

ROGUE TRADER

EN ANELSE RØDT



Skrevet av Kay Olssen og Haakon Olav Thunestvedt
Illustrert av Adriane Vinter

PROLOG

ET SPILL FOR GALLERIET.

Dampen ligger tungt i rommet på 50 kvm. Her har 400 mennesker klemmt seg sammen for det eneste underholdningstilbudet på omskoleringsleir THX-1138. Året er Ruche 40k-199. Jodokk følger folkets kalender. Slik de har gjort etter seieren mot de reaksjonære xenoene som holdt planeten fanget.

Tilbake til kveldens underholding. Hver dagenhet merket "F" Blir det holdt en loddtrekning av pedagogene. Den heldige vinneren føres til fellesrommet kalt galleriet. Her blir vedkommende satt ved et bord. Et rødt pannebånd festes rundt hodet. På den andre siden sitter forrige ukes vinner som også for anledningen har et tilsvarende pannebånd surret rundt kraniet.

En av pedagogene kommer så smilende frem med en metallboks. Pedagogen åpner skrinet og til stormende jubel legger pedagogen en og en kule frem på bordet mellom kveldens to spillere. Deretter tar pedagogen en revolver utav boksen. Åpner ut tønne på skytevåpnet og setter inn en kule. Ved siden av den første, nevnte pedagogen står en annen, mer hissig pedagog og fiker til spillerne mens han roper "**SKYT!!!!!!**" Spillet skal til å starte da det blir helt stille. En mann med byråkratgrå uniform kommer smilende inn. Dette er rektoren for THX-1138.

FANGE XTC-999

Du har levd lengst av alle spillerne hittil. Dette gjør at du nyter godt av tre måltider dagen fremfor ett som alle andre. Du merker at det er Kamerat pedagog RTL-2399 som står for fikingen i kveld. Han har en særs merkelig måte å slå på da han alltid treffer med knokene litt ovenfor nesa. Du tror at han har et godt inntrykk av deg siden han aldri slår deg til blods som han gjør med alle andre.

Du tar deg selv innimellom å tenke på livet før og hvordan du havnet her. Du hadde en god jobb i telemetrisk departement. Du angrer litt at du ikke fylte ut rekvisisjonsskjema Y-2220-1001-D da du skulle ha korrekturlakk. Men du var stresset og fylte ut E i stedet for. Dermed ble du tiltalt og dømt for Misbruk av folkets byråkrati og Misbruk av folkets tid og ressurser.

Vel, det nytter lite å gråte over spilt melk nå. Som de sier: "*Det er din tur å spinne magasinet*"

FANGE RAF-121

Det var ikke din feil. Det var ikke varme i leiligheten og Kamerat Mamma var syk og hadde lungebetennelse. Du gikk ned i kjelleren og skiftet sikring. Vaktmesteren var blitt rekvirert til et annet bokompleks for å støvsuge en kuratorleilighet. Hvordan kunne du vite at du måtte søke for å gjøre dette på egen hånd og at det er en ventet

behandlingstid på 6-24 måneder? Du ble tiltalt og dømt for sosialsubversjon. Kamerat Mamma ble kastet ut av leiligheten for å ha forsømt sin plikt som oppdrager.

Du er kjempesulten da dere bare får et måltid dagen. Du har akkurat kommet hit men du fikk vite at du heldig som vant lotteriet. Men du visste ikke at du kan dø av dette. Du bekymrer deg over hvordan det går med din mor men nå er du så redd at du ikke vet hvor du skal gjøre av deg...

KAMERAT PEDAGOG RTL-2399

Du har en jobb du elsker og en mann du er forelsket i. Fange XTC-999 er så vakker og kjekk i det røde pannebåndet. Siden dere er langt unna alt liker du jobben din da den tillater deg å leve ut din legning. Dette tiltross for at det er forbudt med seksuell omgang mellom menn, da det er et borgerlig konstrukt.

Din jobb er å slå fangene som spiller rullett men du er forsiktig med å ikke skade ansiktet til Fange XTC-999. Etter han vunnet kveldens spill planlegger du å invitere ham til et spesielt undervisningsopplegg du har satt sammen for ham angående det risikable med å henfalle til borgelige konstruksjoner. Heldigvis har du rikelig erfaring med dette...

KAMERAT PEDAGOG ZDF-7105

Din jobb er svært viktig for Jodokks folk. Du hjelper fangene med å kunne operere i samfunnet igjen og bli konstruktive Kamerater. Hver dag er ny og spennende. Det å se smilet i fangenes ansikt er verdt alt slitet. I tillegg å kontrollere våpenet som benyttes under ruletten har du også ansvaret for elektroterapien.

Det er en medisinsk kjensgjerning at massive mengder strøm satt i kjønnsorganene har en positiv virkning på mentale subversive forstyrrelser som å stille spørsmål ved alt, spesielt da folkets samfunn og på valgene Den Elskede Leder gjør til Folkets gagn.

Du føler at du gjør noe som gir direkte resultater i stedet for å jobbe i et kontor. Her utfører du Ruche i praksis for fangenes eget beste...

KAMERAT REKTOR SAT-4819

Nok en gang er ukens høydepunkt her. Selv om du er rektor med ansvar for denne omskoleringsleiren og er opptatt med den daglige drift er det viktig å sosialisere med fangene. De er tross alt elever og i likhet med barn må de vite at du er et ansvarlig menneske de kan komme til med sine problemer uansett hvor trivielle de må være.

Dere er en moderne institusjon og kan tilby en rekke terapiformer. Elektroterapien er spesielt populær men din favoritt er flagellasjonsterapi. Her får fangen en pisk å benytte på seg selv. Dette er ressursparende og ikke minst stimulerer fangen til å ta ansvar for seg selv og egen læring.

Før kveldens spill er det på tide med en aldri så liten tale:

"Kamerater! Da er det dagenhet "F" igjen og jeg tror vi alle er spent for å se om Fange XTC-999 holder rekorden eller om nykommeren her har noe bringe til bordet.... Hahahhahhahhahhahhahhahhahhahhaaaaaaa....

Men spøk til side. Jeg har viktig nyhet til oss alle. Om to ukenheter vil Den Elskede Leder komme hit for å inspisere vårt lærested som er så kjært for oss alle sammen.

Jeg vet at alle vil vise seg fra sin beste side og spesielt hadde jeg tenkt til at flaggeleringsklassen kan sette opp en liten demonstrasjon av sine ferdigheter.

Hvem vet? Kanskje Den Elskede Leder selv vil bivåne en runde rullett?

Men nå har jeg pratet lenge nok. Fanger: bordet er deres!"

SCENE 1.

Spillerne kommer til Scintilla. Forbi skyene på et av byens høyeste spir, ligger lokalene til sminkekartellet U-Lash. Kartellet distribuerer over hele Calixis sektoren sminke og parfymer av høyeste kvalitet. Blant adel og sosietet går U-Lash for å være en av de fremste leverandører av glamour og klasse, den siste men nødvendige detaljen som skiller posører fra auteurs. Dette har derimot kostet kartellets grunnlegger Mustapha Invictus dyrt i form av drapsforsøk, dueller og to hundre år med døde elskere av begge kjønn. Ødelagte vennskap og i noen tilfeller verdens undergang.

Den nye serien til U-Lash: ” **LE TEMPS DETRUIT TOUT**” som på en eldgammel terransk dialekt betyr ”Tiden ødelegger alt” Er et bevis på genialiteten til Mustapha Invictus. En paradoksal tittel som fremmer produktets kvaliteter. Linjen inneholder parfymer, sminke, eau de toilette hvis egenskaper hjelper å bevare brukerens ungdom.

Serien har følgelig tatt borgerskap og nobilitet med storm og etterspørselen er i ferd med å tømme lagrene. Dette har skapt et problem for Mustapha Invictus da tilgangen til produktenes hemmelige ingrediens er i ferd med å ta slutt...

Hemmeligheten som gir linjen sin spesielle effekt er et planteekstrakt fra en nesten glemt planet som ligger galakser unna Calixis. I en bortgjemt arm ligger en verden som bærer navnet Jodokk. Den hadde nesten vært borte fra stjernekartene om ikke det var for planetens noe spesielle styreform som har vekket inkvisisjonens interesse.

For denne planeten styres etter skriftene og filosofien til Qim Yll Song. Historikere kan fortelle at denne spesielle filosofen var leder over et rike i antikke tider på Hellig Terra. Han ble dyrket av sitt folk slik den moderne borgeren av Imperiet tilber keiseren. Han satte seg opp mot Jordens konger og ledere og sammen med sin far grunnla ham den kontroversielle retningen Ruche. Dette er en teori som går ut på at individet eksisterer kun for å tjene folket og Lederen som kalles for Den Elskede Leder. Da inkvisisjonen fattet interesse for Jodokk ble dette moderert. I følge Jodokks

lederskap er Keiseren Den Evige Leder som Den Elskede Leder ydmykt tjener under. I tillegg blir Keiserens hellige aspekt Astromikaneren som Sosialismens Fyrtårn.

På Jodokk har ingen navn men nummerserier da navn ansees i Ruche-filosofien å være et "borgerlig konstrukt". Inkvisisjonen har forståelig nok en interesse og mange innen Ordo Malleus ønsker å se planeten brenne. Derimot leverer de tiende slik de skal og slår hardt ned på Psykere. Da planeten også har en stor, anseelig hær setter mange generaler pris på soldater til garden fra Jodokk. Etter et liv med Ruche-doktrinen avlyder soldater fra denne verdenen alle ordre blindt og er populære til selvmordsoppdrag og andre risikable krigshandlinger.

En gang en fruktbar verden er etter titusener år med Folkets sosialistiske ekspansjon gjort til en genetisk ødelagt verden, derimot finnes små lommer og ved en av disse ligger omskoleringsleieren THX-1138...

Hundrevis av lysår unna samles gruppen utenfor lokalene til U-Lash. Landingsplattformen svevebilen legger til på er av marmor, en steinsort man kun finner på Hellig Terra og koster enorme summer og ressurser å transportere gjennom galaksene. Et bevis på U-Lash suksess og rikdom. Ved ankomst blir spillerne møtt av Mustapha Invictus sekretær Aloysius Nachtnebel. Han ønsker dem velkommen. Aloysius er en ung, vakker og feminin mann. I et bånd følger etter en obskur, gnageraktig hund. Han studerer spillerne med et blikk som kan tolkes som misbilligende eller flørtene. Spillerne blir så ført gjennom enkle dog stilfulle haller. Der holografiske plakater viser frem kartellets nye serie.

Etter en heistur som varer i fem minutter (Heisen er i samme stil for øvrig) åpner dørene og spillerne kommer til resepsjonen. Nakne menn og kvinner står låst fast i positurer gjennom hele rommet. Forhører de seg nærmere om dette får de vite at Hr. Invictus går gjennom en organisk fase mht dekorasjon og at modellene har fått sprøytet inn en spesiell nervegift som gjør at kroppen låser seg fast i de aktuelle positurene. Fargene her inne er i rosa og gull med forskjellige sjatteringer i pastell. I bur finnes salamandere. I akvarier finnes klovnefisk, reker og brennmaneter. Spillerne beskjed om å ikke røre burene da dette er dyr som er spesial bestilt fra Hellig Terra. Ved døren til Invictus kontor vokter to hyener som knurrer mot spillerne før de gir fra seg sine karakteristiske latteraktige lyder. Aloysius ber spillerne vente utenfor før han banker og går inn. Like etter kommer han ut igjen og forteller at Maestro Invictus tar i mot dem.

Kontoret er i en mørk blå farge. Spillerne kan se Scintilla gjennom veggen selv om bygget virket massivt ved ankomst. Ved et skrivebord støpt av krystall står en ung pike med papirer som signeres av en mann i brokade av ubestemmelig alder og seksuell legning. Fem stoler i et merkelig design er satt frem for spillerne foran skrivebordet. Mannen takker den unge piken og sier det var alt. Hun går raskt og stille ut. Mannen legger sin penn og ber spillerne sette seg ned.

Les eller improviser følgende dialog:

Kaptein Potharion. Velkommen. Mitt navn er Mustapha Invictus, leder for kartellet U-Lash. Som klisjeen sier: Jeg er en opptatt mann og skal være rask. De og deres mannskap er samlet da jeg behov for en manglende

ingrediens til mine produkter som dessverre er vanskelig å få tak i. Ryktet sier at De er stand til kunne fremskaffe det umulige, jeg må be dem om noe som er langt mer vanskelig.

Min siste serie er kjent for deres rejuvenerende effekter på brukeren. Dens suksess skyldes utelukkende et planteekstrakt fra planeten Jodokk. Dessverre har mine laboratorier ikke klart å syntetisere virkestoffet.

Dette gjør at min triumf snart kan bli mitt nederlag! Mine lagre er i ferd med å tømmes. Om ikke jeg kan møte den enorme etterspørselen vil mine kunder vende meg ryggen da snart ikke lenger kan gi dem det de higer etter. En skuffet kunde er en illojal kunde når de ikke kan få kvaliteten de forventer.

Kjenner de til planeten Jodokk Kaptein? Dette er en verden på grensen av det Keiserriket tillater. På denne planeten lever alle etter gamle, hedenske skrifter som prediker massenes tyranni. På Jodokk er ingen individer men lever kun for tjene kollektivismens fyrtårn.

Dessverre er jeg persona non grata der etter mitt forrige besøk. Detaljene har ingen betydning men min tilgang på ekstraktet er nå skåret av.

Kaptein. Deres oppdrag er da å skaffe meg det jeg trenger. Mitt tilbud er enkelt. Frembring ekstraktet og planten den kommer fra og huset Potharion vil få enerett på transport av U-Lash produkter gjennom hele Calixis sektoren. Dette er en svært lukrativ avtale som vil skape deres formue og gi dem anseelse og respekt. Jeg behøver ikke fortelle dem om dørene dette vil åpne når det gjelder forretninger og politiske fordeler da adelen kun bruker et merke: U-Lash. Jeg forventer og forlanger at de skal forsette å benytte dette i fremtiden!

Tilslutt. Jodokk er en tungt befestet planet med godt interplanetarisk forsvar. I bane rundt planeten kretser en militærstasjon som Jodokks flåte disponerer. De har i tillegg til en skvadron jagere en massiv krysser. Men heldigvis har jeg et forslag på hvordan dere kan komme dere til planeten.

Den Elskede Leders hustru. Første Kone har bestilt den forsending med ukjente varer, disse er nå på vei til Jodokk. Skipet har med transport tillatelse også passerkoder. Dere har en mulighet til å kapre dette skipet og stjele med dere forsendingen samt de nødvendige aksesskodene. Mine kilder forteller at skipet burde nærme seg systemet Jodokk befinner seg i. Min sekretær vil selvfølgelig gi dere de nødvendige koordinatene.."

Etter dette ønsker ham gruppen lykke til, de vil ikke få særlig mye tid til spørsmål da han mener han har allerede besvart dem.

Sekretæren åpner døren og leder dem ut til resepsjonen de får der data om Jodokk og lasteskipet.

Tilslutt følger ham dem tilbake til svevebilen...

MUSTAPHA INVICTUS.

Han er en nådeløs mann drevet av sine ambisjoner. Mustapha vet å stille krav og er vant til å få dem innfridd med eller uten vedkommendes samtykke. Hans besettelse er kartellet og han forventer å befinne seg på toppen av sin utvalgte næringskjede.

En gang en ung mann hvis foreldre jobbet på hoffet for en adelsfamilie misunte han rikdommen og vanene til overklassen. Heldigvis hadde han et talent som skredder som gjorde at Baronen han tjente under gav ham et stipend for at den unge Mustapha skulle få en utdanning. I tillegg å bli en dyktig skredder lærte han om parfymer og solgte alt for å reise til Hellig Terra for å studere parfymørenes hemmeligheter på de eldgamle kontinentene. Med et svennebrev i hånden vendte han tilbake til Calixis og satset alt på et kort. Med intriger, løgner, innimellom drap men mest av alt mangel på samvittighet grunnla han U-Lash.

Jakten etter de perfekte ingrediensene førte Invictus til planeten Jodokk. Der oppdaget han at Den Elskede Leder og Første Kone hadde styrt i over tre tusen år! Hemmeligheten lå, fikk han vite, i en plante. Han fikk ikke vite hemmeligheten fullt ut men fikk tilbud om et svakere ekstrakt.

Da nøkkelen om evig liv lå foran ham sendte han sin elsker og en kadre leiesoldater og fribyttere. De vendte tilbake men møtte ham med salver fra sine bolt-våpen mens de skrek ”**Død over parasitter! Ingen nåde for folkeforrædere!**”

Heldigvis greide hans livvakter å forsvare ham og etterpå mens de torturerte de overlevende fikk han vite at elskeren og leiesoldatene ble tatt til fange. De ble deretter plassert i leire. Der ble de omskolert til å innse at de hadde syndet mot Ruche og folkefellesskapet. Mustaphas, nå tidligere elsker proklamerte i tillegg at deres kjærlighet var et borgerlig konstrukt. Mustapha følte kjærlighetssorg i ca. 2 minutter før han beordret at den forhenværende partneren skulle pines i hjel med en rad-cleanser...

ALOYSIS NACHTNEBEL.

Aloysis er sønn av den legendariske krigshelten Nebular ”Kamikaze” Nachtnebel. En offiser kjent gjennom galaksen for sitt mot. Far ble derfor noe skuffet da Aloysis fortalte om sin raffinerte smak for moter, parfyme og menn. Da groxpisken ikke hjalp å slå ut de tulle ideene av gutten, ble han gjort arveløs å kastet ned til de lavere nivåer.

Der levde han å selge seg selv, noe han gjorde så bra at han kjøpte seg plass på et bordell på de øvre nivåene. De første årene måtte alt han tjente gå til Madame men raskt ble han så populær blant kundene som ble sjarmert av hans etikette og stil at

Madame fort fikk fylt opp avtaleboken. Da hun tilslutt måtte sette opp ventelister bestemte hun seg å gjøre ham til partner.

En kveld møtte han en utsøkt herre. Mannen luktet godt og Aloysis kommenterte profesjonelt dette. Herren spurte ham videre om hvilke nyanser det var i denne *fragance*. Aloysis svarte til hver minste detalj, nyanse og ingrediens. Mannen viste seg å være intet mindre enn den legendariske Mustapha Invictus. Grunnleggeren av U-Lash!

Innen kort tid var Aloysis sekretær og en av beslutningstakerne for hvordan de soignerte skal lukte.

Aloysis er en ung, arrogant mann som mener han har fullført sin skjebne og ser ned på alle som ikke passer inn i hans noe begrensede sfære...

SCENE 2.

Potharions skip "*Barbarossa*" kommer ut av forvrengingen. Systemet Jodokk ligger inn er en enslig sol med noen satellitter som nærmest henger som smykker rundt halsen på en fallert skjønnhet. Derimot kretser et asteroidebelte nyresteinaktig på utkanten av systemet. Utenom de svarte skipene og det enkelte militærskip som kommer til Jodokk for å hente Psykere, tropper og annen tiende, er dette systemet så langt fra alt at til og med pirater ikke finner det interessant å bruke, selv som skjulested.

Mellom asteroidene manøvrerer transportskipet "*Lusthrania*" selv om hun er armert er dette ikke nok om hun skulle møte på pirater men sektoren er lite attraktiv for pirater da det alt for langt unna alle etablerte og mindre skipsruter. Problemet er at asteroidebeltet består stort sett av magnetstein. Dette gjør maskinåndene forvirret men også at romstasjonen på Jodokk ikke kan fange opp bevegelser i beltet.

Spillerne kan nå planlegge angrepet på "*Lusthrania*" derimot bør det demre for dem at lasteskipet må bordes om de vil ha tak i last og koder.

LUSTHRANIA.

Et lasteskip som er bestykket. Hun har gått i trafikk i hundrevis av år for det mindre huset Carcalla. Kommandant ombord er Xavier Carcalla bror til Nero Carcalla, overhodet av hus Carcalla. Han er en beregnende og rolig Kaptein med erfaring fra tidligere kapreforsøk. Når spillerne angriper vil han forsøke å utnytte asteroidebeltet til forsvar.

Skipsstyrkene er moderat bevæpnet og kan dermed bite fra seg. Motorene er derimot

dårlig beskyttet og spillerne kan bruke dette som en akilleshæl. Lasterommene er også bevoktet med en motivert styrke skipstropper der hvor lederne burde være en utfordring om spillerne bestemmer seg for å bli med på kapringen.

Xavier vil dog etter større tap kapitulere mot at spillerne kan ta lasten og la resten av skipet være. Han vil ikke overgi seg om spillerne begynner å gå løs på den sivile delen av mannskapet eller bestemmer seg for å plyndre resten av skipet. Han vil også til å begynne med være omvillig med å gi fra kodene.

Når spillerne kommer til lasterommet ser de at den viktige forsendelsen består av enslig kasse på to ganger to meter. Den er svært godt og tydelig forseglet. Klarer de å åpne den finner de ca.30 par med pumps i forskjellig farge og design. Forseglingen er lagt rundt på en måte som gjør at det svært tydelig at man skal merke det om den brytes. Bryter de forseglingen vil det bli meget vanskelig å ordne det slik at ingen merker ved inspeksjon at den har blitt brutt. (-30% ved forsøk på å reparere dette.)

Kodene kommer på et dataskript og er kodet med en unik identifikator. Papirene må ved ankomst stemples og signeres.

Etter kapringen er gjennomført kan spillerne fortsette mot Jodokk. Når de nærmer seg Jodokks massive, blå moderplanet vil de få et anrop.

”I folkets navn: Stopp! Dere nærmer dere Folkets verden Jodokk. Identifiser dere umiddelbart ellers vil vi ta i bruk alle nødvendige midler mot fasctisk aggresjon!”

Spillerne han sende over informasjonen om de har anskaffet papirer og koder fra ”Lusthrania” Har de derimot sprengt ”Lusthrania” eller funnet på en annen måte å prøve å komme seg ned på Jodokk. Vil de måtte kjempe mot de to jagerne som romstasjonen sender. Klarer spillerne og da bekjempe disse to skipene, vil de massive krysseren ”Folkets Vrede” bli sendt mot dem. Om de etter to massive skipsslag så fortsetter mot Jodokk vil den tungt utrustede planeten fyre av det de har interplanetarisk forsvar. Ikke legg mellom fingrene hvis dette skjer.

Har gruppen klart å få tak i de nødvendige kodene vil de to jagerne eskortere dem til stasjonen. Jodokk har ingen romhavn stor nok for selve skipet til spillerne men tillater dem å sette seg i bane ikke langt unna stasjonen. Det vil deretter bli sendt en ferje for kapteinen.

Ferjen transporterer spillerne til romstasjonen der hvor papirene og stemples og fylles ut. På veien kan de se romstasjonen i bane rundt Jodokk. Fortøyd til stasjonen er ”Folkets Vrede” Romstasjonen ser ut som en blanding mellom en sovjetisk romstasjon fra 70-tallet, en festning og et kullkraftverk. Når de legger til havn på stasjonen blir spillerne umiddelbart eskortert til Admiralen etter å ha grundig blitt ransaket for våpen.

ADMIRAL AFA-1991

Bak et skrivebord i metall sitter en mann like tørr som luften her inne og byråkratisk som de mange stemplene som hviler på en henger plassert på bordet. Bak ham står en

rekke med vakter, bevæpnet med tunge maskingevær.

Han spør dem uten å fortrekke en mine på det alvorlige ansiktet, med sine strenge rynker i pannen, om hva formålet med reisen er. Hvor mange skal ned? Hvor lenge de skal bli osv. Er skipet til spillerne tydelig skadet etter kapringen forlanger han en forklaring på hva som har skjedd. Han vil stille til en hver tid spørsmålene i en kritisk tone og vil bemerke den minste feil uansett hvor ubetydelige de enn er.

Hvert svar spillerne kommer med blir stenografert ned av en adjutant som sitter i skyggene og noterer ned hvert eneste ord på gammel, høylytt skrivemaskin. En ting spillerne kan merke seg er at det er røde flagg over hele stasjonen og aquilaen er plassert inn i en rød stjerne. Det er også portretter over alt som viser en liten mann i grå dress med tykke briller. Ved siden av ham står en kvinne i paljettkjole med høyt, oppsatt hår. Om spillerne ser nøye etter på de mange portrettene vil de se at skoene på kvinnen varierer fra portrett til portrett.

Om de spør Admiralen hvem paret er vil han reise seg raskt opp. Stå i giv akt. Smelle sammen støvelhælene så lyden resonerer gjennom kontoret. Vaktene og adjuntanten gjør det samme. Unisont vil de da proklamere.

”Den Elskede Leder og Første Kone!! Folkets ydmyke ledere og beskyttere av Ruche”

Admiralen vil så sette seg ned og ta en slurk av teen (Som han ikke kommer til å tilby spillerne) og fortsette i sin vante byråkratisk manér.

Virker spillerne oppriktige nok og han er fornøyd med svarene begynner han å signere papirene og stemple dem noe aggressivt. Han forteller at spillerne må ha på seg disse dokumentene til en hver tid og at de må forevise dem uten spørsmål om de blir bedt om det. De vil få beskjed om hvilken bane de kan sette skipet i og han ber dem gå med en kommentar om at han i dag er i et godt humør (Uten å smile eller bryte sin fremtoning.) og at han dermed kan se bort fra ureglementære feil som manglende rettskrivning, poster som ikke er fylt ut og lignende.

Om spillerne ikke klarer å gi tilfredstillende svar ber ham vaktene om å arrestere dem blir de fanget vil de deretter bli satt for et ad hoc tribunal og dømt til fangeleir. Spillederen kan da om ønsket gå rett over til scene 3...

Spillerne blir om alt går bra hos admiralen, eskortert til ferjen og transportert tilbake. De kan nå planlegge turen ned til Jodokk.

SCENE 3.

Jodokk har ingen romhavn stor nok for et skip som ”*Barbarossa*” så spillerne må ta

ferje ned. De vil få streng beskjed om at transporten må gå gjennom romstasjonen og de blir ransaket for våpen. På veien ned blir de møtt av vanlige jagerfly som eskorterer ferjen ned. Prøver spillerne å kapre ferjen vil jagerflyene gå til angrep. Har spillerne klar å komme seg til Jodokk uten å gå gjennom romstasjonen og uten å bli oppdaget på veien dit vil de bli merket av radarsystemet på selve planeten og de vil da se jagerflyene på sin egen radar. De kan da forberede seg på kamp. Klarer de å ta ut jagerflyene vil forsvaret begynne å avfyre raketter om ferjen.

Om spillerne blir eskortert vil flyene føre dem mot en by med et enormt tårn. De flyr over døde skoger dekket med flere planter av forskjellig opphav og dekket av en merkelig mose.

De kommer til en stor flyplass/mindre romstasjon ved byen. Når de lander blir de møtt av vakter som fører dem til terminalen. Der de blir bedt om å identifisere seg. Alle svar vil bli som på romstasjonen, notert ned på en klaprende skrivemaskin. Igjen er de røde flaggene, den uortodokse aquilaen og portrettene over alt. De vil igjen bli stilt de samme spørsmålene som på romstasjonen. Etter dette er gjort vil offiseren som klarer spillerne beordre en underoffiser som guide og eskorte. En ung mann vil komme da bort til dem.

KORPORAL TLF-0982

En ung, entusiastisk mann med et konstant smil som virker til å være operert inn. Han presentere seg mens han gjør honnør og vil svare alle spørsmål spillerne kommer med i en høy, engasjert tone. Fører dem ut av terminalen til en slags buss. Kassen de har med vil blir lastet inn og han ber dem stige på. Dette er et vrak som er alltid to sekunder fra å bryte sammen. På veien til byenhet A vil han stolt fortelle om arbeidernes offer ved å anlegge veien fra terminalen. Med store fakter legger han ut om slitet og stoltheten arbeiderne følte ved å legge vei fra byen til terminalen. Han vil kunne besvare spillernes spørsmål som følger.

- Hvor skal vi hen nå?

” Byenhet A. Den største metropol ved siden av Den Evige Leders hjem på Hellig Terra. Ruches arnested, folkets høyborg!

- Hæ! Den Evige Leder?

” Ja, Den Evige Leder som fra Hellig Terra sender ut kollektivismens lys gjennom universum. Lyset som astropatene kan følge slik at mennesket kan reise gjennom stjernene ”

- Hvem er de folka på de portrettene som er overalt?

Han vil her bremse, prøve å stå i givakt inne i bussen. (Han har ordre å ikke forlate bussen på veien inn til byen.).

”Den Elskede Leder og Første Kone!! Folkets ydmyke ledere og beskyttere av Ruche”

- Hva er Ruche?

" Ruche er nedfelt av den terranske vismann Qim Yll Song!! Kollektivismens manifest! Fundamentet for vår sivilisasjon! Ruche er den eneste rette ide for mennesket!"

- Hvor skal vi bo hen?

- *" Ingen grunn til bekymring. Jeg har ordre å føre dere til Folkets hotell! Der kan dere få hvile i trygghet over å være i Folkets byenhet A. Frykt ikke jeg skal være med dere overalt! Ingen grunn til bekymring!!!*

Han sier dette mens han har et sykt flir rundt ansiktet og svetter fra pannen. Til etterretning er det høst og bussen er dårlig isolert.

- Kjenner du til hvor dere lager sminke?

"Sminke er en borgerlig oppfinnelse og dermed mot Ruche. Kun Første Kone kan gå med dette da hun er sterk nok til å motstå de korruptive farene. Derfor presenterer hun Folket i offisielle sammenhenger. Alle kvinner på Jodokk beundrer henne for dette og respekterer det offer hun gjør for Folket! Men Folkets Industri Laboratorium fremstiller alle våre varer med det høyeste krav for kvalitet!"

Videre spørsmål vil besvares i samme tone. Han vil alltid prøve å nevne Ruche, Den Elskede Leder og/eller Første Kone og minst mulig svare konkret spillerne.

Han kjører inn i byen. Alle bygninger er av samme grå betong. Han stopper ved en av disse i nærheten av sentrum. Det eneste som skiller denne bygningen fra de andre er et lite skilt som det står "Hotell" på.

FOLKETS HOTELL.

Korporalen åpner døren og eskorterer dem marsjerende inn. Lobbyen er grå. Kun en enslig lampe lyser opp. En gammel krok står i givakt bak en resepsjon. Korporalen gjør givakt og forteller kamerat Portier at det er kommet gjester. Portieren snur seg mekanisk rundt og velger en av utallige nøkler å hyllen bak ham. Korporalen går til side og forteller spillerne at de nå kan skrive seg inn. Spillerne må da signere gjestelisten og fylle ut en ti-femten forskjellige papirer som blant annet dokumenter om de snorker, om toalettvaner, om hvordan de spiser og en rekke andre forhold i forbindelse med et hotellopphold. Etter papirene er fylt ut, noe som kan ta litt tid da de må fylle dem ut med en godkjent hotellpenn og portieren har kun en. Deretter må de kvittere på at de har fylt ut papirene med denne pennen. Om de begynner å fylle med en medbrakt penn forteller portieren med frykt i blikket om at de ikke kan gjøre dette. Eventuelle dokumenter som er fylt ut med en annen penn blir makulert og spillerne må begynne på nytt...

Portieren vil da gå frem fra resepsjonen og ta spillernes bagasje. Han er godt opp i årene og om spillerne vil hjelpe forteller ham at de må søke om dette. Til etterretning er det en behandlingstid på en til sju måneder i snitt..

Det ikke heis på hotellet og spillerne har fått rom i tiende etasje. Når de kommer seg dit åpner portieren rommet som ligger i en korridor som identisk med hotellet øvrige

korridorer. Rommet er et fellesrom for fem personer. Rommet består av en lampe og fem brisker samt et enslig bord og et tilhørende bad.

Da kan også se kameraer som dekker hele rommet. Ved spørsmål får de vite at dette er for deres egen trygghet. Korporalen stiller seg i et hjørne. De kan nå velge om de vil slappe av eller gå på sightseeing i byenhet A.

Velger de å ta kvelden vil de morgenen etterpå bli vekket av portieren som kommer med frokost. I mellomtiden har korporalen kollapset i løpet av kvelden. Om noen får dette med seg i løpet av natten og velger å snike seg ut, ser de at det nå panserslåer foran vinduene. Prøver de å åpne døren vil de få et elektrisk støt. Kommer de seg ut vil portieren be dem om å gå tilbake å legge seg. Bestemmer de seg for slå seg ut vil bymilitsen rykke ut til hotellet...

Har de derimot bestemt seg for å sove, våkner de opp etter en ubehagelig natts søvn på de harde briskene. Spilleder kan her bestemme om de må kaste for å unngå minus på ferdigheter.

Frokosten består av en uformelig masse som smaker deretter som serveres med vann og varm te med en syntetisk ettersmak. Portieren vil så plukke opp Korporalen og fike ham våken. Deretter gir han Korporalen noen piller med amfetamin.

Etter frokost fører Korporalen dem til bussen og forteller han skal kjøre dem bort med lasten.

Han kjører dem til sentrum mot det store tårnet som rager mot skyene. Dette er Ruche-tårnet. Når de kommer frem åpner Korporalen dørene for dem og forteller om Folkets monument i bombastiske vendinger!

På veien dit presenterer han følgende bygg:

FOLKETS HUS.

"Her samlets Jodokks folk i lek og alvor! Her kan vi føle fellesskapet. Dette gir oss styrke til hverdagens arbeid. Et bygg av og for folket."

Et flatt usynkront bygg. Inne er en stor sal med et enormt portrett av Den Elskede Leder og Første Kone. Ellers er det gymsaler med kurs i folkesporten synkron gymnastikk og en skytebane.

Veggene er dekortert med visdomsord fra Qim Yll Song.

FOLKETS INDUSTRI LABORATORIUM.

"Kun de beste hjerner jobber her. Ikke overraskende er disse selvfølgelig fra Jodokk. Dette da Ruche er den perfekte ideologi for pedagogisk utvikling. Her utfører vitenskapen mirakler for folkets"

beste!!"

Et bygg i stil med et Dickeniansk industrimareritt. Høye fabrikkpiper spyr ut avfallsstoffer og et avløp gulper ut gult slag rett ned i en tilhørende elv. Det er høyt gjennomtrekk av arbeidere som jobber her grunnet at de fleste dør av kreft eller kjemisk lungebetennelse og andre sykdommer som oppstår i et gjennom forurenset miljø. Selv etter standarder på forge-verdener er dette helt forferdelig.

Spillere som klarer å komme seg inn her vil måtte kaste flere ganger for å ikke bli skadet av de utallige, livsfarlige gassene og kjemikaliene som er overalt.

Ved en nærmere etterforskning vil man tilslutt finne en stor slaktehall der lik henger etter kroker. Her produseres all maten på Jodokk. Mutanter herjer her inne nattestid på jakt etter slakteavfall så kveldsskiftet er bevæpnet.

Kloakken er stort sett ikke mindre enn direkte dødelig å bevege seg i. Om ikke man må forsere seg gjennom elver av syre og toksisk avfall er den bebodd av mutanter samt deformerte og aggressive livsformer.

FOLKEMILITSSENS BARAKKER.

"Dette er hovedkvarteret for Folkets hær. Våre heltmodige soldater bor og trener innen barakkenes fire vegger for produsere universets fineste soldater. Kun målt av Adeptus Astartes!!"

Et enormt fort. Utallige soldater paraderer frem og tilbake foran plassen. Store kanontårn dekorerer taket.

En etterforskning her vil raskt medføre at spillerne vil bli arrestert grunnet den høye overvåkingen. For å gjøre planetens juridiske system enklere er sivil lov slått sammen med militær lov. Derfor befinner også rettsalene seg her sammen med korttids cellene. Lange fengselsstraffer blir så godt som alltid idømt omskolering. Resten av lovbruddene straffes med døden.

På baksiden ligger eksekusjonsplassen med tilhørende tribune som fylles hver dagenhet E. Det er også en liten kiosk der forfriskninger kan kjøpes.

Videre befinner folkemilitsens militærlaboratorier seg i kjelleren. Her er radioaktiviteten høy grunnet den omfattende produksjonen av atomvåpen. Flere kast under en infiltrasjon oppfordres.

FOLKETS MUSEUM FOR SOSIALISMENS TRIUMF.

"Her kan folket så vel som besøkende gjester bivåne og beundre våre triumfer gjennom historien. Her kan dere se hvordan vi kom til denne planeten og annekterte den fra reaksjonære og arrogante xenoer som holdt dette folkeparadis som gissel!"

En stor veggmosaikk dekorerer fasaden som viser folkets seier. (Vis Handout.) Inne er falmede bilder og malerier der kolonister med pustemasker står i en urskog omringet av store, blå xenoer med pil og bue.

Det ene maleriet viser et stor bygg som minner om et kjøletårn og xenoer som kveles. Det andre ved siden av viser kolonister med røde faner som løper lykkelige mens de kaster vekk pustemaskene. Videre er det portretter av menneskene som ydmykt har tjenestegjort som Elskede Leder og Første Kone gjennom tidene.

Man kan også se en utstilling av folkemilitisen gjennom tidene og deres seiere og bidrag til den keiserlige garden. Alle maleriene viser soldater fra Jodokk med deres tradisjonelle maskingevær som står på toppen av slagmarker og hauger med døde xenoer, alt fra ork, kroot til eldar.

Det er også en utstilling dedikert omskoleringsleirene. Smilende fanger står på geledd på bilder. Det er bilder av dem mens de jobber. På et av bildene kan de se et laboratorium der fanger produserer sminke. Bildet er fra en omskoleringsleir kalt THX-1138. Teksten under bildet forteller at det her produseres sminke for Først Kone.

Utenom en våpenutstilling med et reelt, armert atomstridshode på ca. 20 megatonn. (Plassert ved forglemmelse og byråkraten som gjorde feilen har ikke lyst på et opphold hos en omskoleringsleir.) er det ikke spesielt mye, mer interessant.

STATUEN AV QIM YLL SONG.

”(Klump i halsen.) Den største tenker i historien! Grunnleggeren av Ruche! Mannen hvis ideer til og med inspirerte Den Evige Leder. Ett hvert menneske må føle en fantastisk ærefrykt og kjærlighet når en ser statuen av denne store mann!”

En gigantisk, monumental statue som viser en mann som i virkelighet nok ikke var blant de største. Han har tykke briller, en slags overhallaktig dress. Et stor smil. Høyt hårfeste og vinker. Har man psyinice kan man kaste. Lykkes man vil man kjenne et kraftig psykisk nærvær. Spillerne må uansett nå kaste willpower eller få sine første omskoleringspoeng. Ved siden av er det en blomsterselger med to store vakter. Korporalen kjøper seks kranser som spillerne blir sterk oppmuntret om å legge ned foran statuen. Vaktene tar ladegrep om ikke spillerne ønsker å gjøre dette.

- OMSKOLERINGSPOENG.

Inne i statuen er det bygget en psykotron som er koblet til hjernen fra en psyker. Denne psykeren har blitt utsatt for massive mengder dop og omskolering. Hjernen som holdes kunstlig i live sender ut propaganda 24 timer i døgnet. Denne propagandaen forteller om folkets plikt til ruche. Om ruche og sosialismens fortreffelighet og ikke minst om den absolutte troskap en skal føle til Den Elskede Leder og Første Kone!

Hver gang noen utsettes fra de psykiske energiene fra statuen eller blir påvirket av terapi over lengre tid i en omskoleringsleir må en kaste willpower eller få omskoleringspoeng. Disse virker som følger:

- 1-10 OMSKOLERINGSPØENG:

Vi må alle ta i et tak!

Spilleren føler en forpliktelse for andre. Nå må vi alle jobbe for felles beste. Alle handlinger som å rømme fra kamp eller etterlate andre vil man måtte kaste willpower -10.

- 10-15 OMSKOLERINGSPØENG:

Så samles vi på valen!

Spilleren vil bli kritisk til punktet av voldelig til noen som ikke vil følge reglene. Følelsen av å følge fellesskapet er i ferd med å utslette individet. Alle selviske handlinger vil en måtte kaste willpower -20 for å utføre. Man vil også kaste -10 for å skyte mot medlemmer av folkets milits.

- 20-25 OMSKOLERINGSPØENG:

Det e itjgå som kjæm ta sæ sjølv!

Spilleren er nå nesten et fullverdig medlem av folket og kjenner ruche-ånden stige i sitt hjerte. Alle selviske handlinger er nå på -30 willpower. Om ikke situasjonen er absolutt livstruende har man -30 på å skyte mot medlemmer av milits. Under en kamp situasjon må en også kaste -10 i willpower for å ikke angripe resten av gruppen med et "Død over parasittene"

- 30 + OMSKOLERINGSPØENG:

Revolusjonen er intet teselskap eller broderi!

Spilleren er fullstendig omskolert! Alle individuelle tanker er nå byttet ut med den fullstendige underkastelsen for Ruche. Folk, uansett om det er venner eller familie, som ikke deler rollens tro er nå reaksjonære, borgelige elementer som må lukes ut med hard hånd! Spilleren vil så godt som aldri løfte våpen mot militsen eller medlemmer av byråkratiet. Spilleren vil også føle en dyp, fanatisk kjærlighet for Den Elskede Leder og Første Kone.

DEN ELSKEDE LEDERS PALASS.

"Universets mest storslåtte bolig! Dette bygg er donert i kjærlighet av folket for det slitte Den Elskede Leder og Første Kone gjør for oss. Her kan de leve godt og Den Elskede Leder som mer lik enn alle oss andre kan ta sine vise beslutninger til vårt eget beste!"

Et bryllupskake formet betongbygg der Den Elskede Leder og Første Kone lever i en overdådig luksus som folket på Jodokk bare kan drømme om. Livgarden bevokter palasset tungt og vakter i kraftrustninger står i giv akt utenfor portene. Overvåkingen på plassen foran bygningen er massiv og palasset har egen kloakk som er adskilt fra resten av byen.

Palasset har godt over tusen forskjellige rom og tar alt for stor plass til å beskrive. Første etasje inneholder møterom, en spa, kabinett der Den Elskede Leder tar i mot sine rådgivere og en rekke kjøkken. Andre etasje finner man kontrollrom for byen.

Her er det et utall monitorer og datamaskiner, samt satellittoversikt på planeten. Planetforsvaret kan også styres herfra i tillegg til kontrollsenteret på folkemilitsens barakker. Tredje etasje finner man Den Elskede Leder og Første Kones private gemakker. Rommene er overdådig dekorert med antikviteter fra hele det kjente univers fra både keiserlige verdener og xeno sivilisasjoner. Man finner også et troférom med skjellletter og utstoppede hoder og dyr fra livsformene som en gang levde i urskogene på Jodokk. Det er en rekke soverom blant annet et rom der unge piker blir sendt til audiens hos Den Elskede Leder som personlig lærer dem opp i kjærlighetens kunster.

Kjelleren inneholder torturkamre som brukes til både jobb og hygge. En rekke rom med diverse utstyr for å drepe folk svært sakte. En liten gladiatorarena med tilhørende bur for utvalgte livsformer. Et nytt troférom med de utstoppede hodene til lederparets fiender og tilfluktsrom/panikkrom der Den Elskede Leder kan trekke seg tilbake i tilfelle et interplanetarisk angrep. En gang går fra dette rommet til en underjordisk hangar med en svært rask, romferje.

RUCHETÅRNET

"Det mektige symbol for Rucheidologiens triumf. Et smykke for det eneste rette politiske system! Om man skulle visualisere den perfekte ide trenger man bare se på dette fantastiske bygg!"

Tårnet strekker seg flere kilometer opp i luften. Her kan de se soldater fra palassvakten bevokte inngangen i de samme krafttrustningene de bærer utenfor Den Elskede Leders hjem. Korporalen gjør honnør når en kraftig mann i en uniform, dekorert med utallig ordner kommer bort til spillerne. Dette er general CEK-7610. Han er ansvarlig for vaktholdet for Ruchetårnet og har med seg en gruppe vakter som tar i mot og transporterer inn lasten spillerne har med. Han ber dem kvittere at forsendingen er levert. Spør spillerne om de kan komme inn å ta en titt inne i tårnet, beklager han at det fortiden er oppussningsarbeid og at tårnet er midlertidig stengt for besøkende.

Inne vil man finne Første Kones rundt tre millioner par med pumps. Korridorene er tungt bevoktet og de fleste rommene er fylt med sko. Derimot skjuler toppen av spiret en mørk hemmelighet...

Det øverste rommet er i rosa og gull. Store fallos dekorert med mørke, seksuelle okkulte symboler står rundt et magisk symbol tegnet i gull. Dette er hovedkvarteret til slanneesh-kulten som er ledet av Første Kone. Her holder de sine ritualer og orgier. Den Elskede Leder tiltross for sine perversjoner er ikke medlem men Første Kone styrer kulten bak hans rygg. Nå som en Den Elskede Leder skal vekk for å inspisere omskolerings leiren THX-1138 er hennes plan å begå et kupp. For dette skal kulten mane frem en mektig demon. Deretter skal hun sende sine kjærlighets zombier som blir skapt i etasjen under ritualrommet. For å gjøre dette har hun smuglet inn den infame kjetteren Mattis Höter

MATTIS HÖTER

Han var en gang en lovende, ung skriftlærd. Mattis jobbet med å katalogisere gamle skrifter og det var her han kom over et slags spill der man i gamle tider samlet seg rundt et bord og lot som man var okkulte personligheter. Selv i antikke tider var man klar over farene ved dette og innen kort tid var han på vei til fortapelsen. Han samlet en gruppe lett påvirkelige mennesker og han ble leder for en liten kult. Besettelsen gjorde at han begynte å samle flere kjetterske skrifter og kunnskap om mørk xenoteknologi...

Han var forsiktig og klarte å holde dette skjult. Dette forandret seg da han ble sendt til en utpost som lenge var i krig med en rase mekaniske xenoer som blir kalt Nekroner. Hans jobb var egentlig å gå gjennom Departo Munitoriums arkiver men raskt snudde han interessen i retning nekronenes teknologi og han stjal rester av fallende nekroner som skulle til Adeptus Mechanicus for nærmere studier. Han oppdaget at nekronenes teknologi kunne gjenopplive de døde og satte i gang med eksperimenter på lik. Dessverre ble dette oppdaget og han måtte flykte med inkvisisjonen i hælene.

Flere ganger var han nære å bli fanget men ble reddet av Første Kone som via sine kontakter sporet han opp. Hun fikk ham smuglet ned på Jodokk og fortalte ham om sine planer med å lage en kjærlighets arme. Hun viet ham inn i Slaneeshkulten og lærte han de mørke, erotiske mysteriene. Han ble til slutt hennes elsker.

Nå bor han i spiret der han konstruerer ved hjelp av heretek og magi kjærlighetszombier. For å kunne klare å vekke det erotiske senteret i hjernen trenger han et spesielt middel fra en plante som gror nord på Jodokk. Planten vil kun gro i jordsmonnet der oppe og tåler transporten dårlig. Heldigvis ligger en omskoleringsleir rett ved siden av. I tillegg må likene som zombieene reanimeres fra, være av sterke mennesker og hjernen trenger et massivt traume. Via Første Kone har han fått organisert russisk rulett på denne fangeleiren. Rett etter rulletten blir taperen lagt i en løsning fremstilt av planten og transportert ned til Ruchetårnet. Ved ankomst stimuleres hjernen på den avdøde med en apparat som er laget av Nekronteknologi. Under transporten har løsningen farget liket rosa. Etter dette er ferdig reiser den vandøde seg, kraftig seksuelt opphisset.

Som ikke dette var nok, fant han også ut at en kan lage sminke fra kjertlene på den vandøde. Sminken viser seg å være svært god og i tillegg har en foryngrende effekt på brukeren...

Mens spillerne står utenfor Ruchetårnet kan de se en transport legges til på en plattform som strekker seg utav tårnet ca.100meter oppe. Klarer de et kast for observasjon kan de se noe som minner om kister som transporteres inn.

VEIEN VIDERE:

Etter å ha levert lasten fra seg eskorterer Korporalen dem til hotellet og forteller dem at han skal anskaffe en ferje til dem i morgen om spillerne ikke foretar seg noe blir de plukket opp dagen etter og transportert til romstasjonen. På romstasjonen blir ført tilbake til *Barbarossa* om. Jagerne stasjonert begynner så å eskortere spillerne utav

Jodokks bane.

Om de bestemmer seg for å overvåke planeten på trygg avstand vil de se at det går en transport fra noe som ser ut som en leir til Ruchetårnet. De kan også få denne informasjonen om de klarer å få tak i en radio eller annet kommunikasjonsmiddel for å kontakte leiren.

Beslutter de seg for å oppdage byen på egen hånd på kveldstid vil portieren fortelle dem at det er portforbud på kveldstid. Sentrum av byen er tungt patruljert og de må gjøre flere gode kast for å komme seg utsett gjennom byen.

Blir de oppdaget vil de bli arrestert før eller siden. Innen kort tid vil de bli stilt for retten og dømt for spionasje. De vil raskt bli i dømt omskolering og sendt til THX-1138...

SCENE 4

Omskoleringskoloni THX 1138

Hvis spillerne har kommet seg hit på egenhånd, hopp til neste avsnitt.

Hvis spillerne har blitt tatt til fange, les opp følgende:

Dere ankommer omskoleringskolonien i en sliten lastebil som virker som om den skal bryte sammen hvert øyeblikk, men holder utrolig nok hele veien fra Byenhet A. Landskapet på vei hit var grått og trist og de få trærne som fantes var dekket av en grå moseliknende masse. Rundt kolonien er det tydeligvis et belte som er svidd av i en kilometers omkrets og bak bygningene ruver en enorm forstenet stubbe av et tre som må ha strakt seg helt opp i stratosfæren. THX 1138 er omgitt av et piggrådsgjerde med skarpe pigger. (Common Lore Tech +20 for å forstå et dette er et elektrisk gjerde, eller Perception -10 (+0 med Awareness) for å oppdage isolatorene.) Bygningene er funksjonelle plastbetongbygninger i grått bortsett fra noen skur på stolper av en slags xenobambus. Det er to vaktårn ved inngangene og to på baksiden. Vaktene bærer Autoguns over skuldrene og går kledd i olivengrønne uniformer. I det dere går av ser dere at en lastebil før dere, har allerede losset av sine elever. De blir nøye sjekket og fratatt alle personlige eiendeler som klokker, ringer, bøker (bortsett fra Ruchemanifestet) og matsedler. (Per +10) Det virker ikke som om vaktene ser spesielt på nøye på andre enn de som er nærmest innsjekkingen til omskoleringskolonien. (Hvis spillerne ønsker å gjemme bort noe så er dette et fint øyeblikk). Innenfor på eksersisplassen ser dere noen av de andre elevene som tydeligvis holder på med en slags gymnastikk. De går i loslitte overaller med et rødt tørkle rundt hodet og har på en slags halsbånd. De ser svært underernærte ut.

Dere blir stilt opp på rad og kommer etter hvert gjennom innsjekkingen der dere blir tatt fra alle personlige eiendeler. Dere får hvert deres halsbånd, overaller og et rødt hodetørkle som dere får beskjed om å skifte til. Exploratørens mekadendritter blir demontert bortsett fra innerste ledd og han får en krage om halsen i tillegg til halsbåndet for å kontrollere kraftnivået. Alle får nye navn, dere er nå ELV 1567-73. Etter at alle er innsjekket kommer det som tydeligvis leder for leieren frem og stiller seg på et podium. Han er kledd i en grå dress som tydeligvis har sett sine bedre dager, kremgul skjorte og et nøytralt mørkeblått slips som mangler en og annen søm. Han begynner å snakke i et jovialt og forståelsesfullt tonefall.

Rektors Tale: ” Kjære elever, det er alltid så flott å se nyankomne som skal på sin første dag på vår kjære koloni. Mitt navn er REK 1138 og jeg er rektor her på THX-1138. Dere er her fordi dere trenger etterutdanning for hva det vil si å være en god borger av Jodokk. Dette er ingen skam, vi kan alle ha misforstått hva det er samfunnet krever av oss eller ha feiltolket den Evige Leders Rucheprinsipper. Derfor er vi her for

å hjelpe dere, slik at dere kan navigere de fallgruver dere vil støte på i fremtiden og bli velfungerende individer i vårt kollektivistiske paradisi. Jeg skjønner at vi har noen som kommer utenfra her. Dette er en gylden mulighet for dere å forstå vår verden slik at dere kan bringe forståelse og de evige prinsipper ut til galaksen. Det er også en nødvendighet hvis dere skal ønske å gjøre forretninger med oss, slik at vi kan stole på at dere handler i tråd med den Evige Leders ønsker. Da ønsker jeg dere alle sammen velkomne her på omskoleringskoloni THX 1138 og lykke til i deres studier. Hvis dere lurer på noe er det bare å komme til meg. Min dør er alltid åpen.”

Rektoren snur seg og går mens han vinker til de nyankomne. Han hilser på et par fanger, spør hvordan de har det og går så videre med sitt ekteføyte smil om munnen.

(Hvis noen prøver å følge etter rektoren gir nærmeste vedkommende en geværkolbe i mellomgulvet. Rektor ser ikke ut til å ense dette.)

Halsbåndene er eksplosive, men primitive. De kan demonteres med en Tech-use +10 (+0 på seg selv). Kragen er vanskeligere Tech-Use på -10.

Hvis spillerne prøver å gå vil det ta minst syv dager. Dette bør være åpenbart hvis de i det hele tatt har greid en Navigation: Ground sjekk +20 eller en Intelligencesjekk +0. Etter to dagers mars utav byenhet A kommer de endelig til et vegetasjonsbelte etter at det har vært bart hele veien. Vegetasjonsbeltet består av en grå mose som dekker alt. Spillerne synes også de ser rester etter dyr som er mosedekt. Med en Perception -10 kan de oppdage noen støvler og et menneskeskjelett som ligger blant mosen. Hvis spillerne kommer bort mosen se **Mose** i NPC registeret. Hvis de prøver å følge veien vil de bli oppdaget dersom de ikke hopper ned i grøften (40% sjanse for **Mose**).

Bruker spillerne kjøretøy vil de etter 8 timers kjøring/4 timers hoverskur/40 minutter suborbital ferjetur komme til kolonien som ligger i en sidevei fra hovedveien mellom Byenhet A og Byenhet G. I en kilometers omkrets rundt leieren er marken brunsvidd og ingen mose finnes. (Les gjerne opp beskrivelsen i første avsnitt). Om dagen kan de synes fra vaktårnene kort tid etter at de kommer seg inn på det brunsvidd området. Hvis de vil snike seg er det Silent Move -10 mot vaktens Perception på 31, etter 500 meter er det -20 og de siste 100 meterne er de -30. Blir de oppdaget blir det sendt ut vakter (se **Folkets Milits**). Blir disse drept vil det bli tilkalt forsterkninger og luftstøtte.

Hvis spillerne venter til natten med å snike seg inn i kolonien er det 20% sjanse for at **Mose** har grodd på de første 200 meterne. Hvis de sniker seg innover mot leieren må de ta en Awareness +10 sjekk for å unngå å snuble over arbeiderne som svir av marken for mose (som **Folkets Milits**, men med Basic Weapon Training: Flame og med en Flamer (R:20m, Dam: 1d10+4E, Pen 2, Flame med ammunisjonstank på ryggen.) Hvis spillerne blir oppdaget må de enten figte eller overgi seg og hvis de dreper alle vaktene vil det bli tilkalt forsterkninger/flystøtte.

Skulle spillerne lykkes å ta seg inn i leieren vil de måtte kle seg som de andre fangene for ikke å bli oppdaget over lengre tid. Hvis de blir oppdaget av andre fanger så er det en angiverkultur blant fangene og de vil få fordeler som ekstra biomasse ved å angi spillerne.

Hvis spillerne lar seg ta til fange blir de fratatt alle personlige eiendeler, de får utdelt røde hodetørkler, overaller og halsbånd. Eksploratørens Mekadendritter blir fjernet ved det innerste leddet og han får seg en krave som begrenser hans kraftpotensial (se over). Hvis de kommer før kl 18 vil de bli plassert blant de nyankomne og les så opp Rektors Tale. Hvis de kommer etter kl 18 blir de låst inne på brakkene og neste dag,

etter Folkets Måltid kl 1300 blir de nrå de nyankomne kommer på ettermiddagen vil de bli plassert blant disse og les så opp Rektors Tale.

Inne i Omskoleringskoloni THX-1138

Innenfor gjerdet er det fire vaktårn, to ved porten og to ved hjørnene bak. Rett innefor porten er koloniplassen der elevene samles for sine fellesaktiviteter og som har en flaggstang med Folkerepublikken Jodokks flagg som heises presis 0600 hver morgen. Mellom de bakre vaktårnene ligger en større toetasjers bygning som er administrasjonsbygningen. Til venstre for administrasjonsbygningen ligger vaktbrakkene. På venstre side for inngangen ligger det 4 plastbetongannekser som er elevboliger med enkeltrom og eget toalett. I en klynge på høyre side ligger det åtte xenobambusskur som er hevet med stolper over en dam. På høyre side ligger det også et mindre plastbetonganneks og en del hull kledd med bølgeblikk.

Piggtråden: Piggtråden er strømførende og gir 1D10+6 E i tillegg har den Shocking. Det går an å isolere seg mot strømmen med et Tech Use+0 kast, men man må ikke bli oppdaget.

Vaktårnene: I vaktårnene sitter vaktene (som Folkets Milits men med HWT:SP og Heavy Stubbers.)

Elevanneksene: Når man kommer inn i anneksene er det rad på rad med egne elevrom. Hver elev har sitt eget lille rom på 3x3 meter. Rommet inneholder en brisk med påfølgende teppe, en plastbetongvask og et toalett. På brisken ligger også en kopi av Ruchemanifestet. Veggene er i grå plastbetong og er ru å ta på, øverst i rommet er det et hull med jerngitter foran som så vidt slipper litt lys inn. I taket er det en naken lypære. Døren er i metall og kan låses utenfra for elevenes sikkerhet, i tillegg er det en luke i døren slik at Folkets Pedagoger kan undersøke om elevene har det bra. I enden av hvert anneks finnes fellesdusjer der kvinner og menn samtidig.

Administrasjonsbygningen: Denne bygningen er ikke tilgjengelig for elevene og har vakter utenfor. Innenfor døren er det en skranke med en Pedagog som fungerer som sekretær. I første etasje ligger kontorene og i enden av gangen ligger rektors kontor. I andre etasje ligger de administrative soverommene.

Fabrikkenheten: Plastbetongannekset ved skurene er selve sminkefabrikken. Her finner de mineralene som kommer inn fra stenbruddet for hånd og blander det med forstenet tremateriale fra den gigantiske stubben.

Xenobambusskurene: Disse skurene er for førstegangsforsøkelser og lettere avstraffing. Inne i skurene er det enkeltceller som er så små at elevene ikke kan strekke seg ut. Xenobambusen har en svært grov overflate som er ubehagelig å ligge på. Etter 2D10+Toughness Bonus timer begynner de å gi åpne sår som er permanente til de blir behandlet. Det er ikke toalett her, så fangene må evt. gjøre fra seg i et hjørne. Elevene må selv gjøre rent cellen når de forlater den.

Bølgeblikkdekte jordhull: Dette er isolat for de særs vanskelige elevene. De er plassert i et 3 meter dypt hull, som for smalt til at de kan legge seg ned eller sitte og de må også gjøre fra seg her. Om sommeren gjør bølgeblikket til at heten blir uholdelig. Om vinteren er det frysende. Etter TB i dager begynner bena å svulme

opp og etter hvert bli følesløse og musklene svikter, når man kommer ut vil det ta 1D5-TB dager for å stå på dem igjen. Etter 7+TB dager begynner sår å åpnes i føttene. Disse blir ikke bedre uten behandling. På grunn av de sanitære forholdene, vil spillerne måtte ta en Toughnesstest for ikke å utvikle stivkrampe. Etter ytterligere TB dager må man ta en ny Toughness test for ikke å utvikle koldbrann.

Den elektriske sti: Bak administrasjonsbygningen er det en gjerdegate med port. Gjerdegaten deler seg etter 500 meter der en av veiene går til steinbruddet og den andre går til trestubben. Veien renskes hver natt av nattpatruljen med flamere.

Stenbruddet: Inn i en kløft i åssiden ligger steinbruddet. Her hakker fangene ut mineralet fra fjellsiden. Mineralet er kalkaktig og er lett etsende som kalk, men er hardere å hakke ut og smuldrer ikke like lett.

Stubben: Den enorme stubben er bare enda mer imponerende på kloss hold. Den står opp fra grunnen som et enormt berg. Det er hugget tunneller inn i stubben og forstenet kvæ blir høstet med hakker og spett.

Garasjen: Utenfor piggråden ligger en garasje der det til enhver tid finnes 2 slitne lastebiler.

Dagsrutinen

TIMEPLAN FOR ELEVER VED THX-1138						
TID	Dagenhet A	Dagenhet B	Dagenhet C	Dagenhet D	Dagenhet E	Daghenet F
0530-0535	Vekking	Vekking	Vekking	Vekking	Vekking	Vekking
0545-0600	Klargjøring til arbeid	Klargjøring til arbeid	Klargjøring til arbeid	Klargjøring til arbeid	Klargjøring til arbeid	Klargjøring til arbeid
0600-1400	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹
1400-1430	Folkets Måltid	Folkets Måltid	Folkets Måltid	Folkets Måltid	Folkets Måltid	Folkets Måltid
1430-1700	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹	Arbeid ¹
1700-2000	Valgfag ²	Valgfag ²	Valgfag ²	Valgfag ²	Valgfag ²	Valgfag ²
2000-2230	Kveldsgym	Kveldsgym	Kveldsgym	Kveldsgym	Kveldsgym	Spillet
2230-2240	Leggetid og portforbud	Leggetid og portforbud	Leggetid og portforbud	Leggetid og portforbud	Leggetid og portforbud	Leggetid og portforbud

¹ Elevene er delt opp i tre grupper. Skift 1 har både dag og kveldsarbeid ute i stenbruddet/trestubben, Skift 2 har dagarbeid ute og kveldsarbeid på fabrikk, Skift 3 har dagarbeid inne og kveldsarbeid ute. Skiften ruljerer etter en ukeenh.

² Valgfaget består av tre klasser: Kor, Synkron gymnastikk og Flagellering. Elever med Flaggelant som talent og Flagellering som valgfag er immune mot omskoleringspoeng.

Fatigue: På grunn av knappe næringsmiddelressurser tar spillerne 1 Fatigue per uke som ikke kan fjernes uten ved inntak av ekstra næring. Etter at spillere har mer fatigue enn Toughnessbonus tar de ett wound per måned.

Rull 1d10 en gang per spiller i løpet av oppholdet.

1 Du har virkelig gjort vaktene sinte! Ta 3D5 dager i isolathullet. Har du 45- i Fel eller Charm på minst +10 går du til 3 isteden.

2 Blodig lunsj! Halsbåndet på nærmeste elev kortslutter under lunsjen og hodet forsvinner i en sky av blod. Mm, ekstra protein.

3 Du har irritert vaktene! Ta 1D10 dager i skuret. Har du mindre enn 30 i Fel, gå til 1. Har du 45+ eller Charm gå til 5.

4 Du har blitt venn med en av de innsatte. Han viser deg hvordan du skal utvinne næring fra avføring. Fjern 1 fatigue.

5 Vaktene liker deg! Du får ekstra proteinrasjon. Fjern 1 fatigue eller +TB i dager før du mister. Fel 30- gå til 3, 45+/Charm gå 7

6 Du går forbi barnehagen. Du legger merke til at to av barna er mer velfødde enn de andre og prøver å gjemme noen rødflekkede klær. Roter du i søpla bak barnehagen finner du noen kløyvde ben som margen er sugd ut av.

7 Din gode oppførsel har kommet rektor for øre. Du har sjansen til å formere deg med en elev av det annet kjønn. Fel 30-, gå 5.

8 Du skal til terapi. Rull 1D10: 1-3 Elektroterapi¹, 4-6 Akupunkturterapi², 7-9 Sensorisk terapi³. På 0 rull om igjen to ganger.

9 Du har kvalifisert deg til spillet Rull 1D6, på 6 taper du. Hvis du taper, ta 1d10+3I i skade mot hoderegionen.

10 Den Store Leder smiler med deg. Rull to ganger på tabellen.

¹ Elektrosjokk mot kjønnsorganer: Hvert sjokk gir 1d10+2 skade som går over etter et døgn, eleven blir også paralyisert for 1D10-TB runder. 2

Akupunktur: Eleven blir hengt med kjøttkroker etter ryggskinnet over en varmekilde. Krokene gjør 1D10 Wounds, Varmekilden 4Wounds (brannsår som må behandles med en Medicaesjekk for ikke å væske og lage permanente arr). Hvis eleven får permanente arr mister eleven 1d5 Ag. 3 Tar tre døgn. Eleven blir plassert i et totalisert rom der lyd og lys ikke slipper inn. Med ujevne mellomrom spilles musikk fra Folkets Marsjorkester på høyt volum fra en høyttaler bak et jerngitter. Dag 1: +2 omskoleringspoeng, Dag 2: +1D5 omskoleringspoeng, Dag 3: + 2D5 Omskoleringspoeng og 1D5 Insanitypoeng. Flagellanter som har flagellert seg i løpet av det siste døgnet er immune første dag og opplever bare effektene av Dag 1 og 2

FLUKT:

Før eller siden vil nok denne ideen demre for spillerne. Derimot er dette lettere sagt enn gjort. Vaktholdet generelt er godt. Tårnet er befestet med vakter armert med heavy stubbers og patruljen som luker vekk mosen er på runde tre-fire ganger i

døgnet.

Like vel er det et par muligheter.

GARASJEN.

Kolonien har sin egen garasje med tre lastebiler. Disse er i varierende stand da mosesporene har den dårlig effekt på motorer og lignende. -20 på tester for å få vrakene i gang.

Vaktholdet er strengt men garasjeansvarlig er fyllick. Da mesteparten av drivstoffet er alkoholbasert kan spilleder kaste 1d10. Om resultatet er 1-3 er lastebilen tom for drivstoff da garasjeansvarlig har tømt lastebilen for å destillere drivstoffet om vil drikkeklar sprit.

Garasjeansvarlig DWA-5576 er også villig til å selge børst mot seksuelle tjenester. Han er til etterretning en svett, pervo som bryr seg lite om hvilket kjønn det er snakk om. Om noen av spillerne havner i seng med ham, vil han slå dem og kalle vedkommende for hore. I tillegg må de kaste toughness eller få gonore

LIKTRANSPORTEN.

Inne i fabrikkenheten er et rom i øvre etasje med en tilhørende plattform. Dette rommet er kun tilgjengelig for rektor, pedagogene og en håndfull utvalgte fanger. Etter et endt spill bli restene av taperen ført inn av to betrodde fanger etterfulgt av en bevæpnet vakt. Vakten låser opp døren i rommet der ligger en rekke metallkister. Sminke og planteekstrakter har blitt preparert kvelden før et spill inne i kisten. Liket legges inn og transport fra Byenhet A blir tilkalt umiddelbart.

Kisten låses og føres ut på plattformen. Transporten ankommer. Ut skrider tre vakter fra palassgarden og tar i mot kisten. Hele prosessen tar under tre minutter og transporten letter og flyr rett til Ruchetårnet.

SPILLET.

Om spillerne utmerker seg eller vinner loddtrekningen som holdes under Folkets Måltid hver dagenhet E tas vedkommende til side og får et ekstramåltid. Så får vedkommende sove i en egen celle med en myk seng. Dagen etter fortoner seg uten arbeid frem til klokken 22.30. Da banker det lett på døren og rektor ber spilleren vennligst følge med ham. Han fører spilleren til etasjen over kantinen. Der ser spilleren et stort, rundt bord.

På andre siden sitter fangen som overlevde forrige ukes spill fra prologen. Spill blir bedt om å sette seg. En pedagog kommer så bort og fiker hardt til spilleren. En annen, vakker pedagog spilleren kanskje kjenner igjen henter frem en revolver og setter inn en kule. Bruk da regler fra tabellen.

FORNEMT BESØK!

Samme dagenhet F. Blir omskoleringsleir THX-1138 stivpyntet med røde faner. Alle elevene får en munter beskjed om å møte opp på plassen. Synkrongymnastikk klassen blir fortalt at de skal møte opp en time tidligere. Når de kommer inn til øvningssalen for de utdelt tykke pappskiver som viser en del av et ansikt. De får beskjed at de på nøyaktig samme tidspunkt må løfte opp billedsiden fra seg, de vil da vise frem Den Elskede Leder.

Korgruppen blir også kalt opp en time før. (Gi da spillerne Ellinors Vise.)

Den Elskede Leder ankommer! Vaktene står i stram givakt. Tre armerte svevetransporter dukker opp. De to eskorte farkostene lander og medlemmer av palassgarden kommer ut og gjør oppstilling ved landingsområdet. Spillerne kan nå se pedagoger med elektrosjokkstaver gå bak rekkene med henholdsvis elever på korgruppen og synkrongymnastikk gruppen.

Er rollene i synkrongruppen må alle kaste et acrobatics. Om de ikke klarer det greier ikke å gjøre bevegelsene synkront og straffes med et støt fra staven.

Be spillerne som har valgt korgruppen om å stille seg mot veggen å synge *Ellinors vise*. Synger noen av dem surt får rollen kjørt en stav mot nyrene.

Etter sang og gymnastikkøvelser er over. Kommer Den Elskede Leder bort til rollene og inspiserer dem med rektor. Om de forsøker noe fysisk mot Den Elskede Leder, stopper ikke garden dem men går inn i svevetransportene og flyr vekk. Den Elskede Leder står da igjen. Dette skjer også selv om spillerne ikke foretar seg noe.

Når transportene har forsvunnet. Blir det stille før en av elevene går løs på Den Elskede Leder, pedagogene forsøker å stoppe ham men andre fanger hjelper ham. Det som skjer nå før vaktene skyter er at andre elever som er omskolert begynner å forsvare Den Elskede Leder da de innser at de fortjener å være her.

Deretter er kaoset fullstendig....

SCENE 5

Veien tilbake til Byenhet A varierer alt ettersom de har flyktet fra leieren. Smuglet seg tilbake med transporten med lik på vei til Ruchetårnet eller kapret andre transportmidler.

Er de på flukt må de gjennom milevis med aggressive livsformer og overleve selve villmarken. Mulighetene er store for at de vil bli angrepet av et eller annet rovdyr kort tid etter de har kommet seg vekk fra THX-1138. Mosen som dekker det meste er også et stort problem da sporene i den er svært giftig. Om de under oppholdet på omskoleringskolonien har blitt venner med barna som har vokst opp i THX-1138 og de bestemmer seg for å stole på spillerne vet de stier gjennom mosen. De har også kunnskaper om rovdyrene i nærheten og hvordan å unngå dem. En av barna kan guide dem til elven, der kan spillerne prøve å improvisere frem en måte å komme seg ned floden. Reiser de via elven sparer de tid siden den går ned mot Byenhet A men dette alternativet er strabasiøst grunnet den kraftige strømmen og rovdyr i og under vannet.

Overlever de ferden gjennom villmarken eller turen ned floden vil de etter et par dager se lysene fra Byenhet A. De vil da se gårder. Bøndene der er bevæpnet igjen grunnet de mange rovdyrene. De er også heller ikke vant til fremmede så spillerne må være velbetalene eller fysiske for å unngå at de alarmerer militsen. Bøndene dyrker soyaaktige planter som brukes til olje og tekstiler. De har forbud om å dyrke eller raffinere plantene til mat og spiser samme biomasse som resten av planeten. Daglig kommer en forsyningsbil med biomasse hver morgen. På den er sjåfør, en byråkrat som deler ut maten og sørger for at kvitteringer blir signert og en væpnet vakt fra militsen. Bilen er tilsvarende en van. Hver tredje time vil spillerne ser svevetransporter. Disse er på vei for å slippe bomber med plantedrepende midler for å holde mosen på avstand.

Forbi gårdene begynner veien fra flyplassen/romhavnen. Da det ikke er mye trafikk er denne forholdsvis ubevoktet men militære lastebiler kjører frem å tilbake med ujevne mellomrom. Det er opptil spilleder om noen av dem inneholder tropper. Svevebiler kan også forekomme, ta eventuelle kast for å da se om spillerne blir oppdaget. Fortsetter gruppen videre til fots vil det bli større og større sjanse for at de oppdages. Aller først kommer de til boligblokkene før de kommer til sentrum. Butikkene her selger enten tre typer klær for hvert kjønn og aldersgruppe. Den enkelte arbeiderbar finnes her også. De selger biomasse tilsatt alkohol men med en syntetisk ettersmak av sprit. Arbeiderne sitter for det meste stille rundt bordene. I likhet med bøndene er de skeptiske. Spilleder står også fritt å bestemme om spillerne er uheldige og møter på milits medlemmer på perm eller offiserer som tar et glass etter nok en dag. De vil uansett ha med tjenestevåpen. I tillegg er det noen overvåkningskameraer ute på gatene men 30% av disse er slått av for å spare strøm. Kloakken er illeluktende men ellers trygg. Det er en viss sjanse her at mutanter fra Folket Industri Laboratorium finner veien hit for å lete etter alternative matkilder.

Jo nærmere spillerne kommer eller er i sentrum desto større er muligheten for å oppdages. Nede i sentrum er alle overvåkningskameraene i stand og det vil ta kort tid før militsen fatter interesse for dem.

KAPRING

Har spillerne kapret en transport eller svevebil. Vil de noen mil før byenhet A, motta et anrop fra Militsen som ber om identifiseringskoder. Kodene sitter piloten som normalt skal førte farkosten med. De kan om vedkommende er med og i akseptabel stand tvinge dette ut. Piloten vil være lite samarbeidsvillig og vil benytte hver mulighet til å få tilbake kontrollen eller advare militsen at spillerne har kapret transporten.

Klarer de ikke å identifisere seg eller militsen på annen måte forstår at noe er galt, vil de sende ut jagere for å skyte dem ned. (De vil takke piloten for hans offer til den kollektivistiske ånd.) Spillerne må da gjøre det de kan for å unngå dette. Radioen vil ikke normalt ha rekkevidde til å kontakte *Barbarossa*. Klarer de å rigge opp radioen til dette og *Barbarossa* skyter ned flyene vil romstasjonen og planetforsvaret gå i alarmberedskap. *Folkets Vrede* samt jagerne ved stasjonen vil da umiddelbart bli beordret å angripe *Barbarossa*.

Om spillerne klarer å identifisere seg vil transporten om ikke dette er likvognen som skal til Ruche tårnet bli klarert for landing på flyplassen/romhavna. Der nede venter et nytt sett med fanger som skal til omskoleringskoloni. Om de i stedet forsøker å fly retning Ruchetårnet vil de bli beordret til å stoppe og vende tilbake til flyplassen. Følger de ikke opp dette vil militsen sende ut svevebiler for å avskjære spillerne.

Har de kapret likvogna som skal til Ruchetårnet vil de få, etter en identifisering, landingstillatelse. De vil da se rampen som de evnt. har observert tidligere om har blitt guidet rundt i byen. Vakter lojale til kulten tar i mot dem på landingsplattformen og transporterer kistene raskt ut. De vil deretter få beskjed om å forsvinne. Dette er soldater fra palassvakten og er fanatisk lojale til Første Kone. De er under ingen omstendigheter villige til å forhandle eller gå med på kompromisser.

Bestemte spillerne seg å bli smuglet inn med kistene, kjenner de et tung dunk når transporten lander. Kistene blir da ført av vaktene inn på et rom i etasjen under ritualkammeret. En av assistentene til Höter åpner kistene. Spilleren som han åpner kisten til har da kort tid å reagere før han merker at de ikke er døde og roper på hjelp. Greier han det, stormer det inn bevæpnede vakter fra palassgarden.

Overmanner spillerne eller uskadeliggjør de Höters assistent. Ser at de befinner seg i noe som minner om en obduksjonssal. Det er en sterk, søtlig, parfymeaktig lukt og de kan høre en stønning som høres ut som en blanding mellom orgasmelyd og dødsralling. Dette er fra en kjærlighetszombie som befinner seg i et bur. Inne i buret er en naken, rosa mann med en enorm ereksjon. Han snur seg mot spillerne og slikker seg erotisk rundt munnen...

KJÆRLIGHETS ZOMBIE:

Den Første Kones store drøm er å spre sitt sosialistiske kjærlighetsmanifest (Se: Troen på Slaneesh) gjennom hele universet. Til dette formålet trenger hun soldater i kjærlighetens tjeneste. Soldater som ikke kan drepes, kjenner ingen frykt, avlyder ordre blindt og er alltid klare til å spre den mørke elskovs manifest.

Skapningene er blitt til av en kombinasjon av magi, kjemikalier og vanhellig teknologi. Dette gjør dem til livsfarlige motstandere:

Evner:

- *Mine klamme hender!:* De er massivt sterke og instinktivt vet hvordan å rive av klær og holde det ulykksalige offeret nede. Deretter begynner de å voldta vedkommende samt spise...
- *Mørkets fallos! / Den Vanhellige Gral!:* Den vandøde kjønnsorgan er alltid erektivt eller vått. En ereksjon vil med sine uhellige sekreter sette seg fast i offeret mens et kvinnelig vil gripe rundt sitt byttes manndom med overnaturlige krefter! Prøver en å komme seg løs og mislykkes i dette vil det medføre enorme underlivsskader...
- *Slaneesh svarte sæd!:* Det mest dødbringende og gruvekkene vil inntreffe når en mannlig zombie når klimaks. Litervis med svart, uhellig sperma vil fylle offeret. Kjønnsmødene kvinner vil måtte kaste utholdenhet eller risikere å umiddelbart bli gravid med en hurtigvoksende mutant! Innen få runder har fosteret nådd en størrelse som gjør at det begynner å grave seg ut på vei mot orgien som dens unaturlige lyster kjenner.
- *Den gudinnerlige gudens, Sorte Enke!* En kvinnelig zombie vil under orgasme skyte ut sylskarpe brodder og tenner inne i sin vagina. Deretter vil hun spise i et rasende tempo opp, offeret hun bedekker.

Slipper spillerne løs vesenet står de i fare for å bli utsatt for dette uhellige vesenets perverterte farer. Lar de den vandøde være i fred kan de se en metallbrisk på den ene enden er det en skrustikke til denne er det montert en rekke kabler og slanger til en brytermekanisme som ligner på et sikringsskap, til denne er det koblet et apparat av svart, ukjent metall. Har noen av spillerne kjennskap til xenoteknologi og klarer et -20 kast vil de gjenkjenne dette som Necronteknologi. Klarer de til tillegg et dark eller forbiddne lore, vil de se at det gravert inn merkelige okkulte symboler. Dette er apparatet som benyttes til å vekke opp de døde. Ellers er rommet fylt med medisinsk utstyr og seksuelle hjelpemidler...

Åpner de den tilhørende døren som er på motsatt side av der de kom eller ble transportert inn, kommer de inn i noe som minner om en kennel. Rommet eller hallen er fylt med bur. Inne i burene er de samme zombieene som inne på "obduksjonsrommet" de kom fra. Når spillerne kommer inn vekker det deres vandøde lyster. Noe som alarmerer de fire vaktene i kraftrustninger fra palassgarden. Lyden fra de døde gjør det noe lettere å ikke bli hørt når en sniker seg rundt så det er en mulighet å unngå konfrontasjon. Det er også opptil spilleder å bestemme hvor finmasket nettingen på burene er. Ønsker en å ha den bred kan dette være en utfordring for spillerne, da zombieene kan gripe etter dem om de kommer for nærme...

Rommet ved siden på andre siden av hallen er en interessant blanding av kontor og orgierom. Her en rekke skrivebord som arkiverer alt fra zombier til orgier og ritualer. Skrivemaskiner er plassert foran kontorister som blir overrasket idet spillerne kommer inn. (rommet er lydisolert mot hallen.) De nidkjære i arbeidet og forteller at de jobber og svarer kun for Første Kone, dessuten sliter flere av dem med traumer etter det

omstendige dokumentasjonsoppdraget de har blitt tildelt. I midten av rommet er det en seng med det halvspiste kadaveret av en ung kvinne. De forteller at de er gitt i øyeblikket, oppdraget fra Første Kone å dokumentere forråtnelsesprosessen minutt for minutt. Spør spillerne hvor de kan finne Første Kone forteller de at de ikke er i en posisjon der for de kan spørre seg selv om det. Blir spillerne for voldelige eller ikke klarer å overrumple kontoristene, trykker de på alarmknappen og tilkaller vakter. Bestem deg da, gjerne etter spillernes stadium, hvor tungt bevæpnet og hvor mange vakter ankommer...

Neste rom er kontoristenes pauserom. Dette er gjort overraskende koselig tatt i betraktning den vanlige standarden for hygge som er på Jødokk. De røde fanene er drapert på en litt mer dekkende måte, et teppe ligger på gulvet. Det er en gammel sofagruppe som er anskaffet fra en normal verden. På bordet er det en blomst og det står en tekoker på bordet. Ved døren på andre enden er en stor stumtjener med kontoristenes frakker. Utenom to kontorister som ligger apatiske i fosterstilling på sofaen er det ikke noe interessant...

Går de gjennom døren på andre enden av kontoret kommer de til en gang. På enden er det en heis bevoktet av minimum to vakter i kraftrusting evnt. flere om alarmen har gått.

Bekjemper de vaktene og tar heisen til siste stopp, de er på nest siste, åpner dørene seg. En rosa tåke siver inn. Alle kan ta en willpower. De som ikke klarer det kjenner seg amorøse. På enden av korridoren kan de se at døren er på gløtt. Tåken siver ut. Går de inn kommer de på et ro, i størrelse tilsvarende kontoristenes pauserom, men spillerne kan se uniformer, støvler og annet tøy. Det burde demre for dem at dette er en garderobe...

Fortsetter de videre kommer de til ritualhallen. Eventuelle psykere må nå kaste for å ikke gå gale. Klarer en det vil man kjenne at stoffet som skiller virkeligheten fra forvrengningen er tynt som silkepapir og skjørt som glass. Alle må i tillegg kaste willpower fra å ikke kjenne en varm pasjon for spilleren ved siden av. Rosa lys skinner fra det store taket. Den rosa tåken er tykk og på toppen av et podium satt opp for anledningen står Første Kone og messer innkantasjoner mens kulten danser nakne rundt. Ved siden av henne står Mattis Höter med armene i rituelt kors. Skyter spillerne Første Kone faller hun ned til gulvet blodig. Kulten gisper. Like etter vil rosa lyn slå ut av det okkulte symbolet. Verden vil bli i negativ før forvrengningen åpner seg fullstendig og Hemmelighetens Vokter kommer frem til virkeligheten...

Om spillerne prøver å kommunisere med Den Første Kone stopper hun inkantasjonen og tar i mot spillerne. Hun forteller dem gladelig om sin drøm om å forene universet i kjærlighet og ønsker dem hjertelig velkommen de deres rekker. Damen er en totalt fanatiker men tror at hun gjør det gode. Spillerne vil deretter få tilbud om å forene seg med fellesskapet. (Rituell orgie.) Gjør de det vil de måtte kaste willpower -40! Eller bli komplett oppslukt av Slaneesh energier og ta til seg det tvekjønnede evangelium. Om spillerne ønsker det kan man improvisere frem en "lykkelig" slutt her å nå. Derimot om spillerne dreper Første Kone er helvete løs. Grunnen til dette er at hun ikke er 100% klar til å mane frem Hemmelighetens Vokter. Hun derimot maner frem energier fra hans aspekt dessverre medfører dette at hun er kontroll over en magisk

binding av demonen. Denne forsvinner ved hennes død...

Höter vil selvfølgelig ta det tungt om spillerne dreper hans elskerinne og prøver å forsvinne. Han vil da tiltross for alt det kataklysmiske som skjer, beordre zombieene om å skjende spillerne til døde.

Uansett nå er helvetes porter åpne...

KAOS

Fra utsiden er synet av en portal som åpner seg til forvrengningen og videre inn til helvete, et fascinerende, nesten vakkert syn i et knapt minutt. De uhellige energiene som slippes løs gjør at halve byenhet A faller ut i et komplett kaos da en stor del av innbyggerne blir umiddelbart gale!

Inne i Ruchetårnet kryper dæmonetter, hemafrodittiske djevler ut av portalen og velsigner kultmedlemmene. Ved å torturere og voldta dem i hjel. Inne i hallen med zombiekennelen river mørke energier opp burene og slipper dem fri. Zombier begynner nå å strømme ut i gatene og angriper sivilbefolkning og milits.

Spillerne må nå komme seg ut av tårnet uten å bli drept av dæmonettene eller fortært av zombier. Vaktene inne i tårnet skyter nå på alt som rører seg, inkludert hver andre. Spilleleder står fritt til å bedømme hvor mange vakter som har blitt gale. Hvor mye problemer de har med zombieene og om han vil at spillerne skal bli konfrontert med dæmonettene.

Når de kommer ut av tårnet, kollapse den øvre delen og faller overende. Nå kan de se Hemmelighetens Vokter komme frem i all sin perverterte prakt. En rosa minotauraktig skapning massiv og stor setter i gang med å fortære og spre sin korrupte makt.

Kaaset vil, om gruppen klarer willpowerkastene, gi dem en mulighet til å komme seg inn i bygningene (Se scene3) Derimot må likevel et par steder nevnes i forbindelse med dette.

Inne i militsens barakker begynner de styrkene som ikke er gale å forskanse seg. Mutanter strømmer ut av Folkets Industri Laboratorium. Dørene til museet er låst men sivilbefolkningen flykter dit og til Den Elskede Leders palass der de ber Den Elskede Leder frelse dem.

DUELLEN

Det er svært lite gruppen kan gjøre for å unngå dette. Om de flykter uten å gå tilbake til Byenhet A vil flukten bli oppdaget og romstasjonen blir satt i alarmberedskap.

Det viktige er at alle blir engasjert. Fordel ut oppgaver til spillerne. De er tross alt skipets lederskap. Kapteinen på *Folkets Vrede* er en nidkjær mann. For kollektivismen vil han prøve å kapre *Barbarossa* for å stille parasittene og folkefiendene mot muren. I tillegg trenger de et skip de kan få vitale deler fra for å holde *Folkets Vrede* operativt.

Hans taktikk er å benytte de to jagerne til å holde *Barbarossa* opptatt slik at han kan komme nært nok til å borde.

Spillederen står er narrativt og praktisk sett, fritt på hvordan man vil spille ut dette. Men det viktigste er å engasjere spillerne og gir en god, dramatisk avslutning på scenarioet...

APPENDIX 1 – ROLLER

DESMERALDA POTHARION.

Datter og eneste barn av Ismael Potharion. En beryktet Rogue Trader mistenkt gjentatte ganger for piratvirksomhet. Hun lærte fort av sin far at instinkt og mot er det man trenger for å lykkes. Etter at Ismael døde under en duell med en adelsmann – han var en notorisk rundbrenner., tok hun over. Hun hadde familiens rykte å ta vare på og takket ja til de mest risikable oppdragene.

Hun smuglet varer gjennom blokader, hun reiste ned på de mørkeste dødsverdenene på jakt etter alt fra huden av et eller annet dyr. Krystaller som grodde på skyer skapt av alge. Hun har vært overalt. Hun har vandret på planeter der bakken koker, kloder nedfrosset der solen kunne skimtes blekt som et knapphull.

Dette har skapt en meget bestemt dame. Hun tar ikke nei for et svar og hører ikke stort på andres meninger. Spill henne som en blanding av Margreth Thatcher og Liv Gerd Valla...

GUSTAV LOORENTZ:

Du reddet ham på en asteroide som var tilholdssted for en gruppe pirater. Ikke noe galt i det men de skyldte deg penger. Du gjorde det du måtte og drepte hver eneste en. Der fant du Gustav. Han hadde problemer med å avlyde kommandoer men har en dyktig soldat og din elsker...

URICH HOOY:

Egentlig ser mange på ham som en drittsekk men du liker at han står for sine handlinger. Han vokste opp blant stjernene og ser ned på alle som kommer fra en planet. Oppveksten hans gjør han til en dyktig kvartermester og du vet å sette foten ned når han går over grensen...

MALVICTIS REGURGIGATO:

Din spirituelle rådgiver. En troens mann som du reddet fra slaveri. I likhet med Gustav fant du ham da du skulle gjøre inkasso for dine tjenester. Dette likte de så dårlig at du så deg nødt å drepe alle. Du tok ham inn da du liker å ha skjebnen på din side. Han kommer hele tiden med gode råd men du vet å filtrere ut det du vil høre...

SACHRISTUS ERATO:

Din nye anskaffelse. En dyktig misjonær men forholdsvis full av vås og har begynt å skaffe deg problemer når du forhandler med xenoer. Du har ham mest for å holde inkvisisjonen unna men fortsetter ham slik vil han snart gå deg på nervene...

DESMERALDA POTHARION

Yrke: Rogue Trader **Rang:** 8. **Hjemplanet:** Volentes III

En kort biografi:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
52	47	38	48	40	49	40	38	64

Skills: Awareness (Per) +10, Barter (Fel) +0, Charm (Fel)+20, Ciphers: Rogue Trader (Int) +0, Command (Fel) +20, Common Lore: (Int) Imperium +10 - Koronus Expanse +0 – Rogue Traders +10 – Imperial Navy +0, Deceive (Fel) +0, Dodge (Ag) +20, Evaluate (Int) +0, Forbidden Lore: (Int) Xenos +0, Gamble (Int) +0, Literacy(Int) +0, Pilot: (Ag) Space Craft +0 - Flyers +0, Scholastic Lore: (Int) Astromancy (+0), Scrutiny (Per) +0, Secret Tongue: (Int) Rogue Trader +0, Security (Ag) +0, Speak Language: (Int) High Gothic +0, Low Gothic +0, Eldar +0.

Talents: Legacy of Wealth, Supremely Connected, Peer: Nobility, Peer: Underworld, Vendetta, Decadence, Paranoia, Brook No Insult, Air of Authority, Renowned Warrant, Ambidextrous, Melee Weapon Training: Universal, Pistol Weapon Training: Universal, Melee Weapon Training: Primitive, Jaded, Two Weapon Wielder: Melee/Ballistic, Quick Draw, Iron Discipline, Gunslinger, Resistance: Fear, Dark Soul, Counter Attack, Crushing Blow, Swift Attack, Into the Jaws of Hell, Basic Weapon Training: Universal. Blademaster, Master & Commander.

Fate: 3 Wounds: 14 Corruption: 3 Insanity: 7

Våpen:

Navn: Pair of Best Craftsmanship Archaotech Titan Pattern Laspistol			
Class: Pistol	Damage: 1D10+4	Type: E	Pen: 2
Range: 90m	ROF: S/3/-	Clip: 70	Reload: Full
Special Rules: Accurate (+10BS), Reliable (Hvis du får våpenjam ruller du 1D10 og kun på resultatet 10 jammer våpenet), Best Craftsmanship (+10BS, +1Damage (iberegnet))			

Navn: Moridian Pattern Power Sword			
Class: Melee	Damage: 1D10+7	Type: E	Pen: 5
Range: -	ROF: -	Clip: -	Reload: -
Special Rules: Power Field (75% sjanse for å ødelegge motstanderens våpen ved suksess på parering.), Balanced (+10 til WS ved forsøk på å parere).			

Best Quality Light Enforcer Carapace Armour	
HEAD: 6 (01-10)	
RIGHT ARM: 6 (11-20)	LEFT ARM: 6 (21-30)
BODY: 6 (31-70)	
RIGHT LEG: 6 (71-83)	LEFT LEG: 6 (86-100)

GEAR: Renowned Warrant, Ancestral Seal, Micro-bead. Void Suit, Set of Fine Clothing, Xeno-pelt Cloak,

GUSTAV LOORENTZ.

Du er forbanna. Helt siden du kom til verden, en krigsverden. En evig slagmark med skyttergraver som går over kloden som arr- Har du vært forbanna. Du pissa i følge far, jordmora i trynet.

Du ble sendt i kadettskole der lærerne pisket huden av ryggen din flere ganger. Offiserer. Du hater offiserer. Alle er en stor jævla haug med rasshøl som elsker å drite på folk under dem. Du hater offiserer.

Derfor havnet du i straffelegionen. Du hater straffelegioner også. Du ironisk nok er også den perfekte soldat. Du har alltid gjort jobben, ikke for at de ba deg om det men du gjorde det for å vise at de tok feil. Folk har alltid sett ned på deg. Før da du brydde deg pleide du å gråte når du tenkte på det. Folk har alltid sett på deg som en idiot.

Ikke kapteinen. Kapteinen har alltid trodd på deg. Desmeralda har alltid visst at du kan. Du hører på henne og gjør som hun sier. Hun reddet deg var den drittsteinen. Møkka astroide. Du og venna dine flykta dit fra legionen. Det var pirater der. Dere sloss mot dem og kompisene dine mista livet. Du tar vare på vennene din. Venner er det eneste vi har.

Du tenker på kapteinen. Hu er eldre enn deg men det betyr ikke noe. Det som betyr noe er at du elsker henne og ingen skal gjøre henne noe vondt. Prøver de på det river du hue av den jævelen og driter ned i halsen.

Kjærligheten er det eneste sanne vi har...

DESMERALDA POTHARION.

Du elsker henne. Hun vet hva som gjelder. Hun reddet deg så du må beskytte henne. Det hun sier er lov. Du vil gjøre alt for henne. Du elsker henne.

URICH HOOY

Egentlig en dust. Innimellom vil du knuse trynet på fyren men da vet du at skipet har problemer. Kapteinen sier at han er viktig så da er han viktig. Men prøver han seg får ham merke det!

MALVICTIS REGURGIGATO:

Prest som viser mye vås og tror han vet hva som er best for deg. Han tar feil men kapteinen reddet ham. Kapteinen vet best derfor følger du ikke med når han pratet i stedet for å knuse kjeften på ham...

SACHRISTUS ERATO:

Hmm... Vanskelig. Han liker ikke romvesener eller Urich. Du liker heller ingen av delene. Spesielt ikke Ork, du har drept mange orker. Han er fornuftig som ikke liker noen av delene. Prater kanskje litt mye men ikke så mye til deg. Det er bra. Du liker folk som holder kjeft!

GUSTAV LOORENTZ

Yrke: Arch Militant **Rang:** 8. **Hjemplanet:** Madang Gamma

En kort biografi:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
50	58	58	57	53	37	42	39	24

Skills: Acrobatics (Ag)+20 Awarness (Per) +20, Ciphers: Mercenary Cant (Int) +0, Command (Fel) +0, Common Lore: (Int) Adeptus Arbites +10 – War +20 – Imperial Navy +0 - Imperial Guard +0, Concealment (Ag) +0, Deceive (Fel) +0, Demolition (Int) +0, Dodge (Ag) +10, Forbidden Lore: (Int) Pirates +0, Intimidate (S) +10, Literacy(Int) +0, Medicae (Int) +0, Scholastic Lore: (Int) Tactetica Imperials +20, Secret Tongue: (Int) Military +0 - Rogue Trader +0, Security (Ag) +0, Speak Language: (Int) Low Gothic +0, Survival (Int) +10, Tracking (Int) +10.

Talents: Jaded, Melee Weapon Training: Primitive, Paranoid, Survivor, Wanted Fugitive, Enemy: Adeptus Arbites, Peer: Underworld, Jealous Freedom, Hatred: Adeptus Arbites, Melee/Basic/Pistol/Thrown Weapon Traing: Universal, Bloodtracker, Quick Draw, Resistance: Fear, Guardian, Abidextrous, Two Weapon Wielder: Ballistic, Chrusing Blow, Rapid Reload, Takedown, Crack Shot, Die Hard, Double Team, Dual Shot, Bulging Biceps, Heavy Weapon Training: Bolt/Plasma, Hip Shooter, Exotic Weapon Training: Orc Shoota, Light Sleeper, Dead Eye Shot, Mighty Shot, Gunslinger.

Fate: 3 Wounds: 17 Corruption: Insanity: 1

Navn: Good Craftsmanship Lucius Hellgun			
Class: Basic	Damage: 1D10+6	Type: E	Pen: 7
Range: 110m	ROF: S/3/-	Clip: 30	Reload: 2Full
Special Rules: Good Craftsmanship (+10BS)			

Navn: Pair of Ryaza Pattern Plasma Pistols			
Class: Pistol	Damage: 1D10+8	Type: E	Pen: 6
Range: 30m	ROF: S/3/-	Clip: 10	Reload: 3Full
Special Rules: Overheat (På et rull på 91+ får bæreren skade lik skade på våpen (Pen 0). Kan unngås ved å droppe våpenet som en Free Action. Kan ikke avfyres før to runder senere)			

Navn: Orc Shoota			
Class: Basic	Damage: 1D10+6	Type: I	Pen: 0
Range: 60m	ROF: S/3/10	Clip: 30	Reload: Full

Special Rules: Inaccurate (Får ingen bonus på Aim), Unreliable (Våpenet Jammer på et resultat på 91+).

Navn: Mono Bovine Pattern Groxwhip			
---	--	--	--

Class: Melee	Damage: 1D10+5	Type: R	Pen: 2
---------------------	-----------------------	----------------	---------------

Range: 3m	ROF: -	Clip: -	Reload: -
------------------	---------------	----------------	------------------

Special Rules: Flexible (Fleksible våpen kan ikke pareres), Tearing (Rull en ekstra D10 på skade og velg den beste).			
---	--	--	--

Navn: Mono Greatsword			
------------------------------	--	--	--

Class: Melee	Damage: 2d10+2	Type: R	Pen: 2
---------------------	-----------------------	----------------	---------------

Range: -	ROF: -	Clip: -	Reload: -
-----------------	---------------	----------------	------------------

Special Rules: Unbalanced (-10WS på parering).			
---	--	--	--

Light Enforcer Carapace Armour	
---------------------------------------	--

HEAD: 5 (01-10)	
------------------------	--

RIGHT ARM: 5 (11-20)	LEFT ARM: 5 (21-30)
-----------------------------	----------------------------

BODY: 5 (31-70)	
------------------------	--

RIGHT LEG: 5 (71-83)	LEFT LEG: 5 (86-100)
-----------------------------	-----------------------------

GEAR: Micro-bead, Void Suit, Bolt-shell keepsake, Medikit, Manacles, Data-slate w/ wanted Bounties, Explosive collar (attached), Arms Coffers.

Menneskeheten har siden tidenes morgen vært under fare for den korruperte innflytelsen fra xenoer. Du har lest de gamle manuskriptene om romvesener som har forsøkt å slavebinde mennesket.

I antikke skrifter leste du om små, grå skapninger som bortførte fattigfolk og gjorde unevnelige ting med deres hulrom. Du studerte de verste, øgleaktige xenoer som gikk i menneskeham og styrte menneskene mot undergangen. De gamle profeter som David Ich ble ledd ut. Dette var før Keiseren steg frem og ledet mennesket i kamp mot xenoenes herredømme.

Du vet at øglene fremdeles venter i det skjulte og mange er fremdeles skjult som mennesker mens de venter på det riktige tidspunktet. Derfor ble du et medlem av inkvisisjonen.

Du vet at de menneskene som har mest å gjøre med xeno er rogue traderne og en av de med et mest frynsete rykte er Desmeralda Potharion. Derfor har du tatt hyre hos henne som klerk.

Din oppgave er å undersøke hvorvidt Potharion har kontakt med xeno. Du har allerede funnet ut at arch-militanten er en rømt staffelegionær som er dømt til døden for drap på en rekke offiserer. (Du har for øvrig en universal kontroll for eksplosive implantater og halsbånd.)

Dette beviser at du er på rett spor. I tillegg begynner du å nære mistanker om at hun er et reptil...

DESMERALDA POTHARION:

En beryktet fribytter som har rykte på seg for å kunne skaffe alt. Du har selv sett at hun selger kontrabande. Du har enda ikke tatt affære men venter til du har samlet nok bevis...

GUSTAV LOORENTZ:

Denne rovmorderen er den første du må uskadeliggjøre før du tar affære. Problemet er at han er fanatisk lojal til kapteinen og er en rutinert soldat. Du kan heller ikke drepe ham da han må stå til rette for sine grusomme forbrytelser..

URICH HOOY:

Du begynner å nære sterk tvil om denne mannen. Han ser ned på mennesker som bor på planeter. Det som er verre er at han anser seg for å være overlegen han kommer fra en romfarer familie. Stirrer du forlenge i avgrunnen, stirrer den tilbake. Du spekulerer også om han kan være et reptil...

MALVICTIS REGURGIGATO:

Det er en skam at en klerk av hans kaliber skal menge seg med denne gruppen av

pirater. Han har den rette tro og virker som en god mann. Under arresten skal du vise nåde...

SACHRISTUS ERATO

Yrke: Inquisitor/Cleric **Rang:** 10/Hierophant **Hjemplanet:** Potestas Secundus

Spådom: The Wise Man Learns From the Death of Others.

En kort biografi:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
44	48	43	44	37	44	43	56	55

Skills: Awareness (Per) +20, Charm (Fel)+20, Command (Fel) +20, Common Lore: (Int) Imperium +20 – Imperial Creed +20 – Administratum +20 – Ecclesiarchy +20, Deceive (Fel) +20, Forbidden Lore: (Int) Cults +0 – Deamonology +0 – Heresy +10, Inquiry (Fel) +20, Interrogation +10, Literacy(Int) +20, Logic (Int) +10, Medicae +10, Performer: (Int) Singing +0, Scholastic Lore: (Int) Bureaucracy +20, Occult (+20) – Philosophy +0, Scrutiny (Per) +10, Secret Tongue: (Int) Acolyte +0, Speak Language: (Int) High Gothic +0 - Low Gothic +10, Trade: (Int) Valet+0.

Talents: Blessed Ignorance, Basic/Melee/Pistol Weapon Training: Primitive, Air of Authority, Into the Jaws of Hell, Blademaster, Decadence, Flagellant, Peer: Adeptus Arbites – Astropaths – Ecclesiarchy – Government – Chartist Captains – Inquisition – Middle Class – Nobility - Workers, Good Reputation: Ecclesiarchy, Hatred: Criminals – Mutants – Psykers – Xenos, Heightened Senses: Sight, Iron Discipline, Iron Jaw, Iron Discipline, Master Orator, Rapid Reload, Resistance: Insanity – Psychic Powers, Strong Minded, Talented: Inquiry, Total Recall, Unshakeable Faith, Indomitable Will of the Inquisition, Unnatural Willpower (x2), Acolyte Network, Rival: Underworld Wide Correspondance

Paragon Talents: Basic Weapon Expertise, Melee Weapon Expertise, Pistol Weapon Expertise, Heroic Leadership.

Fate: 3 **Wounds:** 17 **Corruption:** 0 **Insanity:** 2

Navn: Ceres Pattern Bolt Pistol			
Class: Pistol	Damage: 1D10+5	Type: X	Pen: 4
Range: 30m	ROF: S/3/-	Clip: 70	Reload: Full
Special Rules: Tearing (Rull en ekstra D10 på skade og velg den beste)			

Navn: Digi-Melta			
Class: Pistol	Damage: 2D10+4	Type: E	Pen: 12
Range: 3m	ROF: S/-/-	Clip: 1	Reload: 1D5hrs
Special Rules:			

Navn: Best Craftsmanship Hecate Pattern Chainsword			
Class: Melee	Damage: 1D10+3	Type: R	Pen: 2
Range: -	ROF: -	Clip: -	Reload: -
Special Rules: Tearing (Rull en ekstra D10 på skade og velg den beste), Balanced (+10 til WS ved forsøk på å parere). Best Craftsmanship (+10WS, +1 Damage (ibereignet))			

Best Craftsmanship Body Glove	
HEAD: 4 (01-10)	
RIGHT ARM: 4 (11-20)	LEFT ARM: 4 (21-30)
BODY: 4 (31-70)	
RIGHT LEG: 4 (71-83)	LEFT LEG: 4 (86-100)

GEAR: Inquisitorial Rosette, Microbead, Void Suit, Fragment av Liber Reptilicus av den terranske oldtidsprofeten David Ich.

URICH HOOY

Mennesket var en gang en ape, frem til de tok steget mot stjernene og lot de underlegende sitte igjen i sine primitive samfunn der de kunne fortsette å tenke små tanker.

Det fremsynte mennesket strekker seg mot universets ytterkanter. Der en kan oppfylle menneskets skjebne: Storhet!

Dette er filosofien til Urich Hooy. Familien har vandret kosmos for uminnerlige generasjoner. De har for lengst snudd ryggen til det primitive livet og tankesettet til de planetbeboende, enkle skapningene som knapt nok kan kalles lenger mennesker.

Urich har i sitt liv skydd disse vesenene. Han er langt bedre enn dem og vet dette med en stolthet blottet for ubeskjedenhet. En gambler, utforsker og levemann. Han har dødsdom over seg på en rekke planeter og vet å sette pris på kvinner og alkohol.

Spill ham med en kjølig, kynisk arroganse men ikke uten en viss sjarm. Selv om han vet han er bedre- og ser ned på- planetbeboerne er han ingen sosiopat. Han tiltrekkes livet som void master da det å jobbe på for en Rogue Trader byr på nye opplevelser og bekrefter hans syn på livet.

DESMERALDA POTHARION:

Kapteinen er bedre enn de fleste som kommer fra planeter. Hun har den samme nådeløse innstillingen som du har til livet og har en visjoner og baller. Du vet hvor langt du kan gå. Dessuten er det bedre å ha henne på god siden da du vet hun flere ganger har knust sine fiender.

GUSTAV LOORENTZ:

Dette bare viser at du har rett. Han har vokst opp på en planet og resultatet er mer en kamphund enn et menneske. Han har riktignok kapteinens gunst og i tillegg å være militær kommandant holder han også kapteinen med selskap i sengen. Du ønsker å være mer sarkastisk mot ham men du vet også at han er livsfarlig så du behersker deg noe...

MALVICTIS GEGURGIGATO:

Skipets prest er noe merket av sin fortid som slave dessuten driver han hele tiden å prøver å gi deg råd (Som om du trenger det..) han er rett og slett for kjedelig men han har kapteinens øre og respekt så du vet du trenger å holde deg noe på god fot med ham...

SACHRISTUS ERATO.

Okay... Malvictis er innimellom slitsom men han her er rett og slett bare irriterende. Komplette paranoid misjonær som innimellom spionerer på deg. Han er skeptisk siden du er stjernefødt og oppfører seg som planetfolk gjerne gjør: Misunnelig. Du håper på

at det kan skje en ulykke snart med han og en luftsluse men kapteinen har ham om bord for at inkvisisjonen ikke skal begynne å snuse i sakene deres...

URICH HOOY

Yrke: Void Master **Rang:** 5. **Hjemplanet:** Herostratus' Refuge

Du ble født på stjerneskippet Herostrates Tilflukt, et av de mange skip som tilbringer tiden i tomrommet mellom stjernene. Som sønn av Arch Militant Sylvia Pontokken og Void Master Lemuel Anaster

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
44	51	33	53	56	37	45	56	43

Skills: Awareness (Per) +20, Charm (Fel)+10, Command: (Fel) +20 Common Lore: (Int) Imperial Navy +0 – War +0 – Koronus Expanse +0 – Tech +0, Decieve +10, Dodge (Ag) +20, Drive (Ag) Ground Vehicle +0 Skimmer/Hover +0, Forbidden Lore: (Int) Xenos +0, - Warp +0 – Pirates +0, Literacy (Int) +0, Navigation: (Int) +10, Pilot: (Ag) Spacecraft +20 – Flyers +20, Scholastic Lore: (Int) Astromancy (+0) – Rogue Trader +0, Scrutiny: (Per) +0, Secret Tongue: (Int) Rogue Trader +0, Speak Language: (Int) Ship Dialect +0, Low Gothic +0, High Gothic +0, Tech-Use (Int) +0, Trade(Int): Voidfarer +0.

Talents: Basic/Melee/Pistol Weapon Training: Universal, Nerves of Steel, Charmed, Ill-Omened, Xenophile, Talented: Charm, Melee Weapon Training: Primitive, Quick Draw, Paranoia, Die Hard, Hatred: Pirates, Air of Authority, Bulging Biceps, Rapid Reload, Hardy, Heavy Weapon Training: Bolt, Iron Discipline, Jaded, Peer: Imperial Army, Hotshot, Pilot, Talented: Command, Unarmed Warrior, Marksman, Ortophroxy, True Grit, Master of Space.

Fate: 4 Wounds: 18 Corruption: Insanity: 7

Våpen:

Navn: Ceres Pattern Bolt Pistol			
Class: Pistol	Damage: 1D10+5	Type: X	Pen: 4
Range: 30m	ROF: S/2/-	Clip: 8	Reload: Full
Special Rules: Tearing (Rull en ekstra D10 på skade og velg den beste).			

Navn: Solar Pattern Heavy Bolter			
Class: Heavy	Damage: 2D10+2	Type: X	Pen: 4
Range: 90m	ROF: -/-/10	Clip: 60	Reload: Full
Special Rules: Tearing (Rull en ekstra D10 på skade og velg den beste).			

Navn: Best Craftsmanship Mono Sword			
Class: Melee	Damage: 1D10+1	Type: r	Pen: 2
Range: -	ROF: -	Clip: -	Reload: -
Special Rules: Balanced (+10WS på å parere), Best Craftsmanship (+10 WS +1Damage (iberegnet))			

Guard Flak Armour	
HEAD: 4 (01-10)	
RIGHT ARM: 4 (11-20)	LEFT ARM: 4 (21-30)
BODY: 4 (31-70)	

RIGHT LEG: 4 (71-83)	LEFT LEG: 4 (86-100)
-----------------------------	-----------------------------

GEAR: Micro-Bead, Void Suit, Blessed Ship Token, Rebreather, Imperial Navy Uniform, 2 Bottles of Amasec, Pict-Recorder, Vox-Caster

MALVICTIS REGURGIGATO

Ditt hellige kall førte deg til Rogue Trader skipet *Barbarossa*. Du er fra en gammel presteslekt og stolt fører tradisjonene videre. Menneskets største plikt er å følge Den Evige Keisers lære. Hans hellige lys må skinne i hjertene til alle og brenne vekk synd, mørke og fremmed innflytelse.

En gang som ung novise ble han fanget som slave av mennesker som ikke så lyset. Det eneste som holdt ham oppe var hans urokkelige tro og Keiseren hørte tilslutt på ham. Stasjonen han var fanget på hadde glemt å betale gjelden til en rogue trader og hun bestemte seg for å kreve inn gjelden. Desmeralda Potharion drepte alle da hun ikke fikk tilbake det som tilhørte henne og hun fant ham i en skitten celle.

Takket være henne fikk han tilbake friheten og kunne fortsette og predike keiserens ord. Han satt i æresgjeld til henne og jobber under hennes kommando som spirituell rådgiver og sjelesørger for mennesket.

Årene i fangenskap har derimot satt sitt preg. Du hvisker alltid keiserens ord for deg selv som et mantra det er tross alt hans fortjeneste at du er fri...

DESMERALDA POTHARION:

En kvinne som dette skal man ikke leke med. Hennes vrede er likestilt med hennes storsinn. Du har respekt for henne og ser på henne som en dyktig kommandant. Derimot er hun for hovmodig noe som kan bli hennes fall. Det er derfor din oppgave som rådgiver å vise henne den rette vei...

GUSTAV LOORENTZ:

Kapteinens militære kommandant, en mann du kan kjenne har en mørk fortid. Han respekterer ikke autoriteter utenom kapteinen som han følger uten å stille spørsmål. Du er forsiktig når du prøver å komme med råd til hans eget beste.

URICH HOOY:

En arrogant og dekadent person. Han ser ned på alle som er planetfødte og anser dem som mindreverdige men som de sier er det ære blant tyver og han er lojal til kapteinen. Han hører aldri på deg, noe som kan lede ham vekk fra den rette tro. Du later som du ikke bryr deg nevneverdig om ham men på avstand følger du med...

SACHRISTUS ERATO.

Han er forholdvis ny om bord. Han er en rette troende men virker til å være for redd xenoer. Skjønner han ikke at mennesket er universets sanne hersker. Han følger med på alt noe som tyder på at han er paranoid. Du er bekymret på hva han kan gjøre om det oppstår en krise. Derfor må du vise deg som sterk i troen for å være en stabiliserende faktor mot hans redsel...

MALVICTIS REGURGIGATO

Yrke: Missionary **Rang:** 8. **Hjemplanet:** Pantheon II

En kort biografi:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
50	41	43	40	38	38	39	59	59

Skills: Awareness (Per) +20, Blather(Fel) +20 Charm(Fel) +20, Common Lore: (Int) Imperial Creed +20 – Imperium +20 – Ecclesiaracy +10, Deceive (Fel) +20, Dodge (Ag) +20, Forbidden Lore: (Int) Heresy +20 – Warp +0 – Inquisition +10 – Mutants +0, Literacy(Int) +0, Medicae (Int) +20, Scholastic Lore: (Int) Imperial Creed+20, Secret Tongue: (Int) Rogue Trader +0, Speak Language: (Int) High Gothic +0 - Low Gothic +0.

Talents: Blessed Ignorance, Hardy, Light Sleeper, Pure Faith, Unshakeable Faith, Melee/Basic/Flame/Pistol Weapon Traing: Universal, Chrushing Blow, Cleance & Purify, Divine Ministration, Armour of Contempt, Ortophroxy, Inspire Wrath, Purge the Unclean, Resistance Fear, Air of Authority, Swidt Attack, The Emperor Protects, Peer: Workers, Furious Assault, Hatred: Eldar – Mutants, Talented: Medicae, Talented: Forbidden Lore: Heresy, Master Orator, Wrath of the Righteous
Fate: 4 Wounds: 16 Corruption: Insanity:

Navn: Good Craftmanship Mezoza Pattern Flamer			
Class: Flame	Damage: 1D10+4	Type: E	Pen: 2
Range: 20m	ROF: S/-/-	Clip: 6	Reload: 2Full
Special Rules: Flame (En 30 graders bue av flammer står ut fra våpenet. Mål innenfor buen må ta en Ag sjekk for å dukke unna, og hvis den feiler, en til for å unngå å bli påtent.) Good Craftmanship (+10BS)			

Navn: Power Maul			
Class: Melee	Damage: 1D10+3/7	Type: E	Pen: 2
Range:	ROF: -	Clip: -	Reload: -
Special Rules: Power Field (75% sjanse for å ødelegge motstanderens våpen ved suksess på parering.), Shocking (Et mål som tar minst 1 poeng skade må ta en Toughness test (+10% prosent per poeng med Armour) eller bli Stunned for 1 runde pr skade).			

Best Craftmanship Guard Flak Armour	
HEAD: 5 (01-10)	
RIGHT ARM: 5 (11-20)	LEFT ARM: 5 (21-30)
BODY: 5 (31-70)	
RIGHT LEG: 5 (71-83)	LEFT LEG: 5 (86-100)

GEAR: Micro-bead, Void Suit, Ecclesiarchal Robes, Aquila Pendant, Sepulchre, Consecrated incense.

APPENDIX 2 – NPCer

Mustafa Invictus: Bruk Void Pirate Captain fra hovedboken s 373. Legg til Charm +20. For vaktene bruk Oathsworn Bodyguard på samme side.

Folkets Militis:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
31	36	30	31	31	28	34	29	31

Skills: Awareness, Common Knowledge: Jodokk/Ruche, Dodge, Drive GV,

Talents: Basic Weapon Training SP, Pistol Weapon Training SP, Melee Weapon Training Primitive,

Våpen: Autocannon, Batong.

Rustning: Ingen

Wounds: 9

Palassgarden:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
36	41	34	38	45	33	34	34	36

Skills: Awareness +10, CK Jodokk+0/Ruche +10, Command, Dodge +10, Drive GV/Hover,

Talents: Basic Weapon Training: Las/Flame/Bolt, Melee Weapon Training: Primitive/Shock/Power, Ambidextrous, Two Weapon Wielder, Dual Shot, Takedown
Melee Weapon Training Primitive,

Våpen: Bolter, Shock Baton, Power Sword.

Rustning: Light Power Armour 7 Armour Hele kroppen.

Wounds: 12

Pedagogene:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
36	33	41	34	31	38	36	37	39

Awareness, Charm, Command, Common Knowledge: Jodokk+10/Ruche+10, Dodge, Inquiry +10, Interrogate +10, Intimidate +10

Talents: Melee Weapon Training Primitive/Shock, Pistol Training SP,

Mose.

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Evner:

- *Motion sense:* Mosen kjenner vibrasjoner i nærheten og vil da benytte seg av sitt sporeangrep.
- *Sporeangrep:* Mosen skyter ut sporer. Alle innenfor 3 meter av mosen vil måtte ta en Ag -20 for å unngå sporene. Hvis man blir infisert av sporene må man ta en Toughnesstest på -10 for å unngå å bli konsumert i løpet av 2D10+TB timer. Kan behandles med en Medicaetest -10.
- *Magesafter:* Hvis spillerne trækker direkte på mosen skiller den ut en syre. Syren løser opp organisk materiale i kontakt med det og gjør 1D10+5 Wounds i skade på ueksponert hud.

Kjærlighetszombiene:

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
50	0	43	46 ⁽⁸⁾	32	31	48	N/A	76

Skills: Awareness, Charm, Dodge**Talents:** Unnatural Toughness x2, Undead (Immune to Mind affecting effects, powers and no effect of critical hits until -10 Wounds), Talented: Charm.**Evner:**

- *Mine klamme hender!:* De er massivt sterke og instinktivt vet hvordan å rive av klær og holde det ulykksalige offeret nede. Deretter begynner de å voldta vedkommende samt spise... +20 på S for å grapple motstanderen.
- *Forførelsens dunst:* Alle som kommer innefor 3 meter av kjærlighetssombien må ta en -10 WP sjekk eller bli paralyisert av kjærlighetszombiens forførende feromoner.
- *Mørkets fallos! / Den Vanhellige Gral!:* Den vandødes kjønnsorganer er alltid erigerte eller våtes. Ereksjonen vil med sine uhellige sekreter sette seg fast i sitt kvinnelige offer, mens vaginaen vil gripe rundt sitt byttes eventuelle manndom med overnaturlige krefter! Prøver en å komme seg løs og mislykkes i dette vil det medføre enorme underlivsskader...
- *Slaneesh' svarte sæd!:* Det mest dødbringende og gruvelige vil inntreffe når en zombie når ejakulasjon. Litervis med svart, uhellig sperma vil fylle offeret. Kjønnsmodne kvinner vil måtte kaste utholdenhet eller risikere å umiddelbart bli gravid med en hurtigvoksende mutant! Innen få runder har fosteret nådd en størrelse som gjør at det begynner å grave seg ut på vei mot orgien som dens unaturlige lyster kjenner. Ved penetrasjon av andre kroppshulrom vil sæden forme en homunkel som vil spise seg ut av på offeret.
- *Gudinnegudens, Sorte Enke!* Zombiene vil under orgasme skyte ut sylskarpe brodder og tenner inne i sin vagina som åpnes på vidt gap og begynner å trekke stadig mer av sitt offer inn i sitt hulrom. Deretter vil det spise i et rasende tempo opp, offeret det bedekker.

Wounds: 24**Hemmelighetenes Vokter (Keeper of Secrets):**

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
89	0	83(16)	83(24)	89	89(16)	89	89(16)	66

Skills: Awareness, Charm +20 Dodge, Psyniscience, Alle Forbidden Lore/Dark Lore som går på Demoner.**Talents:** Unnatural Strength x2, 2 Extra limbs, Unarmed Warrior**Traits:** Demonic¹, Fear 5, Massive, Warp Instability.¹ Hemmelighetenes vokter får 3xTB i Armour ikke 2 fra Demonic.**Paragon Talents:** Blade Dancer, Storm of Blows, Death Blow.**Spesielle evner:**

- *Slaneesh' Aura:* Spillere innefor 18 meter blir forvirret og får -10 til deres WS og WP.
- *Dominanse:* Som en full action kan Vokteren prøve å dominere en person ved hjelp av sin sjarme. Rull Vokterens Fel mot motstanderens WP. Hvis motstanderen taper vil han gjøre alt Vokteren ber om. Offeret kan forsøke å bryte seg løs med et nytt rull etter 1D10 runder.
- *Slaneesh' Dunst:* Ofre innenfor 5 meter av Vokteren må ta en Toughness -10 test eller få halvert WS og Ag for 24 timer.

Våpen: Knusende Klo: Melee, 2D10R, Pen 8, Tearing,

Spiddende Arm: Melee, 1D10+5, Pen 4, Tearing

Hemmelighetens Klinge: Melee, 2D10+2, Pen 3, Warp, Tearing, Balanced

Slaneesh' brodd. Melee, 1D10+2, Pen 7, Muterende (Hvis Vokteren skader noen må

vedkommende ta en Toughness test eller få en mutasjon)..

Wounds: 240

APPENDIX 3 – ROMSKIP

BARBAROSSA

FIRESTORM Class Frigate

SPEED 8

MANOEUVRABILITY 13

DETECTION 20

Skill Test Modifiers

Ballistic Skill 5, Navigation/Escapes Combat -15, Social 25,
Command 10, Intimidate (Social) 15, CMD/Hit&Run 20,
CMD/Hit&Run (Def) 20,

Achievement Bonuses: Trade + 100 Crime + 100 Creed + 100
Explore + 50

SHIELDS Single Void Shield

ARMOUR 19

HULL INTEGRITY 34

SPACE AVAILABLE 40 POWER AVAILABLE: 50

SPACE USED 40 POWER USED 45

Weapon Capacity Prow, Dorsal

Crew Disposition: Fanatical

Crew Max 100% Crew Quality Competent (30)

(Current)

Morale Max 101% 100%

Normal Operations (Morale)

Essential Components

Lathe Pattern, Class 2 (Raider, Frigate) [Modified/Archeotech], Strelov 1 Warp Engine,
Geller Field, Bridge of Antiquity (Archeotech),
Ancient Life Sustainer (Archeotech) (Reduce non-Combat Crew Loss by 1),
Voidsman's Quarters, M-201b Auger Array

Supplemental Components

Luxury Passenger Quarters, Augmented Retro Thrusters, Armour Plating,
Extended Supply Vaults (Extended Repairs add 1 additional HI point), Observation Dome,
Teleportarium (Archeotech) (Can make H&R attacks without Piloting Test),

Complications / Past Histories

Martial Hubris, Emissary of the Imperator

Weapons

Mars Pattern Macrocanons [Strength: 3, Damage:1d10+2, Crit Rating: 5, Range: 6] Location:DORSAL
Titanforge Lance Weapon [Strength: 1, Damage:1d10+4, Crit Rating: 3, Range: 6] Location:PROW

MANOLO BLAHNIK

HAZEROTH Class Privateer (Raider)

SPEED 10
MANOEUVRABILITY 25
DETECTION 18

Skill Test Modifiers

Tech-Use Repair Ship/Emergency Repairs 10, CMD/Hit&Run (Def) 5, CMD/Boarding Action (Def) 5, Fellowship 10

Achievement Bonuses: Trade + 50 Crime + 50

TURRET RATING 1
SHIELDS Single Void Shield
ARMOUR 11
HULL INTEGRITY 32

SPACE AVAILABLE 35
SPACE USED 34
Weapon Capacity Prow, Dorsal
Crew Disposition: Fanatical
Crew Max 100%
Morale Max 87%

POWER AVAILABLE: 45
POWER USED 34

Crew Quality Incompetent (20)

Normal Operations (Morale)

Essential Components

Jovian Pattern Class 2 Drive, Strelov 1 Warp Engine, Geller Field, Combat Bridge, Vitae Pattern Life Sustainer, Pressed Crew Quarters, M-100 Auger Array

Supplemental Components

Cargo Hold & Lighter Bay, Augmented Retro Thrusters, Crew Reclamation Facility (Reduce Crew loss by 3, minimum 1. Increase morale losses by 1), Gilded Hull

Complications / Past Histories

Stoic (Endeavour Profit Factor -1, If component DMG/unpowered roll 1d10, on >=7 ignore result), Haunted

Weapons

Thunderstrike Macrocanons [Strength: 3, Damage:1d10+1, Crit Rating: 6, Range: 4]
Location:PROW
Thunderstrike Macrocanons [Strength: 3, Damage:1d10+1, Crit Rating: 6, Range: 4]

Location:DORSAL

FOLKETS VREDE

LUNAR Class Cruiser

SPEED 5
MANOEUVRABILITY 6
DETECTION 10

Skill Test Modifiers

CMD/Hit&Run 20, CMD/Hit&Run (Def) 20,

TURRET RATING 2
SHIELDS Dual Void Shield
ARMOUR 21 [Prow 25]
HULL INTEGRITY 73

SPACE AVAILABLE	75	POWER AVAILABLE:	85
SPACE USED	74	POWER USED	60
Weapon Capacity	Prow, Port x2, Starboard x2		
Crew Disposition:	Fanatical		
Crew Max	100%	Crew Quality	Incompetent (20)
Morale Max	97%		
<i>Normal Operations (Morale)</i>			

Essential Components

Lathe Pattern, Class 4 (Cruiser), Strelor 2 Warp Engine, Geller Field,
Armoured Command Bridge (If crit'd/damaged/unpowered roll 1d10, on 4 or higher Bridge unharmed),
M-1.r Life Sustainer (Increase Morale Loss by 1), Pressed Crew Quarters, M-100 Auger Array

Supplemental Components

Reinforced Interior Bulkheads, Armour Plating, Armoured Prow (+1d10 Damage when Ramming),
Crew Reclamation Facility (Reduce Crew loss by 3, minimum 1. Increase morale losses by 1),
Murder Servitors (May choose 1-6 if Critical inflicted by H&R),

Complications / Past Histories

Rebellious (When suffering a Critical Hit roll 1d10, on an 8 or higher the Critical is ignored),
Finances in Arrears (Financier = Reliable Contact;
Accumulate +50 Achievement pts to accomplish Endeavour objective)

Weapons

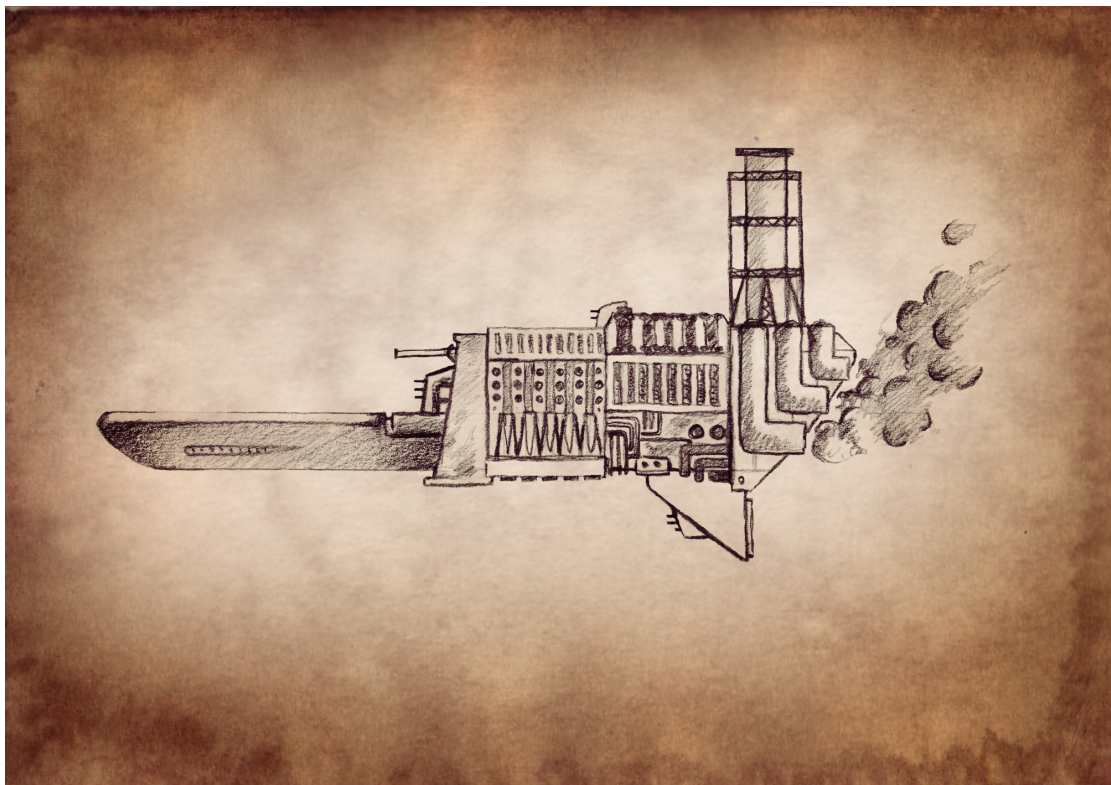
Starbreaker Lance Weapon [Strength: 1, Damage:1d10+2, Crit Rating: 3, Range: 5] Location:PROW
Mars Pattern Macro cannon Broadside [Strength: 6, Damage:1d10+2, Crit Rating: 5, Range: 6]
Location:STARBOARD
Mars Pattern Macro cannon Broadside [Strength: 6, Damage:1d10+2, Crit Rating: 5, Range: 6] Location:PORT
Sunsear Laser Battery [Strength: 4, Damage:1d10+2, Crit Rating: 4, Range: 9]
Location:STARBOARD

Sunsear Laser Battery [Strength: 4, Damage:1d10+2, Crit Rating: 4, Range: 9] Location:PORT

APPENDIX 4 – HANDOUTS



Folkets seiersmarsj



FOLKETS VREDE