidan 130). Rollpersonerna behöver klara ett motståndsslag för **KYLA** mot sinnesmemets styrka (1). Rollpersonen som bär på Jadeklotet behöver däremot inte slå och vet instinktivt att något från mörkret mellan stjärnorna har drabbat besättningen.

För att bli av med sinnesmemet behöver rollpersonerna klara ett svårt (-1) slag mot **VETENSKAP** för att lista ut att det är askornas bane och ta fram ett botemedel. Om det är en rollperson som inte bär på Jadeklotet och misslyckades med sitt slag mot **KÄNSLA** ovan ökar svårighetsgraden till -2 och varje ordval kan leda till slagsmål.

ASKORNAS BANE

Få saker ger samma obehagskänslor bland systemets invånare som när Askornas bane omnämns. Det är en entitet som sägs kunna förgöra skepp genom att helt enkelt bryta ner dem. Molekyl för molekyl.

Text: Fria Ligan Horisonten sidan 190

- ★ **SCEN: Rymdormen** - Rollpersonerna kommer fram till koordinaterna och ser snart att tempelskeppet Dimaz Heduru ligger för ankar invid en asteroid. Runt asteroiden är en väldig ormliknande varelse slingrad. Den ormliknande varelsen är en Bah-jin (regelboken sidan 215). Om rollpersonerna anropar tempelkryssaren svarar de med samma morbida ordalag som kaptenen på skrotletarskeppet gjorde. Alla rollpersoner får automatiskt ett stresspoäng och måste klara ett skräcktest för att inte ta ett extra poäng i stress när de ser kaptenens blodiga ansikte i monitorn.

När kaptenen förstår att rollpersonerna inte har en aning om vad han pratar om tänder tempelskeppet motorerna och vänder upp sin slagsida mot rollpersonerna och gör sig redo för attack - då plötsligt händer något! Den stora ormliknande odjuret slingrar sig från asteroiden och slingrar sig istället runt tempelkryssaren. Från komradion hörs rop på att deras frälsare äntligen vaknat för att ge dem evigt liv och att blodet är nära. Strax efter kramas tempelkryssaren av på hälften och exploderar. Samtidigt ramlar den rollpersonen som tagit flest stresspoäng (eller har minst värde i KYLA) ner till golvet i spasmer för att bara några sekunder senare svimma.

Bah-Jin anfaller och en fruktansvärd rymdstrid utspelar sig. Bah-Jinen är kontrollplattformen för de nanitsvärmar som finns i skeppskyrkogården. Om rollpersonerna klarar av att nedgöra rymdormen stängs även naniterna av, men de gör bäst i att fly.

Rollpersonen som svimmade behöver klara ett slag mot **KYLA**. Misslyckas slaget är hen utslagen i tre rundor annars vaknar hen efter en runda. Undertiden rollpersonen är avsvimnad får hen en vision (se ledtrådar nedan). Hen vaknar också med ett uttökat sinne då naniterna och sinnesmemet har överfört och kopplat samman kunskap. Spelteknisk betyder det att hen får +1 på valfri färdighet och ett vansinne (regler sidan 222).

Nedan finns ledtrådar som driver historien framåt. De första två leder vidare till de andra platserna som nämns i profetian. Den tredje ledtråden leder till Autarch och Titan Arum och därmed till historiens slutsvan. Det är upp till spelledaren att bestämma om rollpersonerna får den ledtråd.

- **Altaret** - Visionen i rollpersonens vansinne visar en djungel och på en kulle står ett altare som omges av dansande infödingar med bortskurna läppar och tänder filade vassa. I himlen svävar en person med en mask och en rymdstation. Rollpersonen förstår att detta är djungeln på kua och att altaret finns där.
- **Dödens rum** - Visionen i rollpersonens vansinne visar en ensam man som sitter och skriver i en tjock bok. Personen verkar befinna sig i en fängelsecell. Han tittar upp mot rollpersonen med blödande ögon och säger: Abidal du Dabuschan, han väntar på dem i dödens rum.
- **Vart befinner sig Titan Arum?** - Visionen i rollpersonens vansinne visar en ansiktslös skepnad som påminner om ett spöke. Hen står hotfullt över ett barn klätt i vitt. De står i ett skepp och genom fönstret i cockpit kan man se gasjätten Xene. Se Autarch och Titan Arum. Notera att den ledtråd leder till slutscenen för äventyret. Om rollpersonerna inte utforskat alla platser som profetian pekar på kan spelledaren förlänga kampanjen genom att välja en annan av ovanstående ledtrådar istället.

KAPITEL TRE - TIDSBEVÄRJAREN

Sogoierna är ett folk som valt att leva ett enkelt liv i Kuas djungler, deras gemensamma folkstro är influerat av de förstkomnas syn på ikonerna och livet. De tillber, till exempel, jägarinnan som ikon. En avart av Dansaren som blivit stämplad som hädisk av ikonernas kyrka. De är dock en såpass liten och ofarlig grupp att ingen predikant gjort sig besväret att missionera ikonernas nåd hos Sogoiernas.

Berättelsen om Autarch och Titan Arum är en av de mest centrala berättelserna i Sogoiernas folkstro. De båda återföds varje generation och kämpar mot varandra om makten över den tredje horisontens öde. Den som vinner den eviga kampen får sin tid av dominans. Titan Arum lever redan i byn. Redan som nyfödd förkunnade prästerna att hennes ankomst. Hon är nu elva år. Hon är vältalig och bildad. Dessutom är hon mycket ödmjuk och vill egentligen inte delta i någon slags kamp. Denna generations inkarnation av Autarch kom från himlen i ett skepp till Sogoierna, och har tagit sig epitetet: Tidsbesvärjaren då han säger sig komma genom tidsväven.

Autarch har fått en skara hängivna dyrkare att sluta upp vid hans sida under den tiden han befunnit sig hos Sogoierna. Vid en högmässan för inte så länge sedan förklarar Autarch att han ska offra flickan Titan Arum, och med kraften i offret förflytta sig i tiden och därmed skänka sogoierna otrolig makt. Hans närmaste hängivna hjälpte honom att föra flickan till skeppet han kom i. Hon gjorde inget motstånd utan sade bara att hon snart återvänder och att de inte ska vara oroliga. Långt ifrån alla Sogoierna är helt övertygade om Autarchs plan och några försökte till och med hindra honom från att ta Titan Arum i sitt skepp, men misslyckades.

När detta kapitlet börjar befinner sig Autarch i Kua-systemet ombord på sitt skepp. Med sig har han ett antal hängivna krigare och flickan Titan Arum.

Sanningen är att Autarch i själva verket är en av Emissarierna som steg upp ur gasjätten Xene. Alla emissarier är egentligen agenter från andra horisonten som är skickats till tredje horisonten, via den mystiska noden i gasjätten Xene, för att skapa instabilitet och undersöka deras krigsduglighet. Men sinnesvandringen genom noden gick inte helt felfritt. Bara en av de fem agenter som sinnesvandrade lyckades ta över sin nya kropp utan att medvetandet blev förvriden av mörkret mellan stjärnorna.

I sina förvridna sinnen såg de sig själva som emissarier och inkarnationer av ikonerna. En av Emissarierna träffade av en slump på folksagan om Titan Arum och Autarch i en biblioteksdatabas och blev helt övertygad om att han var en inkarnation av Autarch.

I folksagan anses Autarch kunna resa i tiden, detta tolkar den galna agenten från andra horisonten som att resa mellan horisonterna. Nu vill han använda använda noden i gasjätten Xene för att sinnesvandra tillbaka till den andra horisonten, eller som han tror; resa i tiden. För det tror han sig behöva han utföra en ritual vid skeppets kontrollpanel och offra flickan Titan Arum med hjälp en benkniv.

GASJÄTTEN XENE

Bortom asteroidbältet finns den kolossala gasjätten Xene, endast känd för två saker: de värdefulla mineraler som återfinns på planetens elva månar – och de märkliga varelser som stigit upp ur gasjättens stormiga inre. Xene är en gasjätte stor som tio stycken planeter av Kuas storlek. Dess yta är täckt av våldsamma stormar som är tusentals meter höga och extremt farliga för alla sorters mänskliga fordon. Länge ansågs planeten vara utan värde och endast av intresse för Stiftelsens astroniker. De senaste cyklernas upptäckter har dras- tiskt ändrat bilden av Xene och gjort planeten känd över hela Horisonten (fria ligan, horisonten sidan 146).

Rollpersonerna sätter så småningom kurs mot Gasjätten som ligger 18 astroiddistanser från stjärnan i Kua-systemet. Under resan till Xene kommer det ges utrymme för utveckling, de kommer drabbas av ett missöde och vara med om ett möte. (enligt reglerna för resor i kompendiet Horisontens Hemligheter av Fria Ligan).

Utveckling - Rollpersonerna kan; be en förbön, reparera utrustning, växla in ERF och förändra en relation till en annan RP under den flera dagar långa färden genom djungeln.

Missöde (Pilot, Egensinnig Autopilot) - Piloten upptäcker att skeppet har ändrat kurs och fart, trots att det går för autopilot. Orsaken går att lista ut med ett slag för **PILOT**.

- ❖ **Misslyckat slag** - Felet med autopiloten tar längre tid att hitta än planerat, resan tar två dagar extra.
- ❖ **Knapp framgång** - Felet med autopiloten kan lagas, men styrsystemet behöver startas om. Resan tar en dag extra.
- ❖ **Total framgång** - Felet lagar med några enkla åtgärder och styrsystemet blir dessutom uppgraderat. Resan går två dagar mindre än väntat.

Möte (Astûrban!) - Korpral Nastia din Hrama och hennes soldater har på något sätt förföljt rollpersonerna är det kanske det som gjort att autopiloten blivit egensinnig (se ovan)? hit och bestämt sig för att nu är läge att slå till. Nastias plan är att smyga sig på rollpersonernas skepp när de befinner sig i rymden och borda. Sedan tillfångata och förhöra rollpersonerna en efter en för att få reda på allt de vet hittills. Lyckas hennes plan kommer hennes och hennes soldaters kroppar återfinnas i Autarchs skepp.

Nastias skepp; Kuas Horisont, är en Azuk (attackskepp) av patrullmodell (regler sidan 189). Slå ett slag för Nastias pilot som försöker komma på nära avstånd (-2). Använd spelledarperson Soldat för Nastias besättning. Nastias värdet i horisontenboken på s 248. Om de inte lyckas direkt med att borda rollpersonernas skepp kommer de försöka använda sitt pulssystem för att slå ut rollpersonernas skepp.

NASTIAS SISTA ANDETAG?

Notera att mötet ovan med fördel byts ut till skuggspelarens egna scen. Det är ju hens sista chans att göra något åt situationen. Kanske avslöjar spelledaren att det har skett spel bakom gallerierna och skuggspelaren kanske till och med är med på spelmötet? Hursomhelst är det blir det en extra spännande inledning på slutscenen om Nastia din Hrama dör.

EMISSARIEN AUTARCH, TIDSBESVÄRJAREN

Nedan beskrivs den avslutande scenen och mötet med Autarch. Låt ondskan och mörkret mellan stjärnorna förbli oförklarade och tveka inte att beskriva alla vidrigheter i detalj. Det rekommenderas att använda sig av någon av de skeppskartor som medföljer i Coriolis-boxen, men visa den inte för rollpersonerna. Autarch, Titan Arum och de vilda Sogoierna befinner sig på skeppets brygga.

- ★ **SCEN: Vi har siktat det svarta landet** - Först som ett illabådande sensoreko och sedan som en svart skarabé mot Xenes rödbruna yta förnimmer rollpersonerna ett skepp. Rygggraden isar. Ni har funnit skeppet "Det svarta landet".

Vägen in i Autarchs skepp är en dörr av svart obsidian. Dörren öppnas och korridoren innanför luktar metalliskt. Människohudar är uppspända i taket. I den centrala korridor som skeppet är byggt runt är tystnaden öronbedövande. Det droppar mörkt blod från taket. Väggarna är fulla av inristade texter som beskriver ett klot och en svart sol. När rollpersonerna kommer lite längre in i korridoren hörs någon som skriksjunger en hymn. Ekot multiplicerar rösten tusenfalt till en vansinnig kör. Längst bort i korridoren finns en cirklande trappa som leder ner i skrovet - doft av bränd plast och söta rökelse får ögonen att tåras. Skriken har nu övergått i viskningar som sänder kalla kårar längs med rygggraden. Rösten kommer från alldeles intill.

Nere i skrovets mörka delar finns ett tempel som ser ut att vara en skapelse från andra sidan evigheten. Fram mot templet är gången inklädd i jord och det växer små skott av någon planta. Jorden är röd och templet ser ut att vara byggt för flera årtionden sedan. Nära templet förnimmer alla att ett enormt monstrum, en Leviatan stirrar på dem, den dömer dem.

NODERNA

På flera ställen i Tredje horisonten finns de noder som möjliggör mystisk kommunikation mellan de olika systemen och horisonterna. Noderna är oftast dolda i djupet av gasjättar, gasmoln eller asteroidsvärmar. I vissa fall är de helt synliga även om människorna i Horisonten inte förstår vad de är.

En nod är det fantastiska nät som hänger som en slöja runt planeten Izar i Erequ-systemet. Nätet består av astrodistans-långa bjälkar i svart exotisk materia, som profeter menar är skapad av renaste mörker. Stiftelsen påpekar att de är helt inerta för all typ av sensoravsökning och tror att det snarare rör sig om någon form av extradimensionella strukturer. Bjälkarna bildar ett hexagonalt mönster som påminner om den mosaik som finns i många tempelfönster i Tredje horisonten.

Text: Fria Ligan

TEMPLET

När rollpersonerna träder in i tempelrummet blir de genast anfallna av nakna vildar, insmorda i jord, fekalier och blod. Vildarna är vanställda för att likna sjuka avbilder av deras halvgud. De skriker med röster som formar ord som är förvridna av tidens väv. De har skurit av sig läpparna och tänderna är ruttna. De svingar sprakande krafthammare och krokiga knivar av ben (använd spelledarperson gängmedlem för Sogoierna, de är lika många som rollpersonerna).

Mitt under den brinnande striden med de vansinniga och vanställda sogoierna ser de en ytterligare gestalt som står i en obruten cirkel av blod och död materia. Han håller upp en flicka med smutsig vit klänning framför kommunikationskonsollen som är utsmyckad till ett altare tillägnat jägarinnan. Han uttalar en hymn som för länge sedan borde vara glömd. Han försöker genom kommunikationskonsollen aktivera en artefakt gömd i Xenes gasfyllda atmosfär. Men istället för att trycka på knapparna drar han en krokig dolk av ben och förbereder Titan Arum för att offrats (använd spelledarperson: Soldat för Autarch och mörkerpoäng för att ytterligare göra motståndarna spännande. Autarch bär, förutom sin kniv även en vulkan syrsa).

Efter striden förstår rollpersonerna att Noden som Autarch försökte aktivera djupt i gasjätten Xene verkar vara någon slags kommunikationsapparat men med kraft nog att transportera enorma mängder data och mottagaren verkar inte befinna sig i den tredje horisonten ...

EPILOG

Det har gått två veckor sedan mötet med Autarch. Rollpersonerna är tillbaka på Coriolis, de sitter i sitt skepp som är dockat i Neoptras rymdhamn. De har mottagit sin belöning med bonus, doften av Chakchouka sprider sig i skeppet; den färgstarka och heta grytan fungerar utmärkt som en värmande lunch och tinar upp den mest frusna skeppsgäst.

Piloten kommer ut från cockpit nöjd med de senaste konfigurationen. Kaptenen sitter böjd över de senaste stjärnkartorna. Teknikern drar åt en ventil till gravitonprojektorn och torkar svetten ur pannan. Sensoroperatören sitter med fötterna upp på sin konsol och drömmer om ett glas dabaranskt vin. Det är vardag på skeppet igen. Titan Arum är i säkerhet och birren finns på stickan. Men även om besättningen låtsas att allting är som vanligt kring matbordet i mässen delar de samma kusliga känsla. En känsla av att tredje horisonten på något vis är i fara.

Bulletinen rapporterar att det sista avsnittet någonsin av den omåttligt populära serien: Plantageägarens Dotter, sänds i kvällsvaktens tredje timma.

Här slutar bok två i kampanjen Titan Arum.