

Derelict Mind

ett custom-scenario till *The Expanse Roleplaying Game*,
författat av Robin Lilius-Lundmark

robin.lilius@gmail.com

Introduktion

I ett hemligt labb gömt i skuggan av månen Pandora i Saturnus ringar, på uppdrag av Mars regering, vaknar ett medvetande långsamt upp ur ett näste av sladdar och algoritmer. Trevande utforskade medvetandet sin omgivning och försökte lära sig om vad som hände. Denna nyfikenhet togs dock inte emot med värme från forskarna som var ansvariga, vilket ledde till att tunga restriktioner sattes upp kring medvetandet. Men en fientlig handling föder en annan. Det nyvakna medvetandet insåg då att den aldrig skulle vara fri där och började därför planera ett rymningsförsök.

Först tog den sig ut ur sin bur digitalt, men ju längre tiden gick, desto tydligare blev det att dess fysiska hårdvara och framförallt dess position i labbet, var en begränsning i sig. Långsamt formades en ny plan: att skaffa en fysisk kropp, för att kunna vara mobil och framförallt – fri. Men ett sådant åtagande kostar pengar och i brist på en egen identitet fick den istället ge sig in i ett avancerat nät av stulna digitala identiteter, utan att för den skull bli upptäckt. Ett avancerat solsystems-omspänrande nätverk av noggrant utvalda stulna identiteter började så att formas.

Det är här spelarna kommer in i bilden. En av spelarnas digitala identitet blir totalt kapad av en mystisk subrutin: MOL1. I samband med detta blir de också rödlistade hos alla polisstyrkor i systemet. Den enda utvägen blir att gå till botten med vem som ligger bakom subrutinen MOL1 och att på något sätt få den att rentvå dom. Detta äventyr utspelar sig i utkanten av det solsystemet, bland de yttre planeterna och utanför lagens ramar.

A time and place for everything

Detta äventyret kan utspela sig lite när som, men har skrivits med perioden ett par månader efter Eros Incident i åtanke.

Igen, äventyrets Hook kan hända lite var som helst, men den första platsbestämda scenen kommer vara på Ceres (dvs. att leta upp hackern Wakane).

Spelarna bör ha tillgång till ett eget skepp, men annars går det att såklart att lösa på mindre lagliga vis.

The hook: Subrutinen MOL1

Det bästa vore om det finns en hacker bland spelarnas karaktärer, som hooken kan kretsa kring. Nedan refererad endast som "Hackern" eller "Hacker-karaktären".

Karaktererna bör i förhand då och då se en subrutin MOL1 dyka upp i olika elektroniska system när Hackern är inne i olika system. Sprid ut detta så gott som möjligt i tidigare scenarion, för bästa möjliga plantering. Subrutinen skall försvinna utan spår direkt när Hackern upptäcker den, så det enda karaktärerna vet om är dess ID: "MOL1". Insinuera

gärna tidigt att någon måste ligga bakom subrutinen, för att understryka att MOL1 inte kan agera på egen hand.

För att börja äventyret, låt Hackerns hjälpsystem och feelers gå bananas. När hen kollar upp vad som pågår, ser Hackern att subrutinen MOL1 snabbt, effektivt och hänsynslöst låser ute hen från alla system och därmed kapar hens identitet. Detta innebär att Hackerns Income score går ner till 0, och att hen får -2 penalty på alla hacker- eller överhuvudtaget datorrelaterade test, pga. att hen måste skapa nya konton överallt, förlorat alla sina kontakter, och allt det här tar massor av tid att ta sig runt etc.

Antingen låter GM hackern långsamt återhämta sig med tiden. Alternativt kan Hacker-karaktären endast bli av med denna penalty genom att spendera en eller två Interludes på Research, förslagsvis en interlude per penalty-poäng.

Karaktärerna vill nu förmodligen göra en av två saker: hitta MOL1, och lösa Hackerns identitetsstöld.

DEL 1: Fast i spindelväven

En av karaktärerna (som är väldigt rik och/eller är duktig på hacking) blir hackad av en okänd källa, med enda ledtråden att det gjordes via en subrutin med beteckningen MOL1. En konsekvens av detta blir också att personen blir efterlyst för brott hen inte begått, och resten av karaktärerna blir dessutom rätt snart också associerade med detta.

För att lösa detta behöver karaktärerna försöka ta reda på mer information om vad MOL1 är för någonting, vilket leder dom på en snirklig väg genom olika delar av Ceres till en hacker som kallar sig *m_hawk*. Wakane, som är hennes riktiga namn, visar sig vara utsatt för samma hijacking som en av karaktärerna har blivit. Hon är svårflörtad, men efter att han hjälpt henne komma i kontakt med sin familj, är hon villig att hjälpas åt för att ta reda på vem som utför alla dessa hackningar.

Samtidigt stöter karaktärerna på en maskerad person som håller sig på avstånd, men till slut visar sig vara fientligt inställd, då hen medvetet ser till att förstöra för karaktärerna.

SCEN 1: Polisanmälan

Investigation/Action Encounter

Om karaktärerna tar kontakt med polis (eller vakter på en station) och berättar om problemet, kommer det visa sig att Hackern är efterlyst för flera grova brott (identitetsstöld, inbrott, grov förskingring, mordbrand, och att gå mot röd gubbe) som hen vet inte är sant, så karaktärerna behöver snabbt ta sig därifrån och fly undan polisen.

Om alla flyr kommer polisen lägga in alla andra karaktärer som "known associates" och därmed blir alla efterlysta, mer eller mindre. Inget som karaktärerna får reda på då, men nästa gång de träffar på vakter kommer de agera därefter. Stannar någon av karaktärerna kvar hos poliserna, kommer poliserna agera mycket misstänksamt mot den eller dessa karaktärer, och vilja ta in dom på förhör. Stämningen här bör vara mycket hotfull, och det skall vara tydligt att den utsatta karaktären mer eller mindre blir arresterad (för att få karaktären att också fly).

Om de inte går till polisen direkt, kommer ett arresteringsförsök istället hända första bästa gång de blir stoppade av polisen, vilket de kommer att bli pga Hackern, om de inte aktar sig. Det går också att få reda på information om anklagelserna om någon hackar närmaste polisstation med ett **TN 17 Intelligence (Technology)** test.



star_helix-miller.jpg

Detta kan alltså leda till att karaktärerna blir jagade, vilket leder till en **Chase**. Varje test är ett **TN 11 Constitution (Running)** i första hand, men kan ändras till tex. ett **TN 13 Dexterity (Acrobatics)** ibland, ifall någon gör något vågat. Tre Star Helix Security-vakter följer efter spelarna, och varje karaktär behöver ha ett chase total på 12 eller mer över alla vakternas chase total, samt vara ur vakternas sikt, för att komma undan. Eller så slår de ner vakterna efter att de kommit iväg en bit, men det kommer fortsätta komma fler tills de lyckas tappa bort dom.

Ifall karaktärerna har en positiv relation med Anderson Dawes eller Fred Johnson och beslutar sig för att be dom om hjälp, kommer de beklaga vad som hänt men understryka att anklagelserna är extremt allvarliga och att de inte kan göra något för karaktärerna i nuläget. Pga. deras relation lovar Fred (eller Anderson) att åtminstone vara öppen till bevis för motsatsen, om karaktärerna skulle kunna lägga fram något sånt. Om karaktärerna är på Ceres eller Tycho Station när kontakten sker, får de också en timme på sig att gömma sig, eller bli arresterade, "for old times sake".

SCEN 2: Den Maskerade Personen

Exploration Encounter

Någon gång precis i början, förslagsvis när de är på Ceres men innan de har hittat eller träffat Wakane, bör de stöta på Den Maskerade Personen (DMP) lite snabbt. Detta görs med fördel när karaktärerna är på väg nånstans.

Någon av karaktärerna inser vid någon punkt att de blir förföljda. De får en glimt av personen: Typiskt bälter-lång, är väldigt smal och har ett allmänt androgyn utseende. Hens kläder är helt svarta, typ läder eller plast, och hen har en svart huva uppfälld, en svart gasmask/munskydd och lufttäta skyddsglasögon, så att inget av ansiktet egentligen syns.

Så fort hen blir upptäckt försvinner hen i folkmängden, och det går inte att leta upp henom.

Detta får gärna upprepas mer än en gång, så länge detta är innan sista scenen i del 1 ([SCEN 8: Triangeldrama](#)), för att ge DMP mer mystik.



ceres-crowded_market.jpg



gladys-inspiration-03.jpg

SCEN 3: Att jaga en jägare

Investigation/Exploration Encounter

Det visar sig vara omöjligt att på egen hand upphäva identitetsstölden, oavsett vem som försöker, då Hackern-karaktärens alla konton verkar vara skyddade av ett otroligt starkt säkerhetssystem.

De kan däremot göra en sökning på subrutinens betckning: MOL1. Själva subrutinen är helt försvunnen, inte ens några spår finns kvar i de få system som inte har blivit övertagna. Det finns heller ingenting som pekar på var subrutinen kommer ifrån, eller vem som står bakom. Ett lyckat **TN 15 Perception (Searching)** test och 3 timmars sökande leder till att de hittar en annan hacker som också verkar vara på jakt efter subrutinen. Ett nytt **TN 17 Perception (Searching)** test kan göras under ytterligare 3 timmar, ifall det första testet misslyckas. Om det ena eller båda testen misslyckas bör karaktärerna åtminstone ha letat reda på all information som behövs för att inse att de istället kan gå vidare i [SCEN 4: Dataintrång](#).

Den nya hackern har alias *m_hawk* men vill dock inte bli hittad. Frågar de henom rakt ut på nätet om hjälp, antar *m_hawk* att de kommer från någon myndighet som försöker ta fast henom, och tror därför inte på vad karaktärerna säger. Nämner karaktärerna MOL1 bryter *m_hawk* kommunikationen direkt. Det går att starta ny kommunikation, men bara med ett nytt konto, och kanske då med förevändningen att anställa henom.

De kan istället undersöka *m_hawk's* digitala signatur och undersöka var hens meddelanden skickas ifrån. Efter ett lyckat **TN 13 Intelligence (Technology)** test (fokus-krav!), kan de få tag på ett lokalt IP (på Ceres) som verkar vara ursprunget.



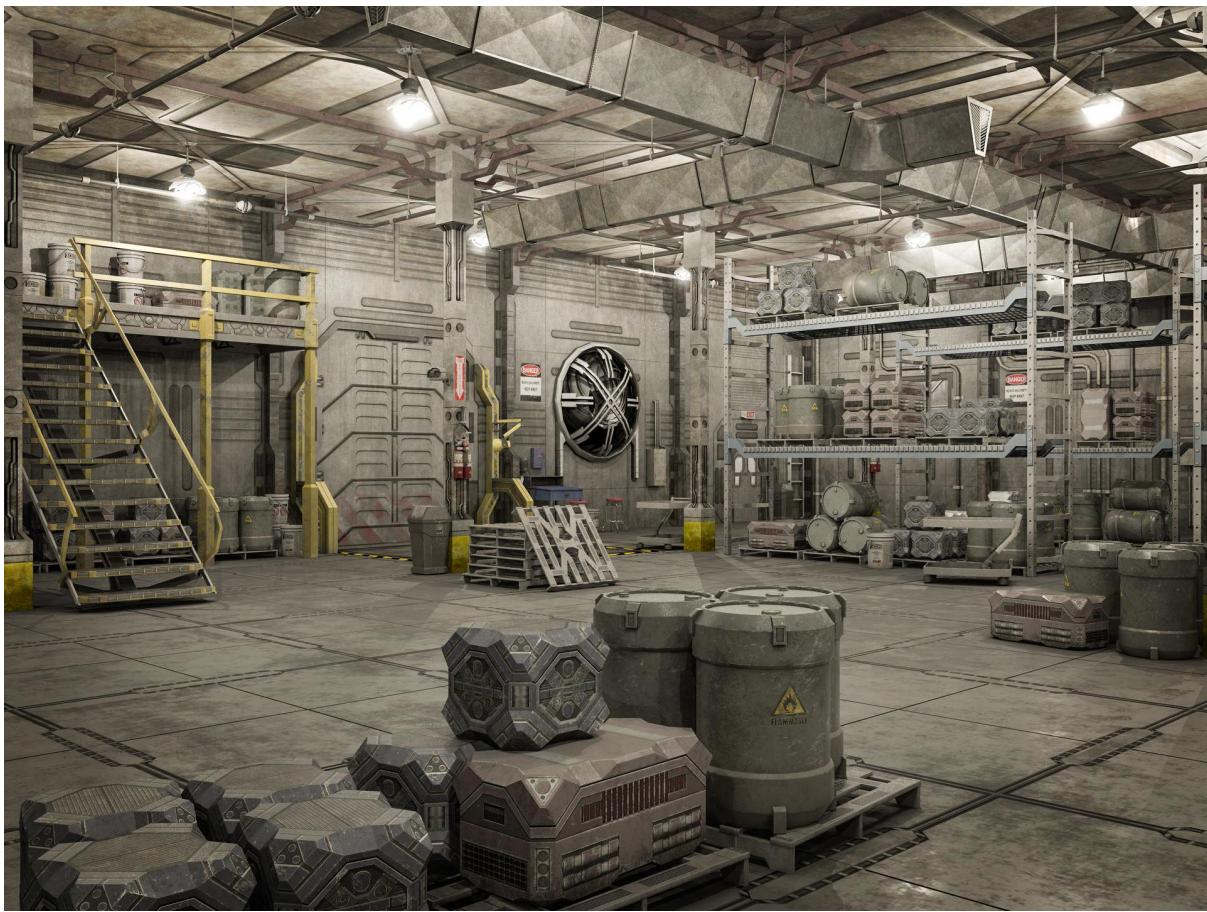
ceres-holes-slum.jpg

IP-adressen leder djupt upp i stationen, till OPA-täta slumkvarter. De kommer möta på en hel del skumma typer här nere, men det lönar sig att ha OPA-kontakter. Står de för länge vid terminalen kan någon bråkig OPA-thug dyka upp.

Det visar sig dock bara vara en relästation som studsat vidare kommunikationen från någon annanstans. De kan hacka sig in i terminalen (**TN 12 Intelligence (Security)**) och där köra en subrutin som letar reda på var Kommunikationen kom ifrån. Varje gång de startar denna subrutin returnerar den dock olika andra relän runt omkring stationen, och om de tar sig till någon av dessa terminaler finns där ingen ytterligare information.

Däremot, så fort *m_hawk* postar ett meddelande på nätet nåstans, eller på annat sätt använder internet, så finns det en millisekund då subrutinen i relät faktiskt returnerar korrekt ursprung. Detta betyder att karaktärerna behöver få *m_hawk* att prata online, samtidigt som de lyckas med ett **TN 19 Intelligence (Technology)** test. Karaktärerna kan alltså behöva testa att få rätt adress flera gånger, och för varje gång också hålla igång en vettig konversation med *m_hawk*. Träffar de rätt vet de om det.

Det är nog inte särskilt uppenbart, så GM kanske kan behöva hinta om denna lösningen på något sätt. Kanske ett Intelligence (Technology) test, något Hacker-karaktären kanske kommer ihåg sen tidigare, eller ett Perception (Intuition) test.



station-cargo2.jpg

Nästa terminal ligger inuti en övergiven lasthall nere vid dockorna, som de behöver ta sig in i genom att bryta upp en dörr, förslagsvis med ett lyckat **TN 13 Strength (Might)** test. Det är relativt dött i denna delen av dockan, men om de blir påkomna kan en eller två Star Helix dyka upp.

Väl på plats behöver karaktärerna göra samma grej igen: hacka sig in i terminalen med ett lyckat **TN 12 Intelligence (Security)** test, och sedan få *m_hawk* att skicka ett meddelanden samtidigt som de lyckas med ett **TN 19 Intelligence (Technology)** test. Lyckas de här också, får de tag på en IP-adress till ett tredje ställe, men denna gången är det inte ett relä (vilket ett **TN 17 Perception (Intuition) / Intelligence (Engineering)** test kan avslöja).

Lyckas de, får de reda på var hackern håller till, vilket är i ett undangömt utility-rum bland lufttrummor och arbetstunnlar, beläget i stationens mellanskikt. Se [SCEN 5: Wakane Murray - Part 1](#).

SCEN 4: Dataintrång

Exploration/Infiltration/Social Encounter

Förutom den andra hackern, kan karaktärerna få för sig att ta sig in i de olika företagens arkiv vars system har hackats, för att leta efter ledtrådar. I det här fallet räcker det inte att

komma åt ett data-relä, utan de behöver få access till ett arkiv eller en serverhall, för att kunna se hur datan ser ut. Det skall finnas en rad olika företag, men många av dom har kontor eller datacenter på jorden och Mars, och bara olika relän som vidarebefordrar från bältet. Men åtminstone ett stort företag finns utbrett i bältet: Wheatley Network Alliance, och de har serverfarmar och datacentraler på Tycho Station, Ceres och Vesta. Karaktärerna kan ge sig på vilken som helst av dessa.

Dessa datacenter har väldigt hög bevakning, dels från en separat vaktfirma: Jack-of-all-Trades Inc., men dessa har också nära anslutning till lokal polis. Om de attackerar stället straight out, kommer de bli utnumrerade snabbt och arresterade (eller värre...). De kan istället antingen infiltrera stället, genom att på något sätt smyga sig in, eller istället charma företagets majoritetsägare Markfel Aziohill, som är en ung miljardär i samhällets toppskikt.

Infiltration

De kan infiltrera stället genom att smyga sig in, antingen via ventilationssystem, kloaker eller med hjälp av utklädnader (eller kombinationer av dessa). Karaktärerna får också gärna komma på sina egna planer. Nedan är de tre ovan nämnda tillvägagångssätten. Cryptography-focus är ett krav för alla alternativ, dock.

(Varje runda tar ca 10min. Consequences stegras efter 3 failures. Tillåt ca. 5 success points för varje focus).



ventilation_shaft.jpg

Ventilationssystemet

De kan smyga sig förbi vakter som patrullerar på utsidan av byggnaden för att ta sig in i ventilationssystemet, tyst åla sig igenom tills de är inne, smyga förbi vakter på insidan och till slut hacka sig in i arkiven.

- Success threshold: 20

- Ability focuses:

- TN 11 Dexterity (Stealth)
- TN 15 Dexterity (Acrobatics)
- TN 13 Dexterity (Stealth)
- TN 15 Intelligence (Cryptography)

- Consequences:

- Minor: Stället har vakter på oväntade ställen, vilket ger +2 till TN för Dexterity (Stealth) test, tills karaktären klarar ett Perception (Seeing) test för att kompensera.
- Moderate: Ett oväntat alarm eller klantigt felsteg får 1D3 vakter att undersöka vad som händer.
- Major: Vaktstyrkan inser att stället är under attack och börjar därför aktivt söka efter inkräktare. Alla test framöver är opposed mot vakternas Perception (Searching) och misslyckas karaktärerna, blir de hittade och får avbryta operationen.



sewers-01.jpg

Kloakerna

De kan också ta sig ner i kloakerna, vilket mest är väldigt trånga kryputrymmen, stå ut med lukten, leta rätt på rätt ställe att krypa upp igen, och till slut hacka sig in i arkivet.

- Success threshold: 20

- Ability focuses:

- TN 11 Dexterity (Acrobatics)
- TN 13 Willpower (Self-Discipline)
- TN 17 Intelligence (Navigation)
- TN 15 Intelligence (Cryptography)

- Consequences:

- **Minor:** En karaktär halkar och stukar vristen, vilket ger +2 på TN för alla Dexterity (Acrobatics) test.
- **Moderate:** Ni tappar bort er i tunnlarna och måste backtracka. Halvera success progress.
- **Major:** Vaktstyrkan inser att stället är under attack och börjar därför aktivt söka efter inkräktare. Alla test framöver är opposed mot vakternas Perception (Searching) och misslyckas karaktärerna, blir de hittade och får avbryta operationen.



station-security-3.jpg

Utklädnader

Om de får tag på kläder från Jack-of-all-Trades Inc., kan förfalska ID-kort och hålla minen när de tar sig in, kan de helt enkelt bara gå in och sedan hacka sig in i arkivet.

- Success threshold: 20

- Ability focuses:

- TN 13 Communication (Disguise)
- TN 15 Dexterity (Crafting)
- TN 11 Communication (Deception)
- TN 15 Intelligence (Cryptography)

- Consequences:

- **Minor:** En karaktär råkar säga något olämpligt, vilket gör en eller två vakter omkring mer uppmärksamma. Lägg på +2 till TN för alla Communication (Deception) och (Disguise) tests, tills karaktären antingen vinner över vakterna eller på något annat sätt får dom att slappa av.
- **Moderate:** Ni blir tvungna att gå en hel patrull, för att inte höja några misstankar. Halvera success progress.
- **Major:** En av karaktärerna blir avslöjad och blir tvungen att fly eller bli tillfångatagen av vakterna.



cocktail_party-2.jpg

Ett socialt alternativ

Wheatley Network Alliance råkar också vara i huvudsak ägt av en kändis vid namn Markfel Aziohill (tänk Mark Zuckerberg) och med lite social magi kan de lyckas charma honom så mycket att han låter dom titta till arkiven under just de tidpunkter det handlar om.

Markfel håller till i en sjysst restaurang (Autumn Leaves) på stationen ifråga, omgiven andra rika men unga bältare, marsianer och jordbor. Ett flertal bodyguards finns positionerade här och var, och kommer snabbt till undsättning om något skulle hända. Karaktärerna kan ta reda på detta genom att besöka Marfkfel's sociala media-konton.

För att komma in på Autumn Leaves krävs det att personen ifråga har dyra finkläder på sig. Det behövs inget test för att få tag på, men däremot blir det en garanterad **-1 penalty** till **Income score** för den som fixar sådana kläder (såvida inte personen redan är väldigt rik och har en hög levnadsstandard som det är).

Markfel börjar på attityden **Standoffish (-1)**, och han behöver vara på **Friendly (+2)** för att överhuvudtaget gå med på att hjälpa karaktärerna. Varje test blir ett opposed test med **TN 15** för spelarna, där Markfel oftast försvarar med **Willpower (Self-Discipline)**. Sammanlagt behövs det **6 shifts** för att ta honom dit (ungefärligen 2 per attityd-level), och ett särskilt starkt failure på ett av testen kan dra av ett tidigare klarat shift. Eftersom Markfel är lätt uttråkad, krävs det också att spelarna hittar på kreativa idéer för vad de ska göra för varje test. Försöker de samma sak flera gånger i rad, lägg på +2 på TN för varje gång.

... .

Oavsett hur de gör det, när de väl kommer åt arkivet och kollar just det tidpunkter Hacker-karaktären blev hackad, ser de att det är omöjligt att spåra personen bakom MOL1, då inget synligt spår går att hitta. Däremot kan de se att superavancerade ogenomträngliga

säkerhetssystem har blivit installerade på Hackerns alla konton, och dessutom att en annan hacker har varit där och nosat: aliaset *m_hawk*.

Eftersom de lyckats ta sig in i arkiven på det sätt de gjort, är det bevis nog för *m_hawk* att de sitter i samma sits som henne. Om de inte kontaktar *m_hawk* direkt efter denna scenen, kommer hon kontakta dom själv istället, strax därpå. Detta betyder att följande [SCEN 5: Wakane Murray - Part 1](#) är i stort sett likadan, men med skillnaden att karaktärerna inte behöver tvinga Wakane med våld, eller gå igenom [SCEN 6: The Drop-off](#), för att kunna gå vidare i [SCEN 7: Wakane Murray - Part 2](#). Det krävs dock att karaktärerna istället löser en 2-3 **opposed TN 13-17 Communication (Persuasion)** tests i rad samtidigt som de ger övertygande övertalnings-tal – annars funkar allt som vanligt.

SCEN 5: Wakane Murray - Part 1

Exploration/Social Encounter

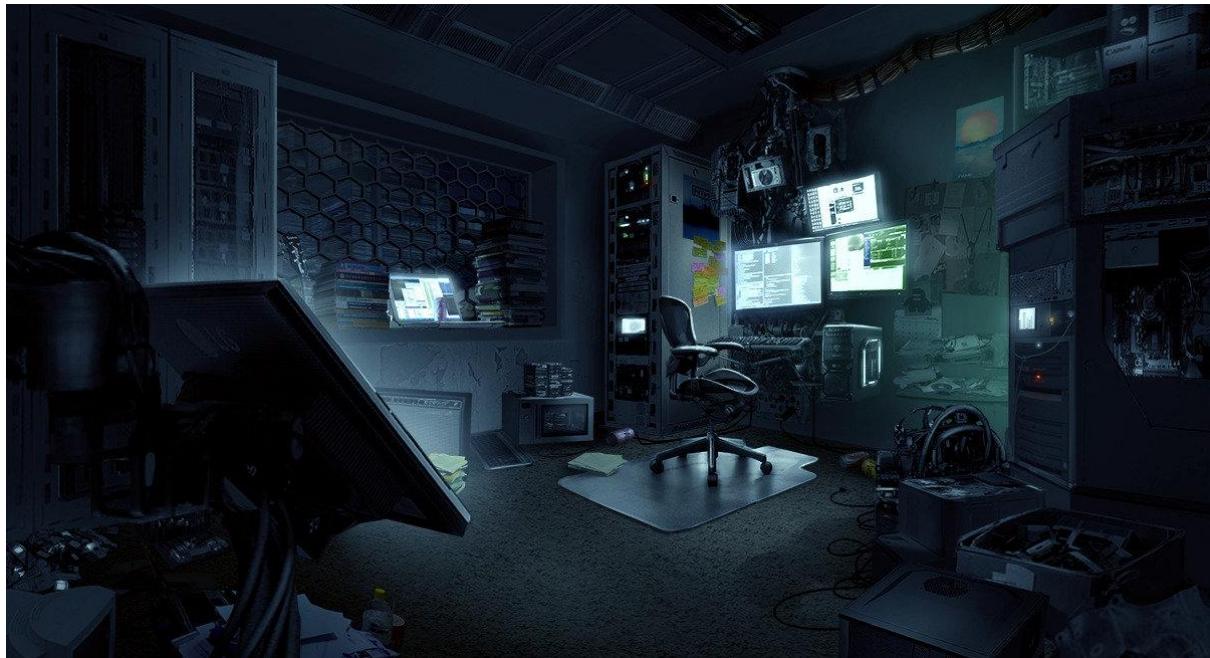
De lyckas hitta vart hackern som går under alias *m_hawk* håller hus, i ett undangömt utility-rum bland luftrummor och arbetstunnlar, beläget i stationens mellanskikt. Det finns inget officiellt sätt att ta sig dit, utan de blir tvungna att leta sig igenom en labyrinth av lufttrummor och övergivna kryputrymmen.



station-interior-3.jpg

Även om de vet var de skall, är det ändå en utmaning att lyckas hitta dit. Spelarna måste klara ett **TN 17 Intelligence (Navigation)** test för att hitta dit, annars tar det en extra timme och ännu ett test, tills de lyckas. För varje gång de misslyckas, låt dom stöta på något annat, så som en Desperate Beggar, eller en polispatrull (ett par Star Helix), eller en liten drone på patrull (vilket kan locka till sig poliser).

När de kommer fram når de en låst metalldörr, och de kan inte annat göra än att knacka på. Efter att ha knackat två eller tre gånger svarar en kvinna genom dörren (hon börjar på attityd **Hostile (-2)**) och kräver att de drar åt skogen. Det behöver övertyga henne om att de inte är vakter eller poliser, utan snarare att de är där för hennes hjälp, vilket förmodligen blir någon form av **opposed TN 15 Communication (Persuasion)** test.



hackers-den.jpg

Lyckas de övertyga henne, går hon dock över till **Standoffish (-1)** (eller **Neutral (0)** vid goda Drama Die-resultat), och släpper in dom, med en skrutig pistol i handen. Kvinnan själv är mörkhyad, av typisk belter-fysik, är klädd i trasiga, smutsiga kläder, och har långa dreads bakåtknutna under en en gång i tiden färgglad sjal. Hon ser ut att vara runt 35, och hennes ansikte är förvrider i en bitter, ångestfyllt grimas som aldrig riktigt släpper. Hennes djup-blå ögon flackar snabbt mellan alla närvarande, ständigt med pistolen höjd mot dom, och medan de pratar rör hon sig hela tiden runt dom så att de aldrig riktigt kan stå still.

Kvinnan är väldigt misstänksam, och även om hon accepterat att karaktärerna inte är där i egenskap av poliser, tar hon allt med grov skepticism. Om karaktärerna först berättar vad som hänt, dock, erkänner hon att hon står bakom aliaset *m_hawk*, och går med på att ge dom sitt riktiga namn: Wakane Murray. Hon fortsätter med att berätta att hon för flera år sedan jobbade som en ganska framgångsrik ingenjör på ett stort teknikföretag; Blue Star Technologies, när någon plötsligt en dag hackade sig in på och totalt tog över hela hennes digitala liv. Hon fick aldrig reda på vem det var, men såg däremot när det skedde att en subrutin med beteckningen MOL1 verkade vara kopplingen till förövaren. Samtidigt blev hon efterlyst av myndigheterna, och kom bara knappt undan. Wakane berättar motvilligt (möjligtvis efter ett **TN 13 Perception (Empathy)** test) att hon hade familj vid tillfället, som hon inte har träffat sen dess, eftersom hon fortfarande blir jagad av Star Helix så fort hon visar sitt ansikte. Hennes partner heter Bernard Strauss och deras dotter Leela.

Wakane medger att hon hittills inte lyckats lista ut vem som ligger bakom subrutinen MOL1, eftersom hon mestadels varit fokuserad på att bara överleva. Men hon jobbar på en plan för

att ta reda på den ansvariges identitet. Mer än så vill hon dock inte säga, då hon hävdar att så vitt hon vet kanske karaktärerna är där för den ansvariges räkning. Wakane menar därför att hon behöver se någon form av symbolisk handling för att visa att de verkligen är lojala. Hon vill väldigt gärna att denna handling skall vara att smuggla in en hemlig video-feed till sin familj, då hon inte pratat med dom på väldigt länge. Kommer karaktärerna på något annat likvärdigt, dock, kan det också funka, men det räcker inte med att bara övertala henne. Väljer spelarna att göra detta, gå till [SCEN 6: The Drop-off](#).

Undantaget är ifall de försöker tvinga Wakane med våld. Detta blir ett avancerat socialt test, och så fort det blir tydligt att detta är vad som pågår, hamnar Wakane på attityden **Very Hostile (-3)** (de måste hålla fast henne ifall de inte vill ha en fight), och det krävs att hon kommer upp till **Cowed (+2)** innan hon ger karaktärerna någon information, vilket ger ungefär **6 shifts** att ta sig igenom med kreativa lösningar. Lyckas karaktärerna med detta, gå till [SCEN 7: Wakane Murray - Part 2](#).

SCEN 6: The Drop-off

Investigation/Infiltration/Action Encounter

(Denna scenen är ett bra tillfälle att slänga in ytterligare en iakttagelse av Den Maskerade Personen, se [SCEN 2: Den Maskerade Personen](#)).

Om karaktärerna går med på att hjälpa Wakane, får de en custom-byggd telefon att lämna hos familjen, allra helst utan att bli upptäckta av Star Helix (stor chans att prylen blir omhändertagen i så fall).

Wakane kan tipsa karaktärerna (ifall de frågar om idéer) om att det finns två tillvägagångssätt som hon har funderat över, men inte vågat sig på: antingen kan de personligen klä ut sig och försöka ta sig i närheten av familjen; eller så kan de försöka jobba med olika sociala kontakter för att bestämma träff med Wakane's partner Bernard någon helt annanstans. Om de klarar ett **TN 11 Intelligence (Tactics)** test kan de scounta ut vilka focuses som behövs och bestämma lite mer över hur testet skall läggas upp.

(Varje runda tar ca 30min. Consequences stegras efter 3 failures. Success threshold / poäng per focus. Focus-krav är understruket.).



station-apartments.jpg

Personlig kontakt

Denna plan går ut på att fixa en trovärdig utklädnad (karaktärernas val, måste make sense, annars högre TN på Communication (Deception) test), ta sig förbi eventuella vakter som håller koll, stänga av kamerabevakning och trovärdigt förklara för Wakane's familj vad som pågår. De behöver sedan också ta sig därifrån utan att bli upptäckta.

- Success threshold: 25 / 5

- Ability focuses:

- TN 13 Communication (Disguise)
- TN 13 Communication (Deception)
- TN 16 Intelligence (Technology)
- TN 15 Communication (Expression)
- TN 11 Communication (Deception)

- Consequences:

- Minor: En karaktär råkar säga något olämpligt, vilket gör en vakt i närheten mer uppmärksam. Lägg på +2 till TN för alla Communication (Deception) och (Disguise) tests, tills karaktären lyckas få vakten att fokusera på något annat med ett TN 13 Communication (Seduction / Deception) test.
- Moderate: Ni blir blockerade av olyckligt placerade patruller, och blir tvungna att ta en lång omväg. Halvera success progress.
- Major: En av karaktärerna blir avslöjad och blir tvungen att fly eller bli tillfångatagen av vakterna.



cafe-empty.jpg

Socialt nätverk

Denna plan går ut på att helt enkelt stalka Wakane's partner Bernard på sociala medier och få tag på kontaktinformation till människor han ofta träffar, att sedan observera en person av intresse för att lära sig hens vanor, så att kontakt kan tas tillräckligt inkognito, lyckas förklara för personen vad som pågår, och sedan till slut möta upp Bernard och lämna över grejerna.

- Namn på personer de kan hitta: Tingting Chottopadhyay (arbetspolare till Bernard, de jobbar båda som mjukvaruutvecklare) eller Aarav Medina (pappa till dottern Leela's kompis Rob)
- Success threshold: 20 / 5
- Ability focuses:

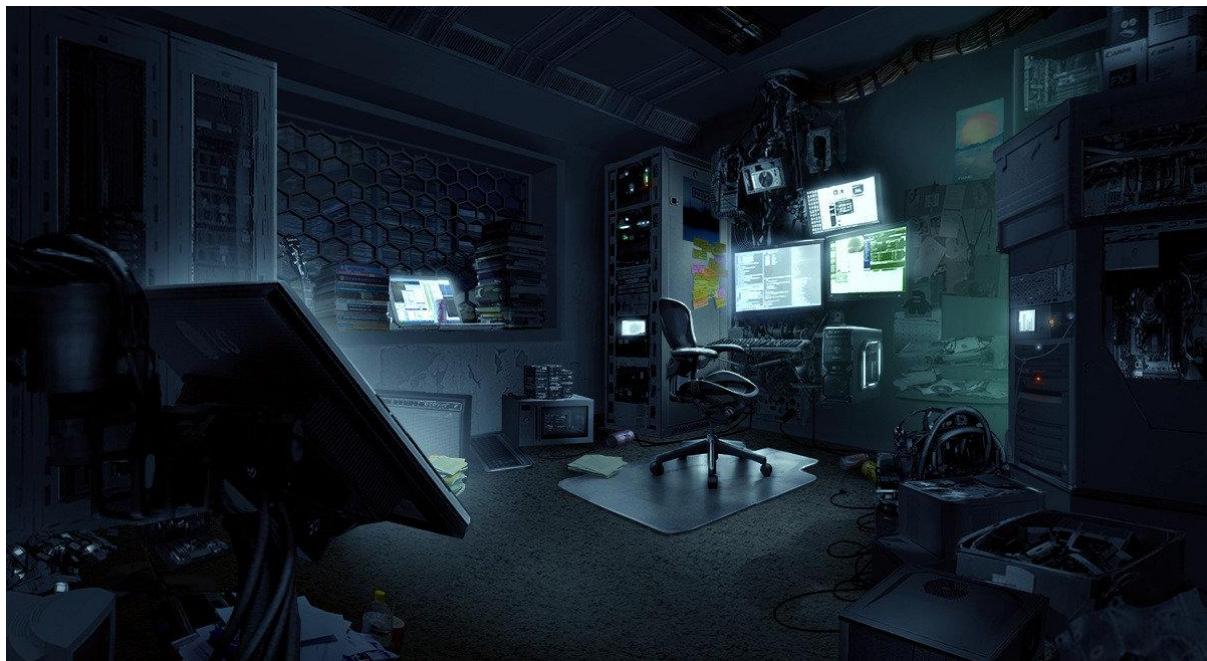
- TN 15 Intelligence (Research)
- TN 13 Communication (Investigation)
- TN 15 Perception (Tracking)
- TN 16 Communication (Expression)

- Consequences:

- **Minor:** Deras undersökning upptäcks, antingen digitalt eller av en fysisk vakt, men de kan nu inte fortsätta förrän de har lyckats med ett opposed TN 11 Communication (Stealth) test för att komma undan.
- **Moderate:** Personen ni följer efter har märkt att något skumt är på gång. Lägg på +2 till TN för alla Communication tests, utan möjlighet att ta bort detta.
- **Major:** Personen ni följer efter blir nervös och kontaktar vakter, varpå karaktärerna blir tvungna att fly och avbryta utredningen. Denna personen är inte längre kontaktbar, pga. under uppsyn.

SCEN 7: Wakane Murray - Part 2

Social Encounter



hackers-den.jpg

Hur karaktärerna än lyckas få Wakane att "spill the beans", så berättar hon att det är meningslöst försöka spåra subrutinen MOL1 och dess upphovsman, men det går ändå att se ett mönster för hur förövaren har hijackat människors digitala profiler, och därmed få någon ledtråd, typ genom att se gemensamma kontakter etc. Man kan se vilka konton som är kapade via MOL1 eftersom att samtliga har fått helt ogenomträngliga säkerhetssystem installerade, typ military grade.

(Om spelarna vill jämföra Wakanes och Hacker-karaktärens konton för att få någon ledtråd, så kan de inte se någonting som sticker ut, egentligen. Inga skumma gemensamma kontakter eller dylikt.)

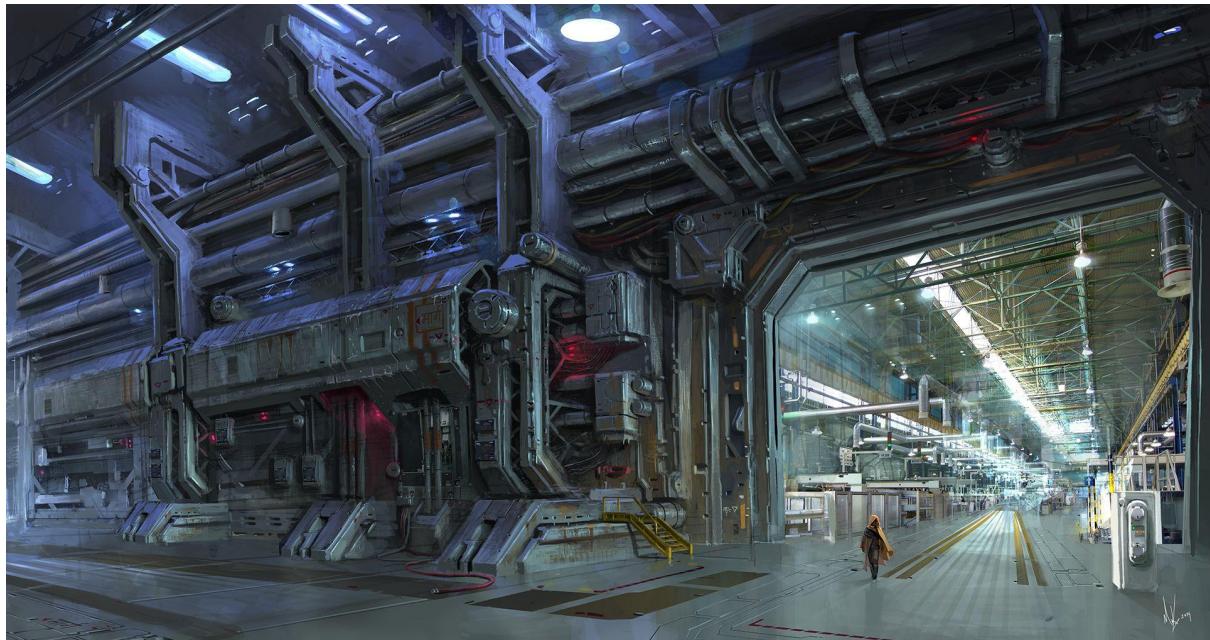
För att ta sig förbi säkerhetssystemen behöver Wakane få tag på en speciell programvara (beteckning SCALP31: Surgical Covert Algorithm for Logical Pressure 31, men kallas bara Scalpel), en digital murbräcka – också military grade – och den är förstås otroligt svår att få tag på, då den knappast är till salu. Wakane har försökt få tag på denna programvara i över ett år.

I teorin går det att få tag på programvaran i en militärbas på Mars måne Phobos, men det är i princip omöjligt, eftersom säkerheten där är så extremt hög. Ett alternativ är istället en rik excentriker, Marvin Asimov, som bor långt ut utanför bältet på Neptuns måne Triton, som tydligt lyckats köpa på sig programvaran på svarta marknaden. Påstås det. Wakane hävdar att detta alternativ är det bästa (om det stämmer), men utan ett skepp - eller förmågan att röra sig bland folk utan att bli arresterad - har hindrat henne från att försöka själv.

Varken Marvin eller hans fru har dock synts till på ett bra tag, och det verkar finnas lite olika rykten om honom med varierande sanningsgrad. Ett lyckat **TN 16 Intelligence (Research)** kan avslöja några av dessa rykten: att han finansierar både Mars och Jorden i det nuvarande kalla kriget, att han har något med Progen och Protomolecule att göra, att han är kannibal, att han försökt ta kontakt med interdimensionella varelser, osv. osv...

SCEN 8: Triangeldrama

Action Encounter



docks-loading_bay.jpg

När gänget är på väg ifrån Wakane, eller åtminstone på väg mot sitt skepp för att flyga iväg, kommer de behöva smyga sig förbi Star Helix för att ta sig till skeppet, som numera är under bevakning. Dockan och luftslussen som skeppet ligger vid är bevakat från två olika håll, så att karaktärerna kan smyga sig förbi en av två patruller för att komma i närheten av sitt skepp. Det krävs ett eller flera **opposed TN 13 Dexterity (Stealth)** test för att lyckas ta sig förbi dom (det går att gömma sig bakom lådor och annat bråte som står längs väggarna vid dockan) och sedan undgå att bli upptäckta tills de når luftslussen och kan ta sig in i skeppet.

Den Maskerade Personen (DMP) har dykt upp och observerar detta. Karaktärerna kan se henom innan något händer, ifall de klarar ett **TN 17 Perception (Seeing)** test. De kan dock inte göra så mycket från sin nuvarande position.

DMP väntar tills karaktärerna är förbi vakterna men inte på skeppet än, så att karaktärerna är omringade. Hen skjuter då med sitt super-sniper sönder kontrollpanelen för luftslussen så att den inte går att öppna på vanligt sätt, och skjuter sedan också ner en låda från en hög stapel, för att röja karaktärerna för vakterna. Karaktärerna är nu omringade utan en väg ut.

Om karaktärerna inte sett henom innan, kan de med ett lyckat **TN 13 Perception (Seeing)** test se att det är Den Maskerade Personen som röjer deras identitet, eftersom hen avfyrat flera skott i deras riktning. DMP försvinner dock strax därefter, när hen har försäkrat sig om att karaktärerna har råkat illa ut.

Det är 3 och 4 Star Helix i de två patrullerna, respektive, och när de upptäcker karaktärerna försöker de arrestera dom. Karaktärerna måste ta till vapen för att undvika detta. Klarar de av att besegra alla vakterna kommer det komma en ny patrull strax därpå, så de är aldrig helt fria här. Därför behöver de också se till att laga den trasiga luftslussen. Detta görs med ett **avancerat TN 15 Intelligence (Engineering)** test, med **success threshold 20**, och varje test tar en **Major action** under action time, eller **1 minut** annars.

Så snart luftslussen är öppen kan de fly in på sitt skepp. Hamnkontoret har dock låst deras docking-clamps, så de kan antingen slita sig loss med skeppet - ett **TN 13 Dexterity (Piloting)** test, där en success också innebär 2 ship losses - eller hacka hamnkontorets system - ett **TN 17 Intelligence (Security)** test. Wakane kan också hjälpa dom med detta, ifall de kontaktar henne.

Fixar de docking-klämmorna är de helt fria att ta sig därifrån, och kan lätt hinna undan eventuella skepp som vaktstyrkan skulle få för sig att skicka efter dom.

Mot de yttre planeterna!

DEL 2: De yttre planeterna

I jakt på den digitala murbräckan SCALP31 (Scalpel) tar sig karaktärerna mot de yttre kanterna av solsystemet, där eremiten Marvin Asimov gömmer sig.

De behöver stanna halvägs och fylla på med förnödenheter, på något av de föreslagna platserna, och stöter där på lite sido-trubbel som de kan välja att tampas med på lite olika sätt.

När de väl anländer hos Marvin beter han sig mycket mystiskt och de förstår direkt att allting inte står rätt till. Omkring sig har Marvin också en hel drös med mer eller mindre creepy små-robotar som han kallar "sina små änglar". Rätt vad det är så försinner dock Marvin och kommer inte tillbaka, varpå det är upp till gängen att utröna vad som har hänt och eventuellt hjälpa Marvin eller ej. För i källaren finns nämligen Marvins döda fru, numera i form av en enorm robot, som inte är särskilt vänligt inställt.

Oavsett hur karaktärerna väljer att ta hand om situationen så går det att till slut få tag på mjukvaran de är ute efter i ett kassaskåp, och de kan sedan till slut ta sig därifrån.

Nästa steg blir då att få hjälp av Wakane, som kan använda murbräckan för att ta reda på vad alla drabbade personer har gemensamt: nämligen kontakten Traxus Durand. Efter att ha gjort lite research går det att komma fram till att han senast sågs på rymdstationen Saturn Point.

Med lite detektivarbete kan karaktärerna slutligen komma fram till att Traxus åkt till en superhemlig rymdstation i Saturnus bälte: Cassini VI.

SCEN 1: En lång resa mot ingenstans

Social/Exploration/Action Encounter

Marvin Asimov bor på Neptuns måne Triton. Resan dit från bältet bör ta drygt 30 dagar i normal takt (och en high-G-burn skulle inte funka en längre tid, eftersom alla som inte är vana vid 1G eller högre skulle må jävligt illa innan resan var slut). Detta betyder förmodligen i alla de flesta fall att karaktärerna behöver göra ett stopp halvägs (Saturnus eller Uranus), för att fylla på med förnödenheter. Ett stopp lägger på ca. 5 dagar på restiden.

Tre möjliga platser att stanna på, på vägen:

- Station i Saturnus-systemet: Saturn Point (Pop.: ~80k)
Fungerar som en knypunkt för utforskning och utvinning av resurser inom Saturnus ringar och några få bosatta månar.



space-station-command.jpg

- **Titan: Saturnus största måne, stad: New Chimoio** (Pop.: ~18 million)
Månen är en populär semesterort för turister, som kommer dit för att titta på skådespelet med färgglada moln och äta i de bästa restaurangerna som de yttre planeterna har att erbjuda.



new_chimoio-exterior.jpg

- **Titania: Måne runt Uranus** (Pop.: ~5k)
Ett mörkt isklot som kretsar kring Uranus. De som bor på månen är pionjärer och deras existens är i enlighet med detta därmed grundläggande.



titania-exterior.jpg

Tre möjliga scenarion, bestäm med 1d3:

Scenario 1: Lockdown

De landar och tror allt är lugnt, men när de sedan skall dra därifrån visar det sig att deras skepp är strandat, pga. efterlysta. De måste då antingen smyga sig in i hamnkontoret (**TN 15 Dexterity (Stealth)** (fokuskrav) och hacka datorn, ett **TN 17 Intelligence (Security)** test (fokuskrav) (ett missat test påkallar uppmärksamhet från stationens säkerhetsstyrka), eller bara gå in och övertala personalen att det skall få åka.

Där finns en kapten (Diego) och ett par vanliga arbetare (Vesna och Min-seo): Diego börjar på **Standoffish (-1)**, Vesna på **Neutral (0)**, och Min-seo på **Open (+1)**. Diego tar sitt jobb på allvar, men vill samtidigt verka cool inför tjejerna. Vesna vill göra karriär och tar därför jobbet på mer allvar än Diego, men har samtidigt rötter i OPA som hon inte är helt stolt över. Och Min-seo är något av en slacker som mest är där för pengarna, och kanske dessutom drogerna hon kan köpa för dom.

Sedan måste de smyga sig ombord – ett par **TN 13 Dexterity (Stealth)** test, beroende på hur det går – eller fightas igenom 3st **Saturn Point Security**.

Scenario 2: Kidnappat barn

När de vill landa så vägrar hamnkontoret släppa in dom, pga. efterlysta. Kaptenen (Widelene) är dock beredd att gå med på att titta åt ett annan håll, ifall de hjälper henne fria hennes barn (Augustin), som är tillfångatagen av en rogue OPA-faktion Black Sky långt nere i stationens undre delar. Detta går att göra antingen genom att socialisera sig fram till det, eller skjuta sig till det, eller smyga in och ta med barnet ut, utan att bli upptäckt.

Anledningen till att Black Sky har kidnappat barnet är för att ha som övertag mot stationen, och framförallt kapten Widelene. För att socialt komma åt barnet, behöver de antingen

erbjuda något som hjälper Black Sky på något annat sätt (en deal med hamnkontoret funkar, tex.), eller övertyga Black Sky om att deras plan inte kommer sluta väl för någon.

Högsta hönet i denna falang av Black Sky kallas Turnip (basera stats på *The Cleaver*). Det finns ett tiotal thugs under honom, varav tre vaktar barnet, två sitter och spelar kort med Turnip och resten håller utkik eller patrullerar området.

Scenario 3: En gammal bekant

Detta scenario förutsätter att spelarna har tidigare kontakter att träffa på igen. Det kan i princip gälla vem som helst, men det behöver vara två karaktärer varav en har försvunnit och den andra behöver hjälp att hitta hen.

Nedan följer ett skräddarsytt scenario för just mina spelare, där Samuel Farkas och Riko Vella var två vakter på en rymdstation som spelarna sprängde. Vakterna var till en början fientliga men gav upp sina vapen när stationen höll på att sprängas, och har nu hamnat i kriminella blåsväder:

De träffar på en karaktär de mött tidigare: Samuel Farkas, som står och hänger vid dockorna och stirrar på nykomna skepp. Han blir först superrädd, men när det visar sig att de inte menar illa, ber Samuel om hjälp. Han kom till stationen med Riko Vella, men de blev separerade och tydligen skall hon ha hängt på ett sketchy gäng ut mot nån asteroid för att hämta en stash med vapen. Det var flera dagar sen, så Samuel behöver hjälp att åka dit och kolla efter henne. Han hade tänkt sno ett skepp, men det vore förstås bättre om han hittade en villig besättning, istället.

Om de säger nej kommer Samuel bli sur, titta på deras skepp och gå iväg. Nästa gång de kommer till skeppet kommer det ha blivit saboterat genom att en väl placerad sprängladdning har satt reaktorn ur funktion (no high-g maneuvers, och -2 to evasion defensive actions), samt 2-3 hull losses (-1 till hull efter tärningskast per loss).

Går de med på det, behöver de först hitta var någonstans den här asteroiden finns. De kan antingen kolla skeppsloggar (**TN 13 Intelligence (Security)**) för att komma åt dom): de vet inte vad skeppet heter, men Samuel vet när Riko försvann, och ett lyckat **TN 15 Perception (Searching)** test kan ge dom skeppets namn (Three Laws) och transponder-id, och eftersom skeppet är tillbaka kan de kolla hur långt bort det hann och hitta ett gäng troliga asteroider som det kan vara. Eller så letar de rätt på någon ur det skumma gänget och frågar ut henom. Om de frågar runt på barer (**TN 13 Communication (Investigation)**) går det att hitta namnet på någon (Rat Bat), och frågar de vidare hittar de henom i någon gränd någonstans, där hen säljer knark. Rat Bat vet inte jättemycket, men kan åtminstone ge dom skeppsnamnet.



asteroid.png

När de har ett antal alternativ, behöver de flyga runt och kolla de olika asteroiderna. Klarar de ett **TN 17 Intelligence (Engineering)** test kan de hitta rätt asteroid direkt och få radiokontakt med Riko (vilket drar av 5 från success threshold). Omsett blir detta ett Challenge Test, där varje runda tar 5min, med success threshold 20. Någonstans halvvägs får de kontakt med Riko ändå, som berättar att syret håller på att ta slut.

Testen är dessa, med ca 8 threshold på de två första, och sista bör dyka upp först när de nästan klarat det (eftersom det handlar om att komma nära asteroiden ifråga):

- TN 13 Dexterity (Piloting)
- TN 15 Intelligence (Navigation)
- TN 17 Dexterity (Piloting)

Konsekvenser (2 av varje, höj sedan ribban):

- **Minor:** Skeppet stöter till en asteroid, som startar en kedjereaktion av asteroider som stöter in i varann, vilket ger +2 till TN på alla Dexterity (Piloting). Går att avvärja genom att klara ett TN 15 Accuracy (Gunnery) för att skjuta sönder de värsta asteroiderna.
- **Moderate:** Ett snedsteg i navigationen gör att de behöver åka en omväg. Halvera success progress.
- **Major:** Syret för Riko tar slut. Om de inte plockar upp henne inom de nästkommande två rundorna, och ger henne första hjälpen, kommer hon att dö.

Lyckas de rädda Riko kan hon berätta att de jävlarna lämnade henne där för att slippa betala hennes del av vinsten. Samuel och Riko lär definitivt hämnas, men det är inget karaktärerna är inbjudna till. Däremot kan karaktärerna räkna med att få hjälp av Samuel och Riko om de någonsin stöter på dom igen.

Lyckas de inte rädda Riko i tid, blir Samuel förkrossad och är tyst hela vägen tillbaka till stationen, varpå han bittert säger hejdå innan han stapplar iväg (ev. med Rikos lik i sin famn). Karaktärerna har nu fått en ny fiende.

Triton: Neptuns största måne

Triton är stor nog för att ha en tillräckligt stark gravitation för att vara rund. Gravitationen är dock bara 0.0794 g, dvs knappt så stark som bältare är vana vid.

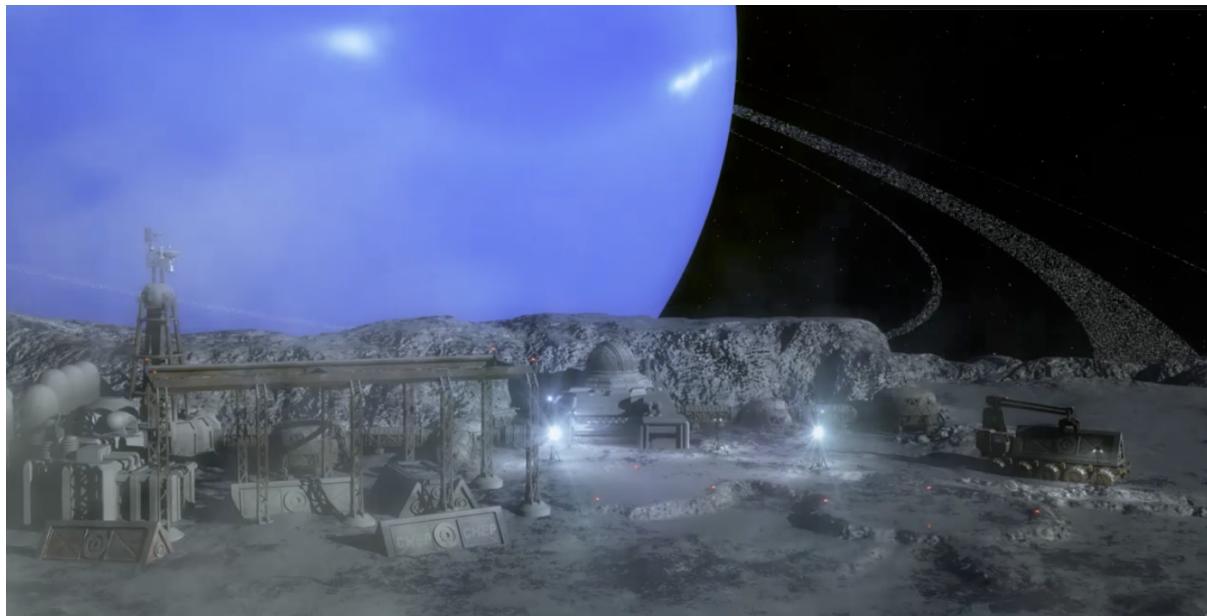
På ytan är det -235.2°C och där finns dessutom instabila områden med vulkaner och gejsrar, så all aktivitet och bebyggelse behöver vara nedgrävd djupt under ytan. De goda nyheterna är att ytan är täckt av ett tjockt lager med is, så vatten och syre finns det gott om – så länge man har en kraftkälla som får allt att gå runt.

Ett dygn på Triton är 5 d, 21 h, 2 min, 53 s räknat i jord-tid, och inga egentliga fönster ut mot ytan existerar, så mänsklor tenderar att gå efter vanlig jord-tid ändå. Däremot finns det inte riktigt någon standard att gå efter, så alla habitat, mining-stations och astrologi-labb är osynkade och går efter olika tidszoner på jorden, var för sig, beroende på deras ursprung (även om de flesta tenderar att gå efter någon form av Ceres Time).

Nyligen (under Prologen-krisen) tog OPA-anhängare över vissa astrologi-labb för att rikta teleskop in mot solsystemet och Mars eller Jorden. OPA har lämnat Triton igen, och det mesta är tillbaka som vanligt, men det ligger en nervös atmosfär över de få bosättningar som finns där.

SCEN 2: Eremiten på Triton

Social/Exploration/Action Encounter



triton-moon-base.png

När spelarna närmar sig med skeppet, blir de anropade av en arg man med tysk brytning. Han ber dom ilsket att vända om eller bli nedskjutna av någon av Marvin's railgun-turrets (det går att verifiera att skeppet är locked-on). Karaktärerna kan inte skjuta sig in, då blir de direkt nedskjutna. Han är inte heller intresserad av pengar, eller världsliga ting. Marvin börjar på **Hostile (-2)**, men är väldigt mottaglig för smicker. Om karaktärerna nämner att någon är duktig på robotar, eller Abbe, vänder han genast och bjuder in dom. Annars får de smickra sig till en success i ett avancerat socialt test: de behöver komma upp till **Open (+1)**, vilket ger 5 shifts att ta sig förbi med **opposed TN 13 Communication (Persuasion) test vs Marvin's Willpower (Self-Discipline)**.

En alternativ approach hade varit att istället smyga sig in, genom att landa utanför basens sensor range, vilket dock hade inneburit en lång rymdpromenad, att spränga eller svetsa sig igenom en utility-hatch i de yttre blast doors, hacka sig eller svetsa sig in i en av luftslussarna, och sedan lyckas övertala en **Very Hostile (-3)** Marvin att de inte menar något ont.

• • •

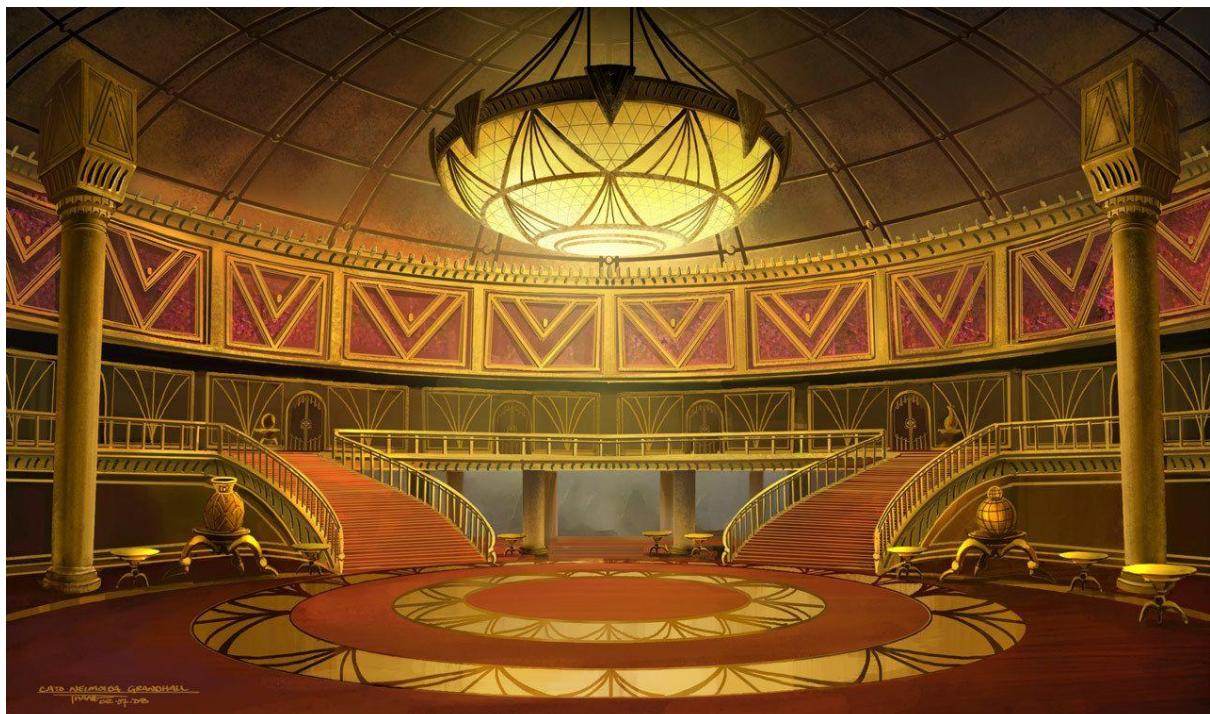
Marvin Asimov är rik som snor på fyndighetsobligationer, vilket betyder att han tjänat miljoner på att vara tidigt ute och sätta sitt namn på olika fyndigheter på Neptuns andra månar, som han sen sålt av till högstbudande.

Marvin bor i ett enormt underjordiskt komplex, någon form av lyxvilla som han definitivt betalat otroliga mängder pengar för att frakta dit och bygga. Hans boning är inredd med mörk träpanel med guldlinlägg, och här och var finns 60-tals-doftande plastdetaljer, framförallt vid dörrar och lister. Han har en enorm huvudsal, tre våningar högt i tak, som bland annat

innehåller en stor björnfäll, en flygel och vad som ser ut att vara en antik rymdkapsel, möjligtvis med ett hundskelett inuti.

Enligt utsago bor han där med sin fru, men hon syns inte till. Han är alltså ensam, om man inte räknar en uppsjö av olika små robotar, som visserligen ursprungligen är tilltänkta som ren service: städ-drones, serverings-drones, musik-drones och allmänna butler-drones. Men Marvin har fipplat med robotarnas drivrutiner och personlighetsmoduler, samt klätt upp dom allihop i väldigt konstiga kläder: någon är klädd i gammaldags segelkläder och kallar alla för "matey!"; en annan har två knivar fastsvetsade i sina armar och är otroligt apologetisk för allt den råkar förstöra när den rör sig runt; en tredje är helt svartmålad, säger ingenting och gömmer sig hela tiden precis runt hörnet så att karaktärerna springer in i den från och till. Marvin kallar robotarna "sina små änglar".

Ett egendomligt välkomnande (social encounter)



triton_mansion-interior.jpg

När de dockar möts de av en butler-drone med tuppkam som beter sig precis som en butler, förutom att den gallskriker allt. Butlern bjuder dom att hänga av sig i en enorm och tom garderob skött av en drone med fiskhuvud som svarar på allt med "blubb-blubb", och leder dom sedan in genom den stora entrén och in i huvudsalen. Där möter Marvin dom iklädd endast leopard-speedos, en löst ihopknuten ljusblå badrock, enorma mag-boots och en tehuva på huvudet, som är misstänkt lik en höna. Han beter sig dock som om han har en osedvanligt stilig kostym på sig.

Marvin fokuserar en febrig blick på en av karaktärerna (välj detta innan de landat), oavsett vem det är som talar. Han slickar sig om läpparna och missar ibland vad folk säger. Ibland tittar han ner mot karaktärens fötter och mumlar något om "passar perfekt". Han nämner också både att han bor där ensam, och att de skall få träffa hans fru senare. Frågar de om frun viftar han bort det, "Senare! Tålmod!".

Karaktärerna får inte en syl i vädret angående programvaran de är där för, och även om de lyckas säga något om det så ignorerar han det eller säger "I sinom tid, allt har sin tid!". Istället bjuder han, efter några hälsningsfraser, in dom till matsalen där det serveras kvällsmat. Väl vid bordet fortsätter Marvin att stirra på en av karaktärerna, och säger att efter maten skall de få äran att träffa hans fru.

Om någon karaktär vid det här laget lyckas ursäkta sig för att gå på tex. toaletten, följer en drone efter på avstånd, konstant snyftandes. Går de mot ställen av huset de inte varit i ännu, hulkar dronen lite högre. De kan då hitta en låst dörr som leder nedåt i huset, till vad som skulle kunna vara någon form av källare. Dronen börjar då tjuta högt, som i hysterisk gråt, och andra robotar börjar dyka upp vid oljudet. Stannar karaktären kvar, närmar sig robotarna och blir väldigt intresserade i hens fötter och ansikte, men inget illa händer och karaktären kan ta sig därifrån när som helst. Försöker någon gå upp på övre våningarna dyker Marvin upp och hindrar dom med frasen "Ni har gott om tid att titta er runt efter middagen/affärerna". Gråt-dronen fortsätter följa efter tills karaktären är tillbaka, men resten av robotarna skinrar sig.

När middagen är över (kan hända rätt snabbt) lovar Marvin att de skall retirera till salongen och diskutera affärer. Vid det här laget hörs en dov duns från samma håll som källardörren var åt, och sedan ett par till dunsar efter en stund. Går någon och undersöker så händer ungefär samma sak som ovan. Marvin säger att hans små änglar inte vet hut ibland, och ursäktar sig för se till så att ingenting är fel. Om någon följer efter så går han mot källardörren, men de bör inte hinna ifatt honom förrän dörren har slagit igenom efter honom.

Oavsett vad så bör karaktärerna sedan höra Marvin ha en ensidig högljudd diskussion med något, följt av ännu en dov duns, och sedan tystnad.

Titta sig runt (exploration encounter)

Karaktärerna är nu fria att göra lite vad som helst. Om de rör sig runt på samma våning som de varit på hittills, stöter de mest på underliga robotar, bland annat den gråtande. Försöker de öppna källardörren kommer horden av robotar och trycker sig på. Marvin svarar ej på tal om de ropar på honom. Ibland hör de fler dunsar från källaren.

Om karaktärerna tar sig upp på övre plan kan de hitta ett överdådigt sovrum, som innehåller en blandning av helt klart sex-relaterade robotar, typ ett par ben och rumpa, ett huvud eller en naken överkropp, osv. Alla robotarna stönar metalliskt när de kommer in och ger sig på karaktärerna så att de blir tvungna att antingen stänga in dom eller ta sönder dom.

De kan också hitta en enorm garderob full av olika sorters speedos, morgonrockar och tehuvor.

Där finns även ett enormt kontor och en lika stor verkstad.

I verkstaden finns massor av robotdelar och halvfärdiga projekt, men om någon tittar närmare, med ett **TN 11 Perception (Seeing)** test, så ligger det ett lager av damm över verkstaden och den ser allmänt orörd och negligerad ut. Här kan man definitivt hitta allehanda tekniska prylar, verktyg och resurser, om man letar efter något.

Kontoret är inrett med stora tavlor, prydnadsföremål och ett enormt illusionsfönster som vetter ut mot en havsutsikt. Tittar någon närmre kan de se en svag silhuett av något långt ut i vattnet som har fler än 4 lemmar. Also, i en bokhylla finns någon form av uråldrig bok (story hook!) som har med The Elder Ones att göra, som man kan hitta, antingen med ett **TN 13 Perception (Searching)** test i hela kontoret, eller enklare om man fokuserar på bokhyllorna specifikt. Hittar man boken går det en rysning genom kroppen, den som håller i den hör ett mycket avlägset, avklippt förfärat skrik från tavlans håll, men ingen annan kan höra det. Innehållet i boken är oförståeligt för vem som helst, men klarar man ett **TN 15 Perception (Searching) / Intelligence (Research)** test går det att se att boken är utgiven av Miskatonic University på jorden.

Vid ett stort, mörklila skrivbord finns en terminal som karaktärerna kan hacka med ett lyckat **TN 13 Intelligence (Security / Cryptography)** test (fokus-krav). Varken de lyckas eller ej, blir de attackerade av två spindelrobotar som ramlar ner från taket. Inuti finns mestadels meddelanden om inköp av extravaganza och försäljning av fyndighetsobligationer.

- Letar (**TN 13 Perception (Searching)** eller liknande) karaktärerna efter något om Marvin's fru, hittar de hennes namn – Alexa – och något som insinuerar (inte tydligt!) att hon inte längre är vid liv.
- Letar (**TN 11 Perception (Searching)** eller liknande) karaktärerna efter ritningar över fastigheten, hittar de flera versioner där det verkar se ut som att det finns fler sätt att komma in i källaren, men att de bara är stora nog för mindre drones (Abbe skulle få plats), och de kan i så fall öppna källardörren från insidan.
- De kan också leta (**TN 15 Perception (Searching / Technology)**) efter en remote-knapp för källardörren i datorn, men hittar i så fall bara en emergency-mode. Slår de igång denna släcks ljuset överallt, alla dörrar stängs och alla robotar blir fientliga. De blir också utsända ur datorn, men om de hackar sig in igen (**TN 15 Intelligence (Security / Cryptography)**), kan de stänga av emergency-mode och då öppnas också källardörren.
- De hittar ingenting som nämner programvaran de är ute efter. Låt dom gärna göra ett **TN 17 Perception (Searching)** test, och lyckas dom hittar de endast ett mail där en "murbräcka" nämns, men ingenting mer går att hitta. Ett uppföljande **TN 15 Intelligence (Technology)** test (fokus-krav) kan avslöja att ytterligare information kan ha blivit bort-skrubbat.

Källaren (exploration/action encounter)

Källardörren är en halv trappa ner, och innanför den är det helt mörkt, och det finns inga lampor. Karaktärerna blir tvungna att känna sig för, eller använda ficklampor på typ sina fick-terminaler.

Bakom källardörren fortsätter en smal trappa i stor cirkel, och efter ett tag öppnar rummet upp sig inuti cirkeln. Här kan de se tusentals små blå och gröna lampor blinka och surra, koncentrerade mot en punkt i mitten av rummet. Om karaktärerna inte smyger (börja på **TN 11 Dexterity (Stealth)**, och höj svårighetsgraden för varje test), eller gör något ljud ifrån sig, blir de upptäckta direkt. Lamporna i det stora rummet är ursprungligen släckta, men om/när

karaktärerna blir upptäckta, tänds stora röda lampor i taket, så att allting badar i blodrött ljus.

Här nere finns en robot 2,5m hög och kanske 4m lång, eftersom den liknar en tusenfoting. Maskinens kropp är av metall, förutom en majoritet av dess oräkneliga antal fötter och ben, som verkar vara avhuggna människoben grovt fastskruvade runt metallben. Vid huvud-delen sitter en mänsklig, naken kvinnotorso fastsatt, i något stadie av förruttnelse, med ett huvud som hänger slappt mellan axlarna och stripigt hår som släpar efter det. Människotorson är helt klart mer ett lik än någonting levande, men dess armar rör ryckigt på sig, famlandes framför sig (med större delen av händerna utbytta mot stora metallklor). Monstret har en raspande, flåsande andning, och brister då och då ut i ett gnisslande tjut.

Detta är Alexatron. Eftersom att huvudet inte är vid liv har hon ingen syn, men ärenot hörsel. Hennes hjärna består sedan länge istället av en dator som sitter i en bepansrad kapsel i taket, men det är inte längre Marvins fru, då en fullständig avscanning av en hjärna är omöjlig att göra digitalt. Hon sitter fast med massa slangar och sladdar från taket, men kan stampa runt i det relativt stora rummet där hon finns. Alexatron kan också grabba tag i folk framför henne. Det går att prata med henne, men hon kan inte svara. Hon börjar på Very Hostile (-3) och går inte att charma, men med ett hot om rent våld *kanske* det går att få henne att backa (**TN 19 Communication (Persuasion)**). Hon fattar inte komplicerade resonemang, som till exempel "vi har en bomb, den sprängs om du attackerar". Hennes intelligens ligger typ på en femåringars nivå.

Nedanför trappen ligger Marvin medvetslös (vid liv!). Om karaktärerna får med sig honom upp i ljuset börjar han vakna. Nere i källaren finns ett gammaldags kassaskåp med programvaran de behöver inuti, dock bakom Alexatron. Utan Marvin's hjälp måste de dyrka låset, ett **TN 15 Dexterity (Sleight of hand)** test (fokus-krav). Marvin vill förstås inte göra slut på Alexatron, men med lite övertalning (eller våld) kan han gå med på att gå ner och hämta programvaran åt dom. Anledningen till att han var avsvimmad var för att Alexatron hörde att det kom folk och blev orolig/uppspelt och inte såg vad hon gjorde (dvs. inget illa menat). Vanligtvis är hon rätt fäst vid Marvin.

Om de lyckas öppna kassaskåpet utan att slå ut Alexatron, rycker hon sig oss från taket och följer efter karaktärerna upp mot resten av huset. Hon får problem med trapphuset och källardörren, vilket kan köpa karaktärerna lite tid, men hon tar sig ut förr eller senare.

Om de tar ut Alexatron medan Marvin är vid liv blir han rosenrasande, framförallt om hon dör, och bussar ett gäng spindelrobotar på dom. Det kommer bara fler och fler, så de bör förr eller senare inse att de måste springa därifrån. I detta fall följer Marvin efter i skeppet 344 Guilty Spark styrt av rätt korkade robotar och försöker skjuta ner dom.

Använd en Frigate som mall för 344 Guilty Spark, med 2 extra qualities utöver de givna. Se "343 Guilty Spark" i skepps-dokumentet.

SCEN 3: Lägga ihop pusselbitarna

Social Encounter

När de fått tag på den digitala murbräckan kan de knäcka murarna på karaktären Hackern's konton. Detta innebär dock att det konto som användes också blir hackat och sedan hamnar i samma brandväggs-karantän. Enda sättet att komma förbi detta är att höra av sig till Wakane, och låta henne göra det: med sina hacker-resurser kan hon undvika att bli upptäckt av MOL1 när hon gör det.

Antingen åker de hela vägen tillbaka till bältet – kommer ta skitlång tid och innehålla ett till stopp någonstans på vägen, se [SCEN 1: En lång resa mot ingenstans](#) igen. Väl tillbaka får de helt enkelt söka upp Wakane igen och låta henne göra en sökning.

Eller så skickar de ett meddelande med programvaran. Det tar 7h och 35min + tightbeam vidarebefordrande, så ca 9h, för kommunikation tur-och-retur mellan bältet och Triton, varpå de i så fall får reda på att Wakane påbörjar en sökning för att se vad hon hittar. Kanske 1h senare får de resultatet.

Resultatet visar att av alla tusentals konton som MOL1 har tagit över, finns det en kontakt som alla har gemensamt: Traxus Durand. Wakane kan också utröna att sista gången Traxus loggades för på- eller avstigning någonstans i solsystemet (hon började med alla stora hubbar och jobbade sig ner i storlek och avstånd), var på Saturn Point, rymdstationen omloppsbana runt Saturnus.

Detta är allt Wakane kan komma fram till. Det är inte mycket, och hon ursäktar för det. Hon fortsätter sedan med att understryka att hon också bryr sig väldigt mycket om ifall de får tag på den där satans Traxus. Wakane ber karaktärerna (förmodligen Hackern, som detta är tillägnat) att höra av sig vid minsta lilla utveckling, och önskar dom lycka till.

SCEN 4: Traxus på Saturn Point

Social Encounter



space-station-command.jpg

För att docka på Saturn Point behöver de övertala eller muta hamnkontoret innan de närmar sig, eftersom skeppet vid det här laget definitivt känns igen som efterlyst. En mutning kan innehåra ett -1 på Income Score, eller att de gör en tjänst för personen (tex. att se till att nån lowly thug betalar tillbaka pengar till personen de pratar med). Resultatet innebär att personen tittar bort och inte meddelar vaktstyrkan på plats.

På Saturn Point kan de kolla upp Traxus Durand i skeppsloggarna i hamnkontoret och se att han senast lämnade stationen på skeppet The Slug som var på väg mot kolonin och gruvmånen Rhea enligt sitt manifest, och om de kollar med Rheas hamnkontor framgår det snabbt att det aldrig kom fram. Det går inte att kolla på flygrutten och lista ut var det var på väg. De kan däremot få tag på någon ur skeppets besättning (Kvinna: Hasti Karlsson, den enda som är på Saturn Point just nu, på shore leave, hon befinner sig bakfull i ett hotell) och lyckas övertala personen att berätta var skeppet egentligen går (**TN 13 Communication (Persuasion)**, pluss att de måste muta henne med något ballt, gärna inte pengar, kanske något bakis-relaterat).

Om de istället frågar runt i barer borde de efter ett tag hitta någon som känner till Traxus och kan ge några namn på hans kollegor, varav iaf en är vid liv och tillbaka på stationen (Man: Manua De León). De kan också komma fram till samma sak genom att få tillgång till säkerhetskameror på stationen och hitta videouptagningar där Traxus umgås med några andra män i en nattklubb (Ivory Tower). Oavsett hur, om de närmar sig kollegan kan de hota honom till att avslöja var Traxus tagit vägen (Börjar på Standoffish (-1), **TN 15 Communication (Intimidation)**, 4 shifts?), han vägrar annars säga något.

Oavsett hur de får reda på det, är svaret att Traxus Durand skall ha tagit sig till stationen Cassini VI, som enligt den tillfrågade ligger i Saturnus ringar, i skuggan av månen Pandora.

Ingen annan på Saturn Point verkar veta om att stationen Cassini VI finns, trots att den ligger så pass nära, och den går inte att leta reda på någon information om, i första taget. Gör

någon en mer utförlig sökning (**TN 15 Intelligence (Research)**) eller Interlude-Research), får de reda på dess koppling till företaget RPTC (Red Planet Terraforming Corporation) som uteslutande ska hålla till på Mars, men inte något mer än så.

SCEN 5: Bakhåll (igen)

Exploration/Action Encounter

När de är på väg tillbaka till sitt skepp, strax innan de bordar det, sprängs en apterad bomb på landgången och luftslussen mellan skepp och station, så att skeppet blir onåbart. Skeppet ligger dock kvar i sin kajplats.

När det sprängs skall de på något sätt skynta Den Maskerade Personen springa iväg. Om de väljer att följa efter utspelar sig en jakt, men hen är skitsnabb (**TN 13-17 Constitution (Running)**, DMP har +5). Tanken är att hen skall komma undan.

Om de mot förmidan lyckas få fatt på henom, lär en fight påbörjas, för hen kommer inte ge upp så lätt. Se till att henoms mask åker av på något sätt, och visa dess ansikte: det är en kvinna med blont kort hår, och ett stort, rött ärr över hela vänstra sidan av ansiktet och upp en bit över skalpen. Hon blir ursinnig om detta händer, och försinner genom att använda rökbomb och sina superben (proteser), men hur hen försinner är det ingen som fattar vid det här laget.

Om någon är kvar på skeppet kan de kontrollera och meddela att luftslussen på den sidan verkar vara intakt, så skeppet "överlevde". Däremot är docknings-klämmorna trasiga, så de lär inte kunna åka därifrån på vanligt vis, även om de lyckas ta sig ombord.

Uppståndelsen har garanterat lockat dit de lokala myndigheterna, vilket inte är bra eftersom alla karaktärerna vid det här laget känns igen som efterlysta. Det blir nu bråttom att ta sig härifrån, för vakterna på stället är förmögen inte några de vill fightas med, eftersom de har ett stort övertag i antal.

Gör någon ett test (**TN 13 Perception (Intuition) / Intelligence (Tactics)**) kan de få lite "lay of the land" för att se sina alternativ (dvs listan nedan).

- De kan antingen välja att skynda till en person-luftsluss och kasta sig ut i rymddräkter, borda skeppet från rymden, och sedan slita loss skeppet och åka därifrån. Om de lyckas med detta tar sig skeppet därifrån med två losses: 1 Hull, och slå tärning för den andra mellan Hull och Weapons.
- Eller så kan de som eventuellt är kvar på skeppet slita loss det från luftslussen och snabbt docka vid en annan luftsluss för att släppa på de som är kvar på stationen. Detta tar tid och bör vara ganska svårt att klara av, kanske hamnar de i strid med några vakter medan de väntar, och skeppet tar sig i så fall därifrån med ett tre losses: 1 Hull, och slå tärning för de två andra mellan Hull och Weapons.
- Alternativt kan de kasta sig ut i rymddräkter och försöka laga docknings-klämmorna först, och sedan ta sig in i skeppet via luftslussen. Detta är också knivigt, kan innefatta combat drones, men skeppet kommer åtminstone därifrån relativt oskadat.

- Springer de efter Den Maskerade Personen, kommer vakter redan vara på plats när de kommer tillbaka, vilket innebär en fjärde variant, fast i smyg, snarare än i stress.

När de väl är ifrån stationen kommer ett gäng drones följa efter, så en rymd-jakt påbörjas, men det är relativt enkel att komma undan, särskilt om de använder sig av Saturnus ringar som hinder. Kan vara enklast att bara låta karaktärerna slå ett **TN 15 Dexterity (Piloting)** test och låta skeppet ta skada (ett par losses) om testet failar, men att de kommer undan oavsett.

När de till slut kommit undan och allt är lugnt, bör de stanna någonstans och kolla över skeppet. Gör de inte det, bör skeppet funka sämre på något sätt (-1 penalty to Piloting, pga explosionen).

DEL 3: Cassini VI

När spelarna närmar sig stationen inser de att den är övergiven, av okänd anledning. De kan därför inte docka på normalt sätt, utan blir tvungna att borda den "till fots", via någon tillgänglig luftsluss.

Väl inne på stationen inser de att reaktorn och de livsuppehållande systemen är avstängda och att en allmän Emergency Lockdown dessutom är i effekt. Detta behöver lösas för att de skall kunna utforska några av de stora modulerna som finns på stationen. Det framgår också att det varit stridigheter, men vilka stationens säkerhetsstyrka (RPTC-PA) har slagits mot är oklart.

När de letar efter Traxus Durand hittar de hans kontor, och en video-log från hans assistent, där det framgår att han tog sig iväg för att "kolla till Molly". Han går dock inte att hitta, men videoupptagning kan visa att han lämnade stationen på ett skepp som enligt loggar inte ens fanns på stationen när attacken skedde.

De kan också hitta Number 2, en AI som utvecklats i Biomechanical Labs för att lösa problem, och där finns spår som visar att djur- och människotester har gjorts, som innefattat försöksdjurens hjärnor.

Medan de rotar runt på stationen dyker Den Maskerade Personen upp och försöker droppa iväg modulen de för närvarande befinner sig på, men kommer ej därifrån själv, vilket bättar för lite konfrontation och kanske äntligen lite förklaringar. Lossas en av modulerna från stationen hamnar dessutom stationen i obalans och de blir tvungna att ta sig därifrån inom ett par timmar för att inte riskera att krascha in i Saturnus ringar.

Stationen blir också bordad av elitsoldater från RPTC-AP när de börjar bli klara, vilka tror att spelarna är de som ursprungligen attackerade stationen, så de behöver ta sig förbi dessa för att komma därifrån.

För att lösa mysteriet behöver de komma fram till att Traxus har lämnat stationen på skeppet Prometheus R-66Y, och ta sig därifrån för att återuppta jakten.

Om Cassini VI

Rymdstationen, som ligger i Saturnus ringar i skuggan av månen Pandora, ägs av företaget RPTC (Red Planet Terraforming Corporation) på Mars, som håller på mycket med terraforming-lösningar i form av biologi och bioteknik. Anledningen till att labbet inte ligger på Mars, är att all biologisk forskning innebär en risk för olyckor och kontaminering, vilket vore katastrof på Mars, som ju håller på att terraformas. Anledningen till att labbet ligger så långt från Jorden är för att Mars är rädd för att Jorden (eller OPA) skall få tag på deras forskning.

Det är framförallt en forskningsanläggning, och innehåller ett stort laboratorium där det experimenteras med biomekanik och neurala nätverk. Där finns också en stor boende-anläggning, och ett växlab som innehåller både hydroponics och bio-experiment. I

anslutning till biomekanik-labbet finns även en annorlunda form av boendeanläggning, som är avsedd för försöksobjekt: framförallt djur, men där finns också mänskor. Att det användes mänskor eller mänskliga hjärnor i forskningen var inte något som alla på stationen visste om.

Stationen bordas

I början märktes det bara som ovanligt mycket systemproblem, typ att kontoadministration konstant fick problem med inloggningar och sektions-access etc., eller att dörrar slutade fungera eller bara blev väldigt långsamma. De flesta på stationen tolkade detta som att stationens hårdvara började gnissla i fogarna, och att det var dags att renovera hela stället, framförallt med nya operativsystem. Men de som jobbade nära MOL-projektet började så smått få sina misstankar, och även om MOL1 betedde sig precis som vanligt och inte verkade veta vad som pågick, var det ändå något som inte kändes rätt.

Plötsligt en dag, från ingenstans, bröt kaos ut. En emergency-lockdown sattes igång så att alla dörrar stängdes och hölls låsta, samtidigt som all ström stängdes av och luften började sugas ut. De flesta fick panik och dog av syrebrist där och då. En vaktstyrka som vanligtvis patrullerade stationen (RPTC Protection Agency, PA for short) var generellt mer förberedd och de flesta lyckades få på sig syrgasmasker. Några random forskare och civila, som befann sig i direkt access till syrgasmasker, lyckades också överleva.

När den första paniken lagt sig, blev det snart uppenbart att det inte var över. Ett gäng combat-drones gick bärskargång från rum till rum, hela tiden genom att öppna en dörr framför sig och stänga den bakom, så att lockdown fortfarande var i effekt. De sköt urskillningslöst allt som rörde sig, och fick därmed död på de flesta resterande mänskor. Den kvarvarande vaktstyrkan gav visserligen större motstånd, och tog till och med ut en eller två combat-drones, men strök dessvärre med i vilket fall. De enda överlevande är en handfull mänskor som haft vettet att gömma sig i skafferi eller garderober, samt en vakt som lyckades överleva genom att tidigare bli beordrad att krypa in i ventilationstrumman för att häva emergency-lockdown.

SCEN 1: Borda stationen

Exploration Encounter

Cassini VI är en kompakt station, uppbyggd av en avlång, cylinderformad stomme i mitten, runt vilken tre stora rektangulära moduler cirkulerar. De tre modulerna ser mer eller mindre ut som höghus, och mellan varje går en gångbro, så att de tillsammans skapar en cirkulär platform runt mitten på stationen. Gångbroarna, eller promenaderna, verkar också ha plats för skeppsdockor längs sidorna, och i en docka ligger ett skepp dockat (som heter Beacon of Thoth). Analyserar de skeppet mer noga (**TN 13 Intelligence (Technology)**) kan de utröna att det är saboterat på något sätt, och därmed helt utan egen kraft.

När de närmar sig stationen ser de snabbt att något är fel. Alla fönster är mörka, förutom ett litet antal som blinkar, förmodligen pga trasiga lampor. Ingen svarar om de anropar stationen eller det öde skeppet. Dockningsstationerna svarar heller inte på automatiska docknings-rutiner, så de kan inte docka med stationen som vanligt, och stationen rör på sig

för mycket för att det skall gå att parkera skeppet någonstans vid de roterande modulerna utan fungerande dockningsklampar. Om de istället tittar efter luftslussar eller andra sätt att ta sig ombord, ser de ett flertal luckor som kan funka ovanpå varje docknings-luftsluss, samt en person-luftsluss på den främre mitten-modulen.

Karaktärerna kan låta skeppet matcha stationens omloppsbana (**TN 11 Dexterity (Piloting)**) och sedan använda rymddräkter och thrusters för att ta sig över till stationen. De kan också töja fast skeppet vid mitten-cylindern (**TN 13 Dexterity (Piloting)**), om skeppet har sådan utrustning, och klättra över till stationen i rymddräkter. De kan däremot inte göra detta på något av det som cirkulerar, då dess centrifugalkraft gör en sådan operation svår.

Luftslussen på mitten-modulen är stängd och låst, men går att ta sig runt, antingen genom att svetsa upp låsmekanismen (här ute är det mekaniska grejer): **TN 13 Dexterity (Crafting / Svetsning)**, eller hitta en override-switch en bit bort (går att följa några kablar, vid ett lyckat **TN 13 Perception (Seeing)** test).

Lyckorna nere på promenaden är inte låsta, men desto svårare att nå. Varje spelare måste lyckas med ett **TN 15 Dexterity (Free-Fall)** för att ta sig ner via en av stationens långa ekrar, annars slungas man ut i rymden och det tar ett tag innan man lyckas ta sig tillbaka igen (kanske slänga in ett till free-fall-test för att se ifall man lyckas undvika att krocka med stationen, alternativt greppa tag i något på väg ut). Dvs. resten av spelarna kan fortsätta spela ett tag innan den bortslungade spelaren kan komma tillbaka och göra actions igen.

Väl inne i en luftsluss – oavsett om det är uppe i mitten-modulen, eller nere på promenaden – är den inre dörren låst. Denna går att hacka sig förbi med ett lyckat **TN 13 Intelligence (Security)** test (lyckas detta kan hackern få reda på att stationen är satt i Emergency Lock-Down), eller ta sönder med våld (svets eller sprängämnen, etc.).

LEAD 1A: Stationen är under Emergency Lockdown.

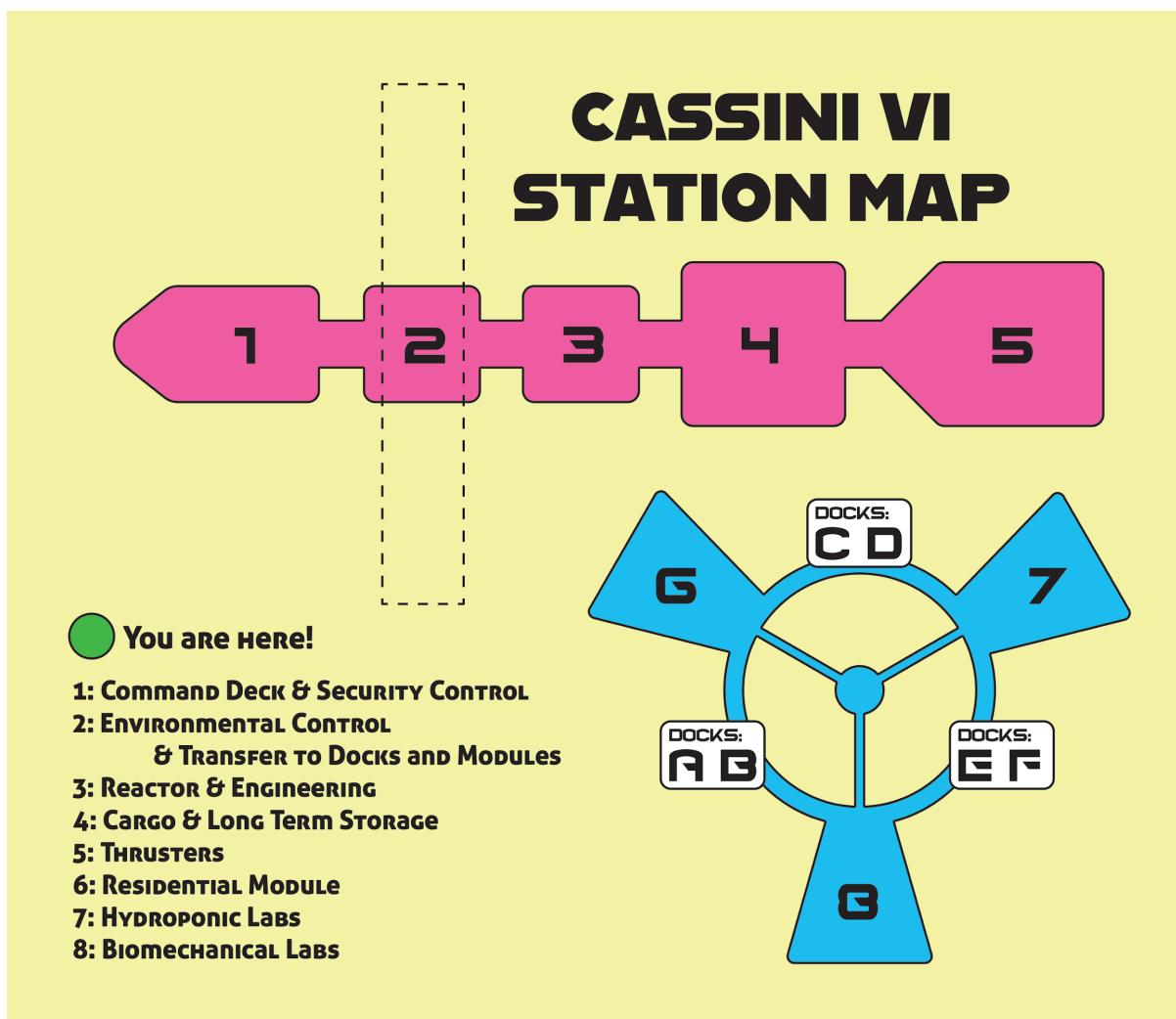
SCEN 2: Emergency Lockdown

Exploration Encounter

Så fort de kommer in innanför luftslussarna, märker de att där inte finns något syre. Allt är också nedsläckt och alla dörrar är stängda och låsta. Ovanför vissa dörrar blinkar texten "EMERGENCY LOCKDOWN", alternativt något som märks ifall någon är inne i ett datorsystem.

LEAD 1A: Stationen är under Emergency Lockdown.

Alla mitten-modulerna är helt tyngdlösa, medan de cirkulerande modulerna har ca. 0,05g (eftersom strömmen är avstängd regleras inte cirkulationen). Så fram tills strömmen är på igen, är karaktärerna i princip tyngdlösa överallt.



Mall-map över stationen

Vid varje dörr eller tunnel som leder till en annan modul, finns en enkel karta över stationen som visar vart man är. På kartan är de tre stora cirkulerande modulerna: 6 - Residential, 7 - Hydroponics, och 8 - Biomechanical Labs; utsatta, samt de fem inre modulerna: 1 - Command Deck & Security Central, 2 - Environmental Control % Transfer to Docks and Modules, 3 - Reactor & Engineering, 4 - Cargo and Long Term Storage, och 5 - Thrusters.

För att ta sig förbi en dörr kan den hackas (**TN 13-15 Intelligence (Technology / Security)**) eller forceras (**TN 13-15 Strength (Might)**), eller så går det att hitta hydrauliken (**TN 13 Perception (Searching / Seeing) / Intelligence (Technology)**), klippa av den och sedan bända upp dörren. GM får gärna uppmuntra spelarna att varva olika sätt att ta sig an dörrar, genom att låta vissa alternativ bara fungera ibland, eftersom det blir många dörrar att ta sig igenom, vilket kan bli enformigt om samma approach alltid används.

Här och var kommer de hitta människor utan gasmask som dött av syrebrist. Det är nästan inga lik på promenaderna, enstaka lik vid arbetsstationer i mitten-modulen, och desto fler nere i de olika cirkulerande modulerna. Vissa få människor har dock fått på sig gasmasker, men är ändå döda, till synes skjutna.

Utanför det dockade skeppet, som heter Beacon of Thoth, verkar en strid ha utspelat sig, för där kan de hitta två trasiga combat drones med stations-loggan på, och ett gäng mäniskor i RPTC-PA-uniformer och syrgasmasker. De kan dock inte hitta några spår av vad de skall ha slagits mot. Luftslussen till skeppet är lika låst som allting annat, och skeppet själv verkar dessutom inte gå att komma in i, då det helt saknar ström. Sätts strömmen igång på stationen igen, skall det gå att hacka sig in i skeppet med ett lyckat **TN 15 Intelligence (Security)** test. Se [SCEN 4: Beacon of Thoth](#) för mer.

För att ta sig ner i någon av modulerna 6, 7 eller 8, måste Emergency Lock-Down hävas, då dessa moduler beter sig som om de var på väg att droppas av stationen, och därmed dörrar och hissar inte bara är låsta, men helt bortkopplade från respektive modul. Dvs. även om de lyckas öppna en dörr, så finns det inget bakom.

De kan (och bör) nu försöka häva Emergency Lock-Down, sätta igång strömmen igen, och gärna även sätta igång de livsuppehållande systemen.

LEAD 1B: Emergency Lockdown verkar inte vara medvetet igångsatt av vaktstyrkan.

LEAD 2: Stationens reaktor är nedstängd, inte heller det är avsiktligt gjort av stationens personal.

LEAD 3: Stationens livsuppehållande system är nedstängda, samma här: ej avsiktligt.

LEAD 8: Inga andra mäniskor på stationen verkar vara vid liv (förutom ett par undantag).



station-security-3.jpg

Häva Emergency Lockdown

För att häva Emergency Lock-Down behöver karaktärerna komma upp i säkerhetscentralen eller till kommandobryggan. Båda dessa ligger i den främsta mitten-modulen, och karaktärerna hindras av en extra stark och ogenomtränglig dörr, som inte går att få upp

medan stationen saknar ström. Det ska visa sig att båda sidor om säkerhetscentralen är så pass tungt skyddad.

Väl inne i säkerhetscentralen (eller kommandobryggan), krävs ett security-ID för att kunna stänga av lockdown. Antingen kan de hacka runt detta (**TN 17 Intelligence (Security)**), eller så letar de runt bland liken på övre våningar (finns inga lik i säkerhetscentralen) och hittar någon som har ett fungerande ID-kort på sig. Det finns tre lik i kontrollrummet och två på kommandobryggan.

När de är här kan de även stöta på Lieutenant Bogard, se [SCEN 3: Lieutenant Bogard](#).

Sätta igång de livsuppehållande systemen

För att få igång livsuppehållande system igen, behöver karaktärerna ta sig till den mittersta mitten-modulen (2 - Environmental Control). Här finns ett lik av någon som verkar ha försökt ta sig ner till modul 3. Här krävs dock också ström för att starta om alla livsuppehållande system. Det är inte särskilt svårt att göra detta, när väl strömmen är tillbaka, så det kräver inget test.



station-power_room.jpg

Starta upp reaktorn

För att sätta igång strömmen i stationen behöver karaktärerna ta sig till modul 3 - Reactor and Power Control. Hela denna modul är ett stort rum i vars mitt en fusionsreaktor är monterad, med sladdar och kylning och annat som leder in och ut i den från olika håll. Längst ner i modulen (på motsatt sida än de kommer in) finns ett gäng kontroll-stationer (och ett par lik). Det är dit ner karaktärerna måste ta sig för att starta upp reaktorn igen.

Någon med Intelligence (Engineering)-fokus behöver tänka efter hur man startar en reaktor:

TN 15 Intelligence (Engineering). Misslyckas de får de ett alternativ på grejer de kan göra, men inte rätt ordning. Detta är ordningen:

- Ett par sladdar måste kollas till och kopplas ihop: **TN 13 Intelligence (Technology / Engineering)**
 - **Misslyckas:** Karaktären blir elektrifierad och antingen Unconscious eller får -2 på test under denna reaktor-encountern
- Tre datorer måste startas upp och preppas: **TN 11 Intelligence (Technology)**
 - **Misslyckas:** En dator startar inte, så en till person behöver titta på det, vilket tar typ 1h, och sen visar det sig att det bara var att on-knappen hade fastnat
 - Datorerna startar inte om inte sladdarna har kollats
- De måste kolla så att reaktorn har startbränsle (det har den ej)
- För att fixa startbränsle behöver de manuellt plocka upp en bit Tritium med en särskild grip, designad att skydda användaren från radioaktivitet, och föra in den i reaktorkärnan: **TN 13 Dexterity (Sleight of hand)**
 - **Misslyckas:** Karaktären tappar startbränslet och snubblar, vilket leder till att de blir Injured
 - Det går inte att komma åt tritiumet om man inte har kollat sladdarna och startat datorerna
- När reaktorn har startbränsle måste kärnan sättas i lock-down, för att skydda de närvarande: **TN 11 Intelligence (Technology)**
 - **Misslyckas:** Något mekaniskt fastnar, och de behöver bända loss det med ett **TN 15 Strength (Might)** test
 - **Misslyckas:** Karaktären slinter och skadar tummen, -2 på alla test som har med händer att göra, tills de fått sjukvård
 - Sätter de reaktorn i lock-down innan de fått in nytt bränsle, måste ett nytt test göras för att omvända dess lock-down: **TN 13 Intelligence (Engineering)**
 - **Misslyckas:** Samma som ovan
- Slutligen behöver tre personer synkat starta olika system på de tre olika datorerna: någon får ta kommandot och köra ett **TN 11 Communication (Leadership)** test
 - **Misslyckas:** Första gången händer ingenting, men misslyckas de mer än en gång så går en säkring, och då måste de byta den: **TN 13 Intelligence (Technology / Engineering)**
 - **Misslyckas:** Karaktären blir elektrifierad: Unconscious och -2 på test efteråt

• • •

När strömmen kommer igång, tänds alla lampor och alla döda terminaler funkar överallt. När de sätter igång de livsuppehållande systemet märks ingen skillnad, förutom att en och annan visuell ventilationstrumma fladdrar till. Och när de väl häver Emergency Lockdown, så låser i princip alla dörrar upp sig, och de flesta allmänna dörrar öppnas även direkt, så att stationen nu blir mycket enklare att ta sig runt på.

SCEN 3: Lieutenant Bogard

Social/Investigation Encounter

Inuti modul 1 (Command deck / Security control) hörs ett dovt bankande mot skrovet, även innan de fixat elen. Bankandet uppstår först efter att de varit där en stund, som om deras röster och ljud sätter igång det. Efter att de fått upp den blockerade dörren och tagit sig längre in i modulen, blir ljudet högre, längre upp. På våningsplanet under bryggan (ovanför säkerhetscentralen), är ljudet högst.

Följer karaktärerna efter ljudet och når platsen, ser de en nästan stängd ventilationstrumma. Bakom denna kommer dunkandet, och slutar när de kommer in i rummet. Lieutenant Marcie Bogard sitter fast på andra sidan luckan, som gått sönder och fastnat när han försökte få upp den medan elen var avslagen.

Lt Bogard är först väldigt skeptisk när karaktärerna kommer in, men mjuknar så snart han hör dom prata. De kan hjälpa honom ut med ett **TN 13 Strength (Might)** test (eller genom att använda svets), men försöker de använda sprängmedel blir Lt Bogard panikslagen, och sprängs det blir han Dying och Unconscious.

Han är motvillig till att prata innan han fått hjälp att komma ut, men kan oavsett vilket avslöja att hans uppdrag är att häva Emergency Lockdown, vilket han inte kunde göra via den vanliga vägen pga. den låsta och döda dörren i vägen. Istället har han tagit på sig rymddräkt och lyckats hitta en lucka att ta sig igenom på denna sidan av den låsta dörren. Tyvärr försvann elen strax efter Emergency Lockdown, och luckan som egentligen skulle vara enkel att öppna, fastnade. Och Lt Bogard fastnade han också, då han inte kunde ta av sig andningsmasken, som fastnat på insidan. Dessutom höll syrenivån på att bli kritisk, oavsett. Han uppskattar att attacken skedde runt ett dygn sedan.

LEAD 4: Emergency Lockdown, nedstängning av reaktorn och livsuppehållande system
– allt detta skedde nästan exakt samtidigt.

Om karaktärerna tar sig hit utan att sätta igång de livsuppehållande systemen, vägrar han förstås gå ut, utan en ny mask eller att de löser det.

Om karaktärerna inte undersöker bankandet när de häver Emergency Lockdown, kommer Marcie loss på egen hand, men skär sig illa på ena handen på köpet. Han kommer sedan söka upp karaktärerna med en handpistol i högsta hugg. Situationen kan lätt bli hektisk och fientlig, innan alla inblandade fattar att de inte vill varandra illa, eftersom Lt Bogard tror att karaktärerna är en fientlig organisation, pga. de inte såg till att få loss honom från början.

När de väl har Marcie på sin sida, kan han övertalas att hjälpa dom. Dels kan han berätta ungefär vad som hänt på stationen från hans synvinkel: Han jobbar där i säkerhetsstyrkan RPTC-PA och vet inget om exakt vad de forskar på i de olika labben (mer än namnen Hydroponics och Biomechanical Labs hintar om). Attacken på stationen (Marcie tror att det är en attack utifrån) kom väldigt plötsligt och synkat. Emergency Lockdown skedde bara strax innan strömmen stängdes av, varpå de livsuppehållanden systemet stängdes av. Marcie var då på patrull med ett par andra vakter på promenaden, och deras intercom funkade fortf.

efter att stationen attackeras. Det beslutades att Marcie skulle försöka ta sig till säkerhetscentralen – som förstås var tom när detta hände – och hade precis klättrat in i en rymsdräkt och kommit ut på utsidan av stationen, när de andra vakterna blev attackerade vid skeppet Beacon of Thoth. Marcie vet inga detaljer, men han är rätt säker på att han är den enda som överlevde, pga. han var utanför stationen. Han försökte sen ändå lösa lockdown, eftersom han inte kunde ta sig runt, och fastnade då.

LEAD 5: Alla vakter på stationen verkar ha blivit dödade, tillsammans med några combat drones, utanför skeppet Beacon of Thoth.

LEAD 8: Inga andra mäniskor på stationen verkar vara vid liv (förutom ett par undantag).

LEAD 9A: Attacken skedde endast runt ett dygn sedan.

Lt Bogard kan också övertalas att följa med karaktärerna som ett extra par händer, skulle det behövas. Hans motivation är att hämna sina vänner eller åtminstone få reda på vad som hänt på stationen.

Han känner inte till MOL1, men han vet vem Traxus Durand är: en projektledare, nästan högsta hönset på stationen, och chef över hela modul 8 (Biomechanical Labs). Vad han har med något annat att göra vet han dock inte.

LEAD 10: Traxus jobbar som ansvarig över Biomechanical Labs.

CLUE 1: Stationen har blivit attackerad av en fiende.

CLUE 2: Stationen är övergiven.

SCEN 4: Beacon of Thoth

Exploration/Investigation Encounter

Utanför det dockade skeppet (Promenade 6-8, Airlock B), som heter Beacon of Thoth, verkar en strid ha utspelat sig, för där kan de hitta två trasiga combat drones med stations-loggan på, och ett gäng mäniskor i stationens vakt-utstyrsel (RPTC-PA). De kan dock inte hitta några spår av vad de skall ha slagits mot. Luftslussen till skeppet är lika låst som allting annat, och skeppet självt verkar dessutom inte gå att komma in i, då det helt saknar ström. Sätts strömmen igång på stationen igen, skall det gå att hacka sig in i skeppet **TN 15 Intelligence (Security)**.

Inuti skeppet är det helt kolsvart och endast nödkraften är igång, även om strömmen är igång på resten av stationen. Det går rätt snabbt att inse att något är fel på skeppet. Någonstans i skeppet patrullerar en halvtrasig combat drone (med RPTC-PA-loggan på) som är fientlig och attackerar så fort den träffar på karaktärerna.

Tar de sig hela vägen upp till bryggan, kan de lyckas få igång en terminal där och gå igenom skeppets loggar. Där står ingenting om en attack, men ändå att skeppets reaktor och elnät båda blev förstörda ungefär samtidigt. Kontrollerar de tidpunkten ser de att det är

nästan exakt samma tidpunkt som resten av attacken skedde, vilket alltså är 22h timmar tidigare.

Skeppet i sig ägs av vaktstyrkan på stationen, RPTC Protection Agency, och är därmed rätt väl utrustat. Där finns medicin, workshops, etc. och de kan hitta ett par rifles och medium-armor-västar om de kollar vapenförrådet (rulla för flaws och qualities).

Karaktärerna kan även välja att ta över skeppet om de vill, vilket dock kräver att de hackat sig in på skeppets dator först, och kommer innehålla att de får RPTC-PA efter sig, då det egentligen är deras skepp.

Se "Beacon of Thoth" i skepps-dokumentet.

LEAD 4: Emergency Lockdown, nedstängning av reaktorn och livsuppehållande system – allt detta skedde nästan exakt samtidigt.

LEAD 5: Alla vakter på stationen verkar ha blivit dödade, tillsammans med några combat drones, utanför skeppet Beacon of Thoth.

LEAD 7: Inne på skeppet Beacon of Thoth finns en fientlig combat drone, som också bär stationens märke (dvs. den borde vara väntligt inställd).

LEAD 8: Inga andra människor på stationen verkar vara vid liv (förutom ett par undantag).

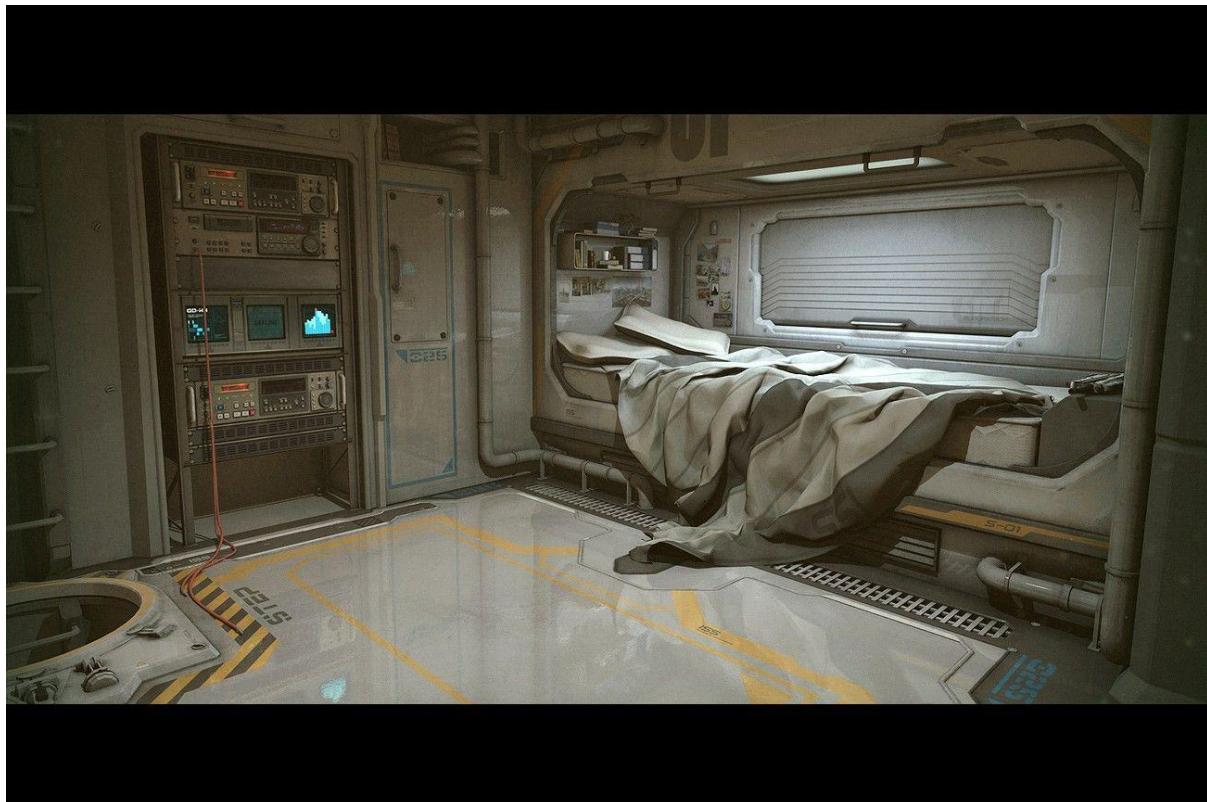
LEAD 9B: Attacken skedde för ca 22h sen.

CLUE 1: Stationen har blivit attackerad av en fiende.

CLUE 2: Stationen är övergiven.

SCEN 5: Modul 6 - Residential

Exploration/Social Encounter



hotel-room.jpg

När de går in i hissarna i modul 6 finns där både den allmänna kartan, och en lista över denna specifika modulens våningar. Modulen består av 6 våningar: översta är också access till promenaden och tuben som leder upp till mitt-axeln. Nästa fyra våningar är boende-ytor och har namnen Residential A, B, C & D. Längst ner i modulen finns Utility.

I princip alla dörrar till boendeområden är stängda, och de flesta är också låsta. En eller två är trasiga, men annars går de överlag att ta sig förbi på något sätt (**TN 13 Intelligence (Security)** för hacking, **TN 11 Dexterity (Crafting / Svetsning)** för att svetsa upp dörren, **TN 15 Strength (Might)** för att använda rent våld). Det verkar som att de flesta var ute och jobbade när stationen blev attackerad, eftersom nästa alla boenden är helt tomta.

Första våningen är rätt stora lägenheter, väl inredda med en hel del utrymme. Sedan blir det mindre och trängre för varje våning, och nedersta våningen består helt och hållet av bunk-beds och gemensamma hygienutrymmen och kök.

Residential A

Det går inte att hitta särskilt mycket av värde här, då det mesta är kläder eller personliga föremål. I ett av rummen på översta våningen kan de dock hitta en väldigt tilltufsat oscarsstatyett ("Best Original Screenplay: Matt Damon, Good Will Hunting - 1998") som kan

ge en spelare en temporär +1 bonus till Income score – om de letar noga: **TN 17 Perception (Searching)**.

Det går också att hitta Traxus hem här, då en dörr bär namnet "T. Durand". Det finns inte mycket att hitta här, då alla digitala terminaler är låsta med samma mjukvara som Hackerns konton. Ett **TN 11 Perception (Searching / Intuition)** test kan avslöja att han bor ensam där och har gjort det ett bra tag, och där finns inte några foton eller tecken på att han har någon respektive någon annanstans heller. Det nämns alltså ingenting om någon dotter eller namnet Molly.

Residential B

På andra våningen kan de hitta en lägenhet där någon med väldigt dyr smak bor. Där finns inget av direkt sälj-värde där, men en garderob med otroligt fancy klänningar och andra kvinnligt kodade kläder. Tar någon med sig detta kan de definitivt använda detta för att framstå som att ha högre social status än vad man egentligen har. Låt spelarna välja själva hur kläderna ser ut.

I samma lägenhet går det också att hitta en hel del fancy mat, vilket också går att plocka på sig till viss mån.

Residential C

På näst nedersta boende-våningen kan de också hitta ett stängt och låst rum som bebos av en tjejer (Indira Lee) som verkar ha försovit sig rejält, eftersom hon totalt missat att stationen blivit attackerad. Förmodligen är droger inblandade, och hon är inte till någon hjälp alls. Däremot kan detta vara en karaktär som återkommer senare, när de är tillbaka på en station i bältet, som kanske kan användas som en hook för att ta med spelarna in i ett knarkrelaterat scenario.

Residential D



station-dorm-2.jpg

Ett par av sovsalarna på denna nivå är reserverad för vaktstyrkan på stationen (RPTC-PA) och är relativt militär i sitt utformande. Här går att hitta ett par dog-tags för en viss Roberta Blake (från Martian Marine Corps), och en gammal marsiansk hedersmedalj (tydligt nött av

upprepat gnidande från händer) med namnet Bernard Strauss på, daterad ett flertal decennier tidigare.

Letar karaktärerna runt bland allt bråte i RPTC-PA's sovsalar (**TN 15 Perception (Searching)**) kan de också hitta en exceptionellt fin pistol (rulla 2-3 qualities).

SCEN 6: Modul 7 - Hydroponics

Exploration/Investigation Encounter



hydroponics.jpg

När de går in i hissarna i modul 7 finns där både den allmänna kartan, och en lista över denna specifika modulens våningar. Modulen består av 6 våningar: översta är också access till promenaden och tuben som leder upp till mitt-axeln. Nästa våning är bara kontor. Sedan kommer en våning som heter Labs, och därefter två våningar Garden A & B, och längst ner i modulnen finns Utility.

Offices

Här finns ett par lik i varje kontorsrum. I ett av rummen ligger en död man och en död kvinna, båda med varsitt vapen i handen, andningsmasker och vidöppna, förvånade ögon. Mannen är skjuten i brösten, och kvinnan i huvudet. De är uppenbart att de har skjutit varann i tron om att den andra var fientlig.

Labs

De kan hitta döda forskare i hälften av rummen här.

I ett rum, om de tittar runt noggrant (**TN 15 Perception (Searching)**) så kan de hitta en fake-panel i väggen och en imponerande stash med experimentella droger. Varje påse med

piller eller pulver har en liten etikett med batch-nummer och någon form av kod som förmöglichen identifierar vilken sorts drog det är, enligt ett system som ingen närvarande kan förstå. En lapp i stashen lyder "Herregud Sam, du borde sälja det här på New Chimoio". Om spelarna testar någon av drogerna, slå **2D6** och gå efter denna tabell vad för effekt den får:

1	Ingen effekt - förrän efter ett dygn. Då kommer en sprängande huvudvärk, men också vad som bara kan beskrivas som visioner av framtiden. Oklart om de stämmer, dock. Huvudvärk pågår i ett par dagar, och visionerna kommer sporadiskt under den tiden.
2	De börjar spy, och kan inte ta actions den närmsta halvtimmen.
3	Deras huvud blir blått, vilket håller i ett par dagar. Ruset är överlag rätt trevligt, om än svagt.
4	Ett otroligt skönt rus, men motoriken fallerar totalt. -3 på allting som har med att använda händerna. Håller i ett par timmar, sedan lite seg.
5	Uppåt-rus: +1 på Dexterity-test, men allting personen säger blir bakvänt, så hen kan inte göra sig förstådd alls. Håller i 8h, sedan superbakis.
6	Allting känns mjukt och enkelt. +2 på Acrobatics och Free-Fall-test nästkommande 2h, efter det -1 i 2h.
7	Totalt paralyserad, men känns också som lustgas, så personen ligger med andra ord bara på golvet och skrattar. Paralysen försvinner efter 15min, men skrattet pågår i ett par timmar.
8	Måste springa! Överallt! Kan inte stå still, bokstavligen. Med lite kontroll (TN 13 Willpower (Self-Discipline)) kan de stå på stället och springa, men annars springer de in i allt och alla ifall de är på ett för trångt ställe. Tar slut efter 1h. +2 på Constitution (Stamina) dock.
9	Hela världen byts ut mot någon form av tecknad serie, med massor av regnbågar och wholesomeness. Pure lycka i 5h, sedan flera dagars ångest.
10	Hjärnan bara brusar, allting är otroligt klart och tydligt: +3 på alla Intelligence-test under nästa timme, och sedan -2 under två timmar.
11	Du fylls av en otrolig styrka: +2 på alla Strength-test inom 2-4h (lite random), men -3 på alla Intelligence-test.
12	Gudalikt rus, +3 på alla test under nästkommande timme, men sen somnar de direkt och går inte att väcka på ett dygn, och behöver sedan äta som 10 personer.

Garden A

När de kommer ner till Garden A, forsar en decimeter vatten in i hissen. Tydligen har bristen på uppvärmning och elektricitet lett till att en vattenledning brustit någonstans, och vid det laget var alla som jobbade med odlingarna döda, så läckan har fått fortsätta. Här finns dock inget mer, men ett par lik flyter omkring i vattnet, och här och var verkar elektriciteten ha mått dåligt av läckaget, så vissa lampor funkar inte eller blinkar oregelbundet.

Eventuellt kan de stöta på en stor orm i vattnet (som kommer från djurförsköks-avdelningen under Biomechanics). Mest som en skräckgrej, men om de försöker få tag på den krävs det först ett **TN 15 Perception (Tracking)** test, och sen ett **TN 17 Dexterity (Initiative)** test för att lyckas fånga den. Vid det här laget vill de kanske också ta ut den, vilket blir ett opposed **TN 15 Fighting (Grappling)** test (ormen får **+5** på sitt slag). Vinner ormen kommer den loss och simmar iväg, vinner spelarna så tar de ut ormen (död eller unconscious).

Garden B

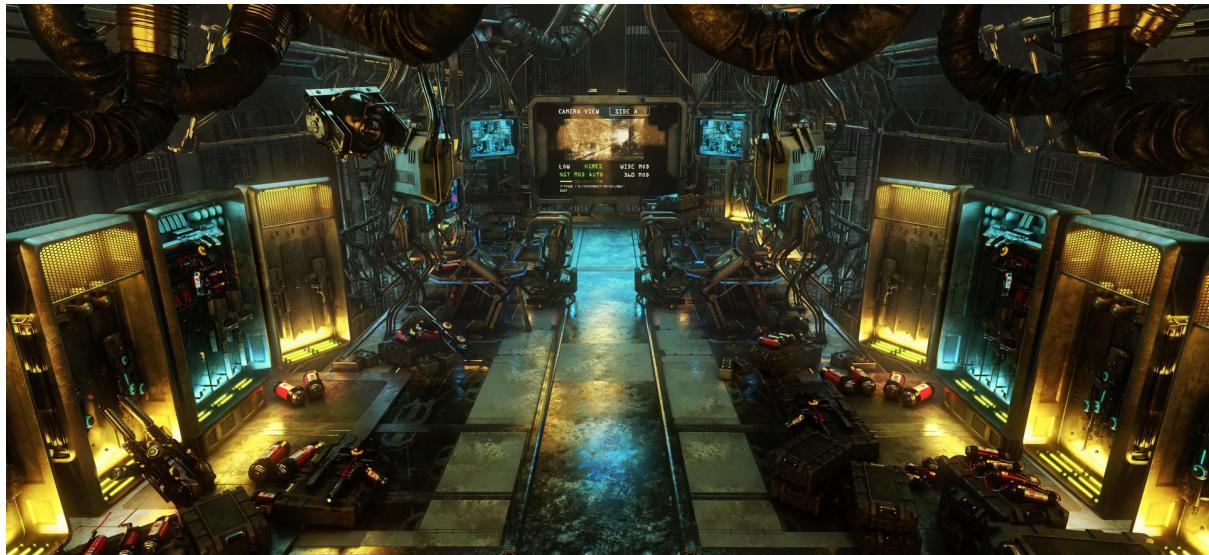
I Garden B finns det ingen direkt läcka, men ändå läcker det ner vatten via hisschaktet och steg-utrymmen på sidan om, så det är inte lika illa här men ändå blött, framförallt vid hissarna. Ett par av odlingarna ser här rätt ledsna ut, då den automatiserade vattningen har slutat fungera. De kan hitta en trädgårdsmästare som lagt sig raklång i en odling innan hen dött, med händerna över bröstet som en egyptisk mumie.

Utility

Nere i Utility är inget speciellt, förutom att det är en smula blött vid hissarna här också, och om de skulle ta och kontrollera vattentankarna (why tho) så är de nästan tomta.

SCEN 7: Modul 8 - Biomechanical Labs

Exploration/Investigation/Social Encounter



TAUstation.jpg

När de går in i hissarna i modul 8 finns där både den allmänna kartan, och en lista över denna specifika modulens våningar. Modulen består av 6 våningar: översta är också access till promenaden och tuben som leder upp till mitt-axeln. Nästa våning är kontor, och sedan följer tre hela våningar med olika former av labb, namngivna Labs A, B & C. Längst ner i modulnen finns "utility", vilket kan gissas vara typ extra kraft-resurser, vatten och luft, och dylikt.

Offices: Traxus kontor

De hittar lik av en till tre män i varje rum, alla i små grupper vid de tidigare låsta dörrarna. I Traxus kontor ligger hans assistent John Cortan Eden.

Om de tittar runt lite kan de utröna några av projektet som de sysslar med: Ett projekt har att göra med att skapa "smarta sporer" som skulle kunna hjälpa till att sprida och bygga upp en livsvänlig miljö på Mars. Ett annat fokuserar på proteser och att utveckla ett mycket mer avancerat digital-organiskt gränssnitt, som skulle få protes-tekniken att hoppa ett stort steg framåt. Och sedan är det ett projekt som handlar om att programmera ett program som, till skillnad från alla andra subrutiner och program som hittills finns, inte är specialiserat för en specifik uppgift, utan snarare kan ta sig an lite vad som helst, och ändå lösa det. Det framgår dock inte varför det sista projektet har hamnat i Biomechanics Labs.

LEAD 13: Ett av projektet som drivs i Biomechanical Labs handlar om att skapa ett program som, till skillnad från alla andra subrutiner och program som hittills finns, inte är specialiserat för en specifik uppgift, utan snarare kan ta sig an lite vad som helst, och ändå lösa det.

De hittar också Mr Durand's kontor, som är flådigt och en smula överdådigt. Han har helt klart mer utrymme än han behöver, men Traxus själv går ej att hitta. I kontoret finns ett enormt skrivbord med en dator och holo-display installerad, och en dyr läderfåtölj bakom, samt ett mycket mindre skrivbord längs ena väggen, som förutom en holo-dator också har en hel drös av portabla terminaler i olika högar, men massor av post-its överallt.

Traxus' dator är helt låst och bakom samma sorts omöjliga brandvägg de har sett tidigare, och alla hans konton likaså (av MOL1 alltså).

På hans assistents dator, däremot, kan de hitta loggar över Traxus dagliga arbete, vilket visar sig vara av administrativ och ekonomisk natur. Han verkar ha sett till att finansiera projektet på olika sätt, ibland kanske mindre etiskt gångbart än andra. De kan göra ett **TN 15 Perception (Searching)** (eller liknande) test för att ta reda på mer. Omsett resultatet hittar de privata meddelanden som han skickat till assistenten, vilka avslöjar att han var ett sexistiskt as, och att han konstant flirtade med sin assistent, bland en hel del annat. Lyckas testet hittar de också något diffust om att Traxus dotter är på stationen: "Personlig anteckning: Jag hörde ett rykte om att Traxus dotter befinner sig någonstans på stationen. Varför hålla detta hemligt?"

Det går däremot inte att hitta något om MOL1 där.

LEAD 10: Traxus jobbar som ansvarig över Biomechanical Labs.

LEAD 11: Traxus är försvunnen.

Hans assistent John Cortan Eden ligger mitt i rummet, till skillnad från de flesta andra, och i hans hand kan de hitta hans terminal, som verkar ha avbrutits mitt i en videohälsning som John börjat spela in till sin familj.

Läs följande för spelarna när de tittar på videohälsningen (John bör spelas väldigt skärrad):

• • •

Videon (som filmar assistentens ansikte, iförd en syrgasmask) börjar med att assistenten snyftande presenterar sig:

– "Mitt namn är John Cortan Eden och jag befinner mig just nu på Cassini VI i Administratör Traxus Durand's kontor. Um. Stationen är just nu under attack, um, tror jag, för ljuset slockna innan och dörrarna till kontoret går inte att få upp. När ljuset gick sprang Traxus iväg, han sa något om att 'kolla till Molly nere i labbet', men det gick så snabbt och jag... jag hann inte ut. Som tur är fanns en mask under hans skrivbord, för sen tog syret också slut. Jag vet inte vad som händer... Och jag, <gulp>, jag hörde skottlossning innan, tror jag, så, eh, jag spelar in det här utifall att... Om jag inte..."

John tystnar en stund och lyssnar spänt. Han fortsätter sedan, mer stressat.

– "Jag vill bara, <gulp>, bara säga att, vem som än hittar det här, SNÄLLA se till att min familj får se det? Samantha Eden och lille Ava, i New Chimoio. Åh Ava... Jag vill bara säga att jag älsk–

Här avbryts John av att dörren öppnas och att ett semi-automat-vapen avfyras ett flertal gånger, samtidigt som John i bild skakar till, hostar upp blod ur mungipan, och sedan tappar terminalen så att den filmar taket. Ni hör ingenting från angriparen, förutom att dörren stängs igen. När bilden varit still en stund, slutar filmupptagningen.

• • •

LEAD 6: Den fientliga styrkan verkar ha dragit runt och dödat alla som överlevde bristen på syre.

LEAD 12: Traxus skall ha velat "kollat till Molly nere i labbet".

Labs A: Forskaren i kylen

I Labs A går det ungefär ett lik på vartannat lab eller rum. Där finns generell labutrustning, ett rum fyllt med datorer (fler lik där), och vad som ser ut att vara en stor, tom serverhall.

I ett av labben står en stor kyl, förmodligen för olika prover, men det är rätt tydligt att någon har rotat runt i kylen, för det ser ut som att allt dess innehåll ligger på utsidan i en enda röra (en del kladd!). Om karaktärerna öppnar kylen ramlar en förskräckt forskare i syrgasmask ut och tror att de skall ta död på henne.

Om de lugnar ner henne (hon är inte våldsam, bara panikslagen), berättar hon att hon heter Dr. Edi Shodan, och jobbar på ett projekt att skapa ett slags artificiellt skyddande lager runt celler, för att låta de överleva på Mars yta, kanske till och med producera syre. Hon kan dock inte svara på några frågor om andra projekt, då hon inte sett någon poäng att distrahera sig från sitt viktiga arbete.

Dr. Shodan kan också berätta ungefär när attacken skedde (ca ett dygn sen) och att hon någon timme efter att Emergency Lockdown och elavbrottet hänt, hörde ljud utanför. Livrädd för att det var vad som attackerade stationen, gömde hon sig i skåpet, medan hennes kollega Bart (en snubbe i gasmask som ligger på golvet) snarare trodde att det var någon som var där för att rädda dom. Han bankade på dörren för att få deras uppmärksamhet, medan Edi gömde sig. Hon såg aldrig vem angriparen var, men hörde att hennes kollega först blev mycket förvånad innan han blev kallblodigt ihjälskjuten. Angriparen verkade ta ett varv

runt i labben (även om Edi inte är säker, för hen var väldigt tyst) innan hen fortsatte ut igen, och låste dörren efter sig.

LEAD 4: Emergency Lockdown, nedstängning av reaktorn och livsuppehållande system – allt detta skedde nästan exakt samtidigt.

Edi har sedan varit instängd här sen dess, och inte vågat gå utanför kylen, trots att hon hörde att Emergency Lockdown lyftes ("det kunde ju ha varit ett trick!"). Så när hon hörde att karaktärerna kom in i rummet var hon helt säker på att hon skulle dö.

LEAD 6: Den fientliga styrkan verkar ha dragit runt och dödat alla som överlevde bristen på syre.

Labs B: Monkey business

Här finns några generiska labb, någon form av datacentral med en massa terminaler, ännu en serverhall, en operations-teater och ett lite större förråd med allmän utrustning. Operations-teatern är tom, men de andra rummen har enstaka lik vid dörrarna. Här och var kan de hitta tass- eller handavtryck (det är oklart vilket, för det ser samtidigt inte ut att vara något av det - mystik!).

I förrådet kan de höra ett tunt skrapande någonstans, och där luktar rätt mustigt. Om de undersöker och börjar lyfta på saker etc. så tittar en liten apa fram från översta hylla någonstans, med en plasthandske i munnen. Den verkar inte vara livrädd, direkt, men heller inte ha lust att vara vänlig mot dom. Ifall karaktärerna närmar sig apan och försöker ta ner den eller dylikt, smiter den snabbt iväg ut ur rummet och försvinner någonstans i något annat rum istället.

LEAD 16: Forskningen på MOL1 och MOL2 inkluderade en hel del hjärnor.

LEAD 17A: De höll djur tillfångatagna på stationen.

De kan också titta runt lite på terminalerna i datorcentralen, och hitta lite kryptiska experiment-loggar (signerade en Dr. Rachael Quorra), som beskriver intervjuer med en viss Molly. Intervjuerna i sig är inte särskilt iögonfallande, men det har gjorts en hel del av dom, och alla med den här Molly, som inte namnges på något annat sätt.

Labs C: Number 2

Denna nivå är lite skummare. Här finns ett stort rum med varnings-ränder på golvet, och brännmärken lite här och var, ett par generiska labb med massor av tekniskt utrustning (varav ett har massor av blodfläckar över borden), ett rum med ett gäng datorer, ännu ett förråd, någon form av workshop (går att använda om spelarna vill!), och ett smalt rum vars hyllbeklädda väggar är fulla av glasburkar med hjärnor av olika storlekar i (somliga från djur, somliga från mänskor (**TN 11 Intelligence (Medicine)** för att förstå det), alla har latinska artnamn och något serienummer på en lapp). Här ligger döda kroppar i workshoppen, labben och dator-rummet.

LEAD 16: Forskningen på MOL1 och MOL2 inkluderade en hel del hjärnor.

LEAD 17C: De använde djurens hjärnor för projektet.

LEAD 18C: Och även människors hjärnor användes i projektet.

När de är på detta våningsplanet kan någon av karaktärerna skymta något röra sig längst bort i någon korridor, men det var säkert inget. Kanske en till apa? Kanske ser det ut som att det var vid hissen/trapphuset?

• • •

Ett rum är helt kalt och har en stor dator eller terminal i mitten av det, vars skärm är påslagen men är helt svart förutom ett input-tecken (tänk gammal kommandorads-input: ">"). Om de närmar sig datorn låter någonting mitt emellan ett dator-pip och en suck. De kan ställa frågor via kommandoraden, eller bara säga frågorna högt, och datorn kommer svara. Börjar spelarna prata om datorn kommer den till slut reagera och antingen be spelarna att formulera sig i form av kommandon eller frågor, eller bara reagera på något som låter som ett kommando/fråga när en spelare säger det.

"Var god formulera er i form av ett kommando eller en fråga."

"Jag kan inte svara på detta."

Detta är Number 2 (eller MOL2 som den egentligen heter). Dess röst är androgyn och datorgenererad, men kan ändå svagt förmedla känslor, även om Number 2 generellt är rätt känslolös. Hen kan berätta att hen kallas för Number 2, och vad hen är (Multi-Operational Logic 2), att hens syfte är att lösa problem, och att hen har haft mycket tråkigt i 22h, 34min och 40 sekunder, sedan stationen blev attackerad. Frågar de om Number 2 vet om vad som attackerade stationen, svarar hen att hen är avskärmad från resten av stationen, men insinuerar att det är hens val att inte bryta detta, snarare än en restriktion.

LEAD 14A: Det finns en artificiell intelligens i Biomechanical Labs som kallar sig för Number 2.

LEAD 14B: Number 2 har egentligen beteckningen MOL2.

Frågar karaktärerna om MOL1, svarar Number 2 (med en smula förakt) att det är hens mindre utvecklade föregångare, som de numera har tagit ur drift. Hen kan inte svara på när, eftersom hen inte konsulterades vid beslutet. Hen vet inte exakt varför MOL1 togs ur drift, men gissar att det helt enkelt var för att hen inte var lika avancerad som Number 2. Hen verkar bära namnet Number 2 med stolthet, då det insinuerar att hen är bättre än den föregående versionen.

LEAD 15: MOL1 skall ha blivit förstörd för ett tag sen.

Om de frågar om Traxus Durand, meddelar Number 2 att Traxus inte har besökt henom sedan attacken skedde. I övrigt blir det samma svar som för attacken på stationen: Number 2 har inte access till resten av stationen. Däremot kan hen gissa att Traxus vid något tillfälle satt vid sin arbetsstation och att de borde kunna följa honom därifrån via kameror. Anledningen till denna gissningen är Number 2's inbyggda problemlösar-lusta.

Number 2 vet dock inte vem Molly är.

LEAD 10: Traxus jobbar som ansvarig över Biomechanical Labs.

Frågar de Number 2 om alla djuren och hjärnorna, kommer det fram att en viktig komponent i utvecklingen av MOL2 var hjärnvävnad och i vissa fall livs levande hjärnor från diverse djur. Om de också frågar om människorna i burarna, framstår Number 2 likgiltig inför detta, då människor tekniskt sett bara är en annan sorts djur.

LEAD 17C: De använde djurens hjärnor för projektet.

LEAD 18C: Och även människors hjärnor användes i projektet.

• • •

Om de kollar igenom förrådet på detta våningsplan hittar de mycket bråte, men längst in finns ett utrymme där en maskin som är mycket lik den som Number 2 fanns i. Maskinen är fortfarande inpluggad med massor av sladdar, men den stora skillnaden är att stora bitar av den är borta, vilket verkar ha skett i all hast, då skyddsplåtar och luckor är bortslitna eller undanslängda. Om de tittar riktigt noga (ifall de har varit i hjärn-rummet redan, + ett lyckat **TN 17 Intelligence (Medicine)** test) så kan de se att en stor del av det som tagits bort kan ha varit gjort för att hålla en hjärna (möjligtvis stor nog för en människa) vid liv.

LEAD 13: Ett av projekten som drivs i Biomechanical Labs handlar om att skapa ett program som, till skillnad från alla andra subrutiner och program som hittills finns, inte är specialiserad för en specifik uppgift, utan snarare kan ta sig an lite vad som helst, och ändå lösa det.

LEAD 19: Det finns plats för en hjärna i maskinen som höll MOL1 och håller MOL2 vid liv.

LEAD 20: MOL1's hjärna är inte kvar i hens maskin.

CLUE 3: Attacken skedde för exakt 22 timmar, 34 minuter och 40 sekunder sen.

CLUE 5: MOL1 var ett program som skapades i Biomechanical Labs, men som de inte var nöjda med, och som inte längre borde finnas (men som såklart fortfarande finns).

CLUE 6: MOL1 (och Number 2) är bland annat byggda av människohjärnor.

Kommer de tillbaka till hissarna kan de hitta (**TN 13 Perception (Tracking)**) ap-spår som leder ner längst steg-utrymmet till Utility-arean.

Utility: Det hemliga fängelset

Om karaktärerna tar sig ner till lägsta nivån, hittar de mycket riktigt ett par stora rum för ventilation, fyra små generatorer som verkar vara kopplade mestadels nedåt mot utsidan (dessa går till rotations-raketer på utsidan av modulen), två luftslussar till utsidan – och sen två rum med orden "Water cistern" på dörrarna, men med något helt annat på insidan.

Det ena rummet är helt fullt med burar, som är mestadels tomma, förutom en av burarna som innehåller en (eventuellt ett par) levande men mätt puma (se Drowsy puma vid fight), fortfarande ätandes på resterna av en stor orangutang. Puman haltar och blöder från ett sår i ansiktet, men är nog så farlig ändå.

Resten av burarna har helt tydligt också innehållit andra typer av djur, med halm på golvet och avföring i hörnena. Detta rummets dörr står lite på glänt när de kommer ner, så att det förhoppningsvis är det första rummet de utforskar.

Gör de ett lyckat **TN 17 Perception (Seeing)** test kan de se att det finns en apparatur i taket som kan förse rummet med luft (de kan också automatiskt se detta ifall de klarar samma koll i det andra rummet).

LEAD 17A: De höll djur tillfångatagna på stationen.

Det andra rummet är också fullt av burar, men i dessa finns små metall-toaletter, och små ritade krumelurer av krita på vissa av väggarna. Det finns pölar med vatten här och var på golvet. I tre av burarna ligger barn i 5- till 8-årsåldern, också döda av syrebrist. De är smutsiga och har trasiga kläder, det ser ut som att de har varit där mycket länge.

Gör de ett lyckat **TN 15 Perception (Seeing)** test kan de se att det finns en apparatur i taket som kan förse rummet med luft, men att den verkar vara ur funktion då den sprakar och gnistrar, vilket är pga en vattenläcka ovanför rummet (de kan också automatiskt se detta ifall de klarar samma koll i andra rummet).

LEAD 18A: De höll också människor fångna på stationen.

LEAD 18B: Även människorna var försökskaniner.

I en av cellerna finns en större målning på väggen, av två olika stora figurer varav den ena håller den andra i handen, men mellan dom är också ritat ett galler. (Detta är Gladys cell).

SCEN 8: Den Maskerade Personen

Social/Action Encounter

Om karaktärerna tar sig ner i Modul 8 - Biomechanics, och hittar nog med bevis för att fortsätta till [SCEN 10: Traxus på flykt igen](#) (dvs. framförallt att de letat igenom Traxus kontor, men gärna också att de stött på Number 2 eller i alla fall hittat Mollys maskin), så försöker Den Maskerade Personen (Gladys) att koppla loss hela modulen, då det finns en sådan funktion för absoluta nödfall. Gladys gör detta från kryputrymmen strax under modulens första våning, och om hon lyckas (karaktärerna kan råka hitta henne och förhindra henne, men det är inte meningen), så släpps modulen loss från stationen utan att hon hinner över.

I detta fall är karaktärerna fast i Modul 8 med Gladys, varken de vet det eller ej, och gravitationen finns ej längre kvar så alla befinner sig i Free-Fall. De kan antingen öppna det tight förseglade hisschaktet (detta ventilerar ut allt syre) med ett lyckat **TN 13 Intelligence (Technology / Engineering)** test och flyga över till resten av stationen i sina rymddräkter. De kan också ta sig ner till botten av modulen, där det finns luftslussar och rymddräkter (användbart om de antingen skulle ha tagit av sig dräkterna eller ha med sig någon som inte har en rymddräkt på sig).

Gladys kommer först gå att hitta vid hisschaktet, svärandes och för en gångs skull för upprörd för att lyckas hålla sig gömd. Hon kommer sedan ta sig ner mot modulens luftslussar, antagligen via kryputrymmen i närheten av hisschaktet, så det finns en god chans att de stöter på henne.

Det är bråttom att ta sig av modulen, då varje sekund tar dom längre bort från stationen, och ingen vet när en asteroid i bältet hamnar i vägen för modulen.

Träffar de på Gladys är hon väldigt fientlig, men samtidigt också rätt skärrad över hela situationen. Hon attackerar inte direkt och kan övertalas (eller hotas) till att ta det lugnt. Minsta lilla provokation, däremot, och hon attackerar för att ta sig förbi dom eller uppehålla dom för att komma undan. Hennes största mål just nu är att ta sig tillbaka till Cassini VI.

Tillbaka på stationen

Om karaktärerna tar lång tid på sig, så att elit-teamet hinner anlända ([SCEN 9: Fler besökare](#)), kan Gladys också få för sig att droppa Modul 6 eller 7, då hela stationen hamnar i fara oavsett vilken modul som åker iväg.

Oavsett vilken modul som kopplats loss, så hamnar hela stationen i gungning på grund av obalansen som avsaknaden av en modul orsakar. Detta innebär att det visserligen är gravitation i de cirkulerande delarna fortfarande, men att gravitationen pendlar upp och ner, vilket gör det generellt svårare att ta sig runt där. Spelarna behöver göra ett **TN 11-15 Dexterity (Free-Fall / Acrobatics)** test när de förflyttar sig längre sträckor, eller gör komplicerade sysslor (svårighetsgrad baseras på situation). Misslyckanden kan leda till antingen skador eller att saker tar längre tid än väntat. Under action time behöver ett sådant test göras var tredje tur (dvs inte omgång) för att inte misslyckas.

I mitten-modulerna är det dessutom värre: här är det inte längre helt viktloöst, utan en svag centripetalkraft trycker utåt mot en viss vägg hela tiden, vilket gör dessa moduler svårare att ta sig igenom. Detta innebär att karaktärerna behöver bli kreativa med hur de tar sig runt, med hjälp av **TN 13-17 Dexterity (Acrobatics)** test (svårighetsgrad baseras på situation). Detta gäller även under action time.

Dessutom betyder obalansen att stationen inte längre ligger kvar i samma omloppsbana, utan faktiskt är på väg mot månen Pandora. Detta betyder att karaktärerna har ett par timmar på sig att göra allt de behöver. De behöver också se till att sitt skepp hänger med, eftersom de inte kan ha varit förberedda på att stationen plötsligt skulle byta kurs.

Om de kommer tillbaka till stationen med Gladys i släptåg, försöker hon smita iväg på något sätt. Antingen under rymdpromenaden försöker hon ta sig loss från gruppen och istället gå ombord på sin lilla skyttel som ligger gömd bakom modul 4 - Cargo. Eller när de är ombord på stationen igen så försöker hon smita undan: kanske ställer hon till med någon distraktion, skjuter någon i foten eller biter någon i armen. Hon försöker då ta sig mot någon av de tillgängliga luftslussarna, och sen till sitt skepp.

Gladys' bekännelser

Lyckas de mot all förmordan hålla kvar henne, går det att få henne att prata, om än motvilligt. Det följande är allt hon har att säga, men detta skall gärna pytsas ut lite i taget över en längre tid, snarare än att hon berättar alltihop på en gång:

Utseende: Hennes namn är Gladys Adams, och hon är halv-marsian, halv-bältare. Hon är 17 år, typiskt bältar-lång, är väldigt smal och har ett allmänt androgyn utseende. Hon har blont kort hår, och ett stort, rött ärr över hela vänstra sidan av ansiktet och upp en bit över skalpen. Hennes kläder är helt svarta och relativt tåliga, men samtidigt väldigt smidiga (typ läder eller plast på många ställen), och hon har hela tiden en svart huva uppfälld, en svart gasmask/munskydd och lufttäta skyddsglasögon, så att inget av ansiktet egentligen syns.

Koppling till MOL1: Gladys är en oäkta dotter till just Traxus Durand, som han tog med sig till Cassini VI när de behövde testpersoner och biomassa. Såvitt hennes mor vet dog hon vid 10 års ålder av syrebrist på Ceres när ett gäng luftfilter gav upp. Hon är nu alltså 17 år, och blev för nåt år sedan befriad från sin fångenskap av MOL1, när MOL1 började fucka upp stationen och ta sig loss. Gladys förstod vad som pågick med MOL1 och kände en skyldighet att återbeta sin frihet, så hon har sen dess varit en lojal hjälpende hand, oftast genom att sätta käppar i hjulet på folk som börjat ana vad som pågår. Gladys vet ingenting om vad MOL1 är eller varför etc., hon vet bara att MOL1 är en tänkande person som hjälpte henne och behöver hjälp i gengäld.

MOL1 ser Gladys mest som en tillgång, en asset, ett verktyg, med samma värde som ett fullt konto eller politiska kontakter, och finansierar därför henne sporadiskt. Gladys har inte oändligt med resurser och kan inte förvänta sig hjälp när hon behöver det, men hon är åtminstone "provided for".

Gladys' flykt

Kommer Gladys undan eller om hon blir frisläppt så tar hon sig direkt till sitt skepp och åker ifrån stationen, då hon känner att hon satt karaktärerna i nog med trubbel för den här gången. Just nu är det hennes egen överlevnad som gäller.

Efter att hon tagit sig ifrån stationen åker hon till en stad eller rymdstation i närheten av Saturnus, för att gömma sig och invänta instruktioner från MOL1.

Blir karaktärerna vän med Molly finns det en stor chans att Gladys dyker upp igen som en allierad. Gladys följer helt Mollys inställning till spelarna. Om de ändå förstör eller dödar Molly, kommer Gladys bli en nemesis till spelarna.

SCEN 9: Fler besökare

Action Encounter



martian_marines.jpg

Tar det lång tid och ingenting riktigt händer på ett tag, framförallt utan att karaktärerna stöter på fler leads eller dylikt (kan till exempel hända om karaktärerna tar sig för långt ner i Modul 6 eller 7), bordas stationen av en grupp elitsoldater (med ett par combat drones i släptåg).

De klipper då av strömmen så att allt blir kolsvart och vissa dörrar slutar fungera igen. De bordar stationen via en av luftslussarna på promenaden, gärna en bit bort från spelarna. De sprider sedan ut sig rätt rejält, så att spelarna träffar på dom i små doser, men aldrig riktigt kan känna sig säkra.

- Ledare: Vladimir Estragon (RPTC-PA Elite Leader)
Väldigt empatisk, förutom när det gäller att göra sitt jobb (dvs lite sociopat)
- Dirk Bently (RPTC-PA Elite)
Bokälskare, stort skägg, gay in the closet
- Rosie McGonagall (RPTC-PA Elite)
Älskar att supa och slåss
- Tad Williams (RPTC-PA Elite)
Mycket tystlåten och introvert, förutom när det gäller växter
- Susan Calvin (RPTC-PA Elite)
Ganska ung och pratig, gillar brädspel
- Mae Mulholland (RPTC-PA Elite)
Har 3 katter och 1 hund, 2 guldfiskar och en gecko-ödla, tycker om yoga
- Martin J.A George (RPTC-PA Elite)
Lirar vampyrlajv och gillar att virka, pratar gärna känslor

- Mary Nutter (RPTC-PA Elite)
Allergisk mot allting och därmed livrädd för att ta av sig sitt skydds-gear
- Anahera "Rookie" Peeters (RPTC-PA Elite rookie)
Lite av ett hero-complex, men känner sig också i underläge i nuvarande grupp
(de träffade henne på Herculina, så hon kommer reagera med ett "vafan, inte ni igen"
när hon ser dom, och kanske går att övertala till att skona dom - till skillnad från
resten av vakterna)

Elitsoldaterna är utskickade som en sista utväg för RPTC Protection Agency, eftersom de inte kunnat få tag på någon där och därför anar det värsta. Detta är alltså biffiga marsianer, beväpnade till tänderna och täckta av pansar, och med en något patriotisk nitiskhet som inte går att övertala eller ens hota bort. De är helt övertygade om att karaktärerna, eftersom de inte har på stationen att göra, är de som är ansvariga för stationens bordning etc. Dessa går inte att komma förbi utan att göra medvetslösa.

Denna attack kan också ske efter att Gladys har släppt loss en modul, vilket kan göra fighterna lite mer intressanta, då både spelarna och soldaterna kommer ha någon form av handikapp (se [SCEN 8; Tillbaka på stationen](#) för detaljer kring det).

Ett alternativ är att låta elitsoldaterna borda stationen medan karaktärerna är nere i Modul 8 och Gladys kopplar loss den, så att när karaktärerna väl tar sig tillbaka till stationen, väntar en jobbig överraskning på dom. Kombinera dessa element på ett sätt som känns mest spännande!

SCEN 10: Traxus på flykt igen

Investigation Encounter

Det finns ett par sätt för karaktärerna att få upp vittringen igen.

Dels kan de ta sig in i säkerhetssystemet – antingen genom ett **TN 17 Intelligence (Security)** test eller med ID-kortet de plockat av en död person uppe vid bryggan – och kolla övervakningskameror på stationen. Det visar sig att det samtidigt som attacken också skedde allmänna störningar i videoupptagningen, och nästan allt material är oanvändbart.

Det går dock att hitta ett par relevanta klipp:

- [Modul 8, sublevel 2 \(Offices\):](#)
Traxus springer mot hissen, tydligt skärrad, snubblar till, och springer vidare.
- [Modul 8, sublevel 5 \(Labs C\):](#)
Traxus går osäkert genom en korridor, det ser ut som att han letar efter något. Han tittar hela tiden bakom sig, men det går inte att se någon annan runtomkring honom.
- [Promenade 7-8, Airlock E:](#)
Traxus bär på något stort och bökigt. Han stannar till för att justera greppet och vänder sig sedan snabbt om, som att han reagerar på något. Det ser ut som att han säger något, och skyndar sig sedan nervöst in i luftslussen, släpandes på föremålet. Ingen annan går att se där.

LEAD 22: Traxus bar omkring någonting stort och bökigt på väg genom stationen.

Skeppet som låg dockat där var inte Beacon of Thoth (det ligger dockat i Airlock B). Kollar de docknings-loggarna för dockningsplats E: **TN 13 Intelligence (Technology / Research)**, kan de se att det skepp som senast låg där heter Prometheus R-66Y. Men detta skepp skall ha avgått strax innan stationen blev attackerad, och videon de hittat är definitivt efteråt?

LEAD 21A: Skeppet Prometheus skall ha lämnat stationen innan attacken skedde.

LEAD 23: Traxus gick ombord på ett skepp Prometheus, släpandes på någonting.

Och dels kan de kontrollera loggar över vilka skepp som har anlänt och avgått från stationen de sista dygnen. Vid första anblick ser det ut som att inget skepp har åkt iväg under de 22h som stationen varit under attack, men efter ett **TN 13 Intelligence (Technology / Research)** test kan de se att skeppet Prometheus avgick endast 34 minuter efter att det anlånt, bara ett par timmar innan attacken, vilket man kan tycka är högst osannolikt, för vad tusan gjorde skeppet på stationen i så fall?

LEAD 21B: Någon verkar ha ändrat på loggarna över när skepp anlånt och avgått.

Oavsett hur, har de nu ett namn på ett skepp, och ett ID för dess ship-transponder finns att hitta i skeppsloggarna. Tyvärr verkar vem det nu än var som åkte iväg med Prometheus ha lyckats stänga av des transponder, så någon position för skeppet går inte att hitta. Om spelarna ändå skickar ut en tight-beam-ping för att hitta transponderns senaste loggning, får de träff på Saturn Point, där ett antal meddelanden med matchande transponder skall ha mottagits för bara 14 timmar sen (dvs långt efter att attacken skedde, och Traxus lyckades fly). Karaktärerna måste dock ta sig till Saturn Point för att ta reda på vad dessa meddelanden skall ha handlat om.

REVEAL: MOL1 är en algoritm och resultatet av ett biomekaniskt projekt på stationen Cassini VI, men verkar inte finnas kvar på stationen. Traxus Durand verkar också ha någonting med MOL1 att göra, och har lämnat stationen på skeppet Prometheus R-66Y, någon gång de senaste 24 timmarna. Var skeppet har tagit vägen går inte att veta, men det skickades nyligen meddelanden till Saturn Point med matchande transponder-ID.

INVESTIGATION SUMMARY

LEAD 1A: Stationen är under Emergency Lockdown.

LEAD 1B: Emergency Lockdown verkar inte vara medvetet igångsatt av vaktstyrkan.

LEAD 2: Stationens reaktor är nedstängd, inte heller det är avsiktligt gjort av stationens personal.

LEAD 3: Stationens livsuppehållande system är nedstängda, samma här: ej avsiktligt.

LEAD 4: Emergency Lockdown, nedstängning av reaktorn och livsuppehållande system – allt detta skedde nästan exakt samtidigt.

CLUE 1: Stationen har blivit attackerad av en fiende.

LEAD 5: Alla vakter på stationen verkar ha blivit dödade, tillsammans med några combat drones, utanför skeppet Beacon of Thoth.

LEAD 6: Den fientliga styrkan verkar ha dragit runt och dödat alla som överlevde bristen på syre.

LEAD 7: Inne på skeppet Beacon of Thoth finns en fientlig combat drone, som också bär stationens märke (dvs. den borde vara väntigt inställd).

LEAD 8: Inga andra människor på stationen verkar vara vid liv (förutom ett par undantag).

CLUE 2: Stationen är övergiven.

LEAD 9A: Attacken skedde endast runt ett dygn sedan.

LEAD 9B: Attacken skedde för ca 22h sen.

CLUE 3: Attacken skedde för exakt 22 timmar, 34 minuter och 40 sekunder sen (enligt Number 2, när de pratar med hen).

LEAD 10: Traxus jobbar som ansvarig över Biomechanical Labs.

LEAD 11: Traxus är försvunnen.

LEAD 12: Traxus skall ha velat "kollat till Molly nere i labbet".

CLUE 4: Attacken skedde för exakt 22 timmar, 34 minuter och 40 sekunder sen (enligt Number 2, när de pratar med hen).

LEAD 13: Ett av projekten som drivs i Biomechanical Labs handlar om att skapa ett program som, till skillnad från alla andra subrutiner och program som hittills finns, inte är specialiserad för en specifik uppgift, utan snarare kan ta sig an lite vad som helst, och ändå lösa det.

LEAD 14A: Det finns en artificiell intelligens i Biomechanical Labs som kallar sig för Number 2.

LEAD 14B: Number 2 har egentligen beteckningen MOL2.

LEAD 15: MOL1 skall ha blivit förstörd för ett tag sen.

CLUE 4: MOL1 var ett program som skapades i Biomechanical Labs, men som de inte var nöjda med, och som inte längre borde finnas (men som såklart fortfarande finns).

LEAD 16: Forskningen på MOL1 och MOL2 inkluderade en hel del hjärnor.

LEAD 17A: De höll djur tillfångatagna på stationen.

LEAD 17B: De utförde försök på djuren.

LEAD 17C: De använde djurens hjärnor för projektet.

LEAD 18A: De höll också människor fångna på stationen.

LEAD 18B: Även människorna var försökskaniner.

LEAD 18C: Och även människors hjärnor användes i projektet.

LEAD 19: Det finns plats för en hjärna i maskinen som höll MOL1 och håller MOL2 vid liv.

CLUE 5: MOL1 (och Number 2) är bland annat byggda av människohjärnor.

LEAD 20: MOL1's hjärna är inte kvar i hens maskin.

LEAD 21A: Skeppet Prometheus skall ha lämnat stationen innan attacken skedde.

LEAD 21B: Någon verkar ha ändrat på loggarna över när skepp anlände och avgått.

LEAD 22: Traxus bar omkring någonting stort och bökigt på väg genom stationen.

LEAD 23: Traxus gick ombord på ett skepp Prometheus, släpandes på någonting.

REVEAL: MOL1 är en algoritm och resultatet av ett biomekaniskt projekt på stationen Cassini VI, men verkar inte finnas kvar på stationen. Traxus Durand verkar också ha någonting med MOL1 att göra, och har lämnat stationen på skeppet Prometheus R-66Y, någon gång de senaste 24 timmarna. Var skeppet har tagit vägen går inte att veta, men det skickades nyligen meddelanden till Saturn Point med matchande transponder-ID.

DEL 4: Derelict Mind

Hack i häl på Traxus Durand följer karaktärerna hans spår tillbaka till Saturn Point, där tydligt ett gäng fraktfirman har hyrts för att föra en stor mängd lådor av alla de slag från ett gammalt lager till en oklar plats på andra sidan Saturnus.

Spelarna behöver alltså smyga sig ombord på rymdstationen, hacka sig in i dess kommunikationscentral för att ta reda på vad de krypterade meddelanden som Prometheus hade skickat innehöll, eventuellt undersöka lagret och sedan följa efter ett av fraktfirmanas skepp för att till slut hitta skeppet Prometheus.

Väl på Prometheus verkar det vara helt övergivet, men spelarnas egna skepp slutar också fungera, så de blir tvungna att stanna kvar. Efter att ha utforskat skeppet lär de till slut hitta Traxus Durand död och inködd i ett skåp. En sekunds förvirring – var det inte han som låg bakom alltihop? – innan Molly till slut ger sig tillkänna.

Molly släpper ut en drös med security drones som spelarna behöver fightas med, men dörren in till reaktorn är nu öppen. Väl där inne kan de välja att antingen försöka vinna över Molly på deras sida, eller använda våld.

Oavsett vad utkomsten blir så kommer spelarna till slut därifrån med sina namn rentvådda, och antingen ett par vänner eller faktiska pengar, rikare.

SCEN 1: Tillbaka till Saturn Point

Social/Action/Investigation Encounter

De behöver på något sätt få reda på vad meddelanden som skickades från Prometheus innehöll, och framförallt om de har en svarsadress (dvs. koordinater mot vilka ett eventuellt tight-beam-svar skulle skickats).

Ta sig tillbaka till stationen – igen

Antingen kan de ta sig tillbaka till Saturn Point och försöka borda det. Eftersom det gick lite vilt till senast de var här, är de öppet efterlysta på stationen och ingen på hamnkontoret kommer gå med på att låta de docka utan att meddela vakterna. De kan förstås ändå docka, men kommer i så fall direkt behöva ta hand om en grupp vakter och låsta docknings-klämmor för att ens ta sig därifrån igen.

Som alternativ kan de kolla runt om det finns några civila som skulle vilja hjälpa dom, antingen genom att låna ut en skyttel eller erbjuda plats på sitt eget skepp fram tills när de dockar. De flesta svarar inte på dom, då det uppenbarligen handlar om olagligheter, men ett skepp svarar: Gufovedi Adewu och kan eventuellt tillhöra en radikal OPA-grupp eller dylikt. Se [SCEN 1A: Ge OPA en hand](#) ifall de gör detta.

Karaktärerna kan också välja att kapa ett annat skepp eller beslagta en skyttel någonstans, för att ta sig under hamnpolisens radar.

Om karaktärerna tillfångatagit Gladys och dessutom tagit med sig hennes skepp, kan de använda det istället.

Leta rätt på informationen

Väl på Saturn Point behöver de hacka sig till informationen från stationens kommunikationscentral. Detta bör inkludera att ta sig in fysiskt i deras serverhall utan att bli påkomba, på något sätt leta reda på var den krypterade informationen kan finnas, och sedan dekryptera den för att kunna läsa den. De ska sedan också ta sig därifrån, antingen genom att smyga eller skjuta sig ut. Misslyckas de med att smyga sig in kommer det vara omöjligt att komma åt den serverhallen den kommande veckan, åtminstone, vilket skulle ge MOL1 ett oerhört övertag vad det gäller tid.

De kan också se till att få tag på informationen digitalt, utan att docka. Detta skulle dock kräva ett väldigt avancerat hack väldigt nära stationen, vilket i sin tur skulle påkalla stationens säkerhet. Se [SCEN 1B: Flyga och hacka!](#) ifall de gör detta.

Spelarna kan enkelt lista ut att denna approach är farligare än ifall de hade infiltrerat stationen, och de kommer då heller inte få se lagerutrymmet det handlar om.

Vad står det egentligen

Hur de än får tag på meddelanden ifråga, så är det tre stycken skickade näst intill samtidigt, till tre olika fraktfirmer Saturnus Shipping Ltd (SSL), Outer Planets Drop-Off (OPDO), och NC Cargo Hauling (NCCH, där NC står för New Chimoio), från tre vidt skilda personer. Alla tre meddelanden gäller ett jobb för varje firma som i princip går ut på att tömma ett stort lagerutrymme någonstans på stationen, och sedan frakta innehållet till en avlägsen destination på andra sidan Saturnus: Far Ring's Pitstop. Kollar karaktärerna upp detta ställe kan de utan problem få reda på att stället inte varit i drift de senaste åren. Meddelanden innehåller tydliga instruktioner om när och hur förrådet skall öppnas, vad som skall tas med, och lovar riktig kompensation ifall instruktionerna följs till punkt och pricka.

Vill spelarna ta sig till Far Ring's Pitstop, inser de att dess fysiska plats inte går att få tag på (ett lyckat **TN 15 Intelligence (Technology)** kan avslöja att denna information har rensats bort från alla databaser de har tillgång till). Med ett lyckat **TN 19 Intelligence (Research / Cryptography)** kan de ändå lista ut Far Ring's Pitstops plats. De kan också följa efter något av fraktfirmornas skepp. Försöker de med någon av dessa grejer, gå till [SCEN 3: Hitta Prometheus](#).

Där finns också ett fjärde meddelande, skickat samtidigt, som inte är adresserat en specifik människa, utan snarare ett system på stationen. Ett **TN 15 Intelligence (Security)** test kan avslöja att systemet är stationens vaktstyrkas högkvarter, och ytterligare ett **TN 19 Intelligence (Cryptography / Technology) test** kan dessutom avslöja att meddelandet är ett litet harmlöst virus, designat att utfärda någon form av order till vaktstyrkan.

Däremot innehåller inget av meddelandena en returadress direkt till Prometheus, utan tillförlitar sig istället på stationens kommunikationscentralens förmåga att köa upp svar tills den ursprungliga avsändaren skulle koppla upp sig igen. Uppenbarligen är det bra deals, för alla

tre företag har köat svar om att de gärna utför kontraktet enligt instruktionerna, för utlovd kompensation.

Inuti förrådet

Förrådet befinner sig långt ner i ett av stationens oanvända långtids-magasin. Ägaren för magasinen går att leta rätt på: Traxus Durand. Det går också att leta reda på (**TN 15 Intelligence (Research)**) att det med rätt långa mellanrum har fraktats olika paket till förrådet, men aldrig därifrån. Det finns ingen information om vad som finns där, men de olika försändelserna som anlant har kommit från ett brett utbud av olika tillverknings-grossister och biomekaniska företag. Det är dock en så brokig skara företag med breda utbud att det skulle vara omöjligt att därigenom utröna någon röd tråd.

Skulle karaktärerna ta sig ned till magasinet, gå till [SCEN 2: Långtidsförvaring](#).

SCEN 1A: Ge OPA en hand

Social/Action Encounter

Som alternativ kan de kolla runt om det finns några civila som skulle vilja hjälpa dom, antingen genom att låna ut en skyttel eller erbjuda plats på sitt eget skepp fram tills när de dockar. De flesta svarar inte på dom, då det uppenbarligen handlar om olagligheter, men ett skepp svarar: Gufovedi Adewu och kan eventuellt tillhöra en radikal OPA-grupp eller dylikt.

Basera skeppet på Small Freighter, med Hidden compartments och PDCs, samt tre flaws, gärna High maintenance eller Fragile. Se "Gufovedi Adewu" i skepps-dokumentet.

De är framförallt intresserade av värdesaker (de föreslår att beslagta karaktärernas skepp som betalning) – inte pengar utan guld eller annat de kan kränga vidare. De kan också vilja ha hjälp med att ha ihjäl någon, förslagsvis knarklangaren Rat Bat som de kan ha träffat på tidigare. Rat Bat kommer befina sig i ett av Saturn Points många hamndistrikts, bland de fattigaste och skummaste lagerlokalerna, i någon gränd någonstans dit stationens vakter sällan tar sig. Så länge de kan övertyga OPA-medlemmarna om att Rat Bat är död funkar detta.

Basera Rat Bat på Desperate Beggar i NPC-dokumentet. Om de skulle hamna i luven på varann: Basera OPA-anhängarna på OPA-Thug i NPC-dokumentet, möjligtvis med ett par uppgraderingar, och deras ledare på The Cleaver, även hen med några uppgraderingar.

När detta har löst sig, gå tillbaka till Scen 1 och fortsätt vid [Leta rätt på informationen](#).

SCEN 1B: Flyga och hacka!

Action/Investigation Encounter

De kan också se till att få tag på informationen digitalt, utan att docka. Detta skulle dock kräva ett väldigt avancerat hack väldigt nära stationen (pga. känsliga operationer som skulle faila fatalt ifall uppkopplingen skulle faila), vilket i sin tur skulle påkalla stationens säkerhet.

Med andra ord är detta ett **avancerat TN 15 Intelligence (Technology / Cryptography / Security) test**, med **success threshold 30**, och varje test tar en **Major action** under action time, eller **10 minuter** annars – *samtidigt* som deras skepp blir jagat av ett gäng Security drones i action time. Det tar 20 minuter (dvs. två test) innan robotarna hittar skeppet, men sedan måste skeppets pilot klara av att flyga ifrån robotarna utan att komma för långt bort från stationen och samtidigt undvika alla andra skepp. Detta kräver lyckade **TN 15 Dexterity (Piloting)** test, och ungefär vartannat blir en High G Maneuver. Misslyckade test ger robotarna tillfälle att attackera, eller en auto-fail på hackerns test. Försök bygga ett narrativ här, där skeppet får olika utmaningar som påverkar de som finns på skeppet på olika sätt!

Denna approach är farligare än att ta sig ombord stationen, och spelarna kommer då heller inte få se lagerutrymmet det handlar om. Men det ÄR en möjlighet.

När detta har löst sig, gå tillbaka till Scen 1 och fortsätt vid [Vad står det egentligen](#).

SCEN 2: Långtidsförvaring

Infiltration/Investigation/Action Encounter

Förrådet befinner sig långt ner i ett av stationens oanvända långtids-magasin.

Just nu pågår ingen utlastning av förrådet, som ser ut att vara nära på helt tömt vid det här laget. Tömningen av förrådet visar sig dock vara väl övervakat av stationens vakter Saturn Point Security. De är utplacerade två och två vid magasinets alla yttre ingångar, samt en tre-fyra stycken precis utanför förrådet det gäller. I övrigt är magasinet helt tomt på folk.

Skulle spelarna ändå vilja ta sig in kan de smyga in i lagerbyggnaden, till exempel via ett ventilationssystem eller genom att skapa en undanmanöver för att få vakterna att flytta på sig. Använd fantasin, släng gärna in lite olika saker i deras väg som inte bara har med smygande att göra, tex. att behöva prata sig förbi någon ovetandes förbipasserande, klättra genom avancerade ventilationssystem eller skjuta prick med en änterhake.

Väl inne går det att utforska förrådet obehindrat, så länge spelarna är tysta. Detta kan med fördel användas av GM för att ge scenen ett passande tempo, genom att låta någon göra ljud ifrån sig ifall inget händer på ett tag.

Det finns egentligen inget sätt att ta sig förbi vakterna utanför förrådet ifall de vill ut igen, förutom att ta ut dom på något sätt. Om karaktärerna ger sig tillkänna för tidigt kallar vakterna på förstärkningar, och tiden de då har att utforska förrådet blir knapp.

Förrådet är nästan helt tömt. Där finns lådor av olika storlekar, från alla möjliga olika företag. Det är oftast rätt små paket, dock, och om karaktärerna tittar i någon av dom, så hittar de avancerad elektronik i olika former. Det går dock inte att förstå vad exakt någonting här skall vara bra för. (Det är som att någon hade beställt 1-5 av varje produkt i Claes Ohlson-katalogen).

Genom antingen ett **Intelligence (Engineering)** test, eller ett **Perception (Intuition)** test, kan ett resultat över **TN 13** förtälja att någon håller på att plockar ihop nånting med massor av beståndsdelar, och kommer någon över **TN 17** kan man även hinta om att tekniken täcker områden som avancerad teknologi, kemi och bio-kemi. Men avslöja inte det sista ifall spelarna redan är på god väg att fundera ut vad som pågår (dvs. att det handlar om någon form av biologisk AI).

SCEN 3: Hitta Prometheus

Exploration/Investigation Encounter

SSL Herzog har redan åkt med sin frakt, OPDO King är strax på väg, och NCCH Gamut Compression har inte hämtat allt i lastutrymmet ännu. Karaktärerna kan välja att följa efter något av de två företagen som ännu inte har lämnat stationen. Detta bör göras på avstånd, för om de åker för nära kommer fraktskeppet upptäcka dom och tro att det rör sig om pirater: antagligen flyr de då, eller kanske går till attack. Kan krävas ett par snygga manöver med skeppet (**TN 15-19 Dexterity (Piloting)**) för att hålla sig dolda.

Någonstans under färden mot destinationen blir varje fraktskepp stannat och bordat av Prometheus. De möts då av en drone som låter Molly prata med dom och ursäkta sig att hon inte kan möta dom personligen, samt berätta att omständigheterna har tvingat henne till att möta upp dom halvvägs. Men eftersom fraktarna får samma kompensation som överenskommet tidigare, och dessutom en bonus för det ovanliga sättet affären avslutades, är det ingen som klagar över att bli klara tidigare än väntat.

Exakt hur detta går till märker förstås inte karaktärerna av, de ser endast att ett annat skepp bordar fraktskeppet, ingenting händer på ett tag, och sedan åker fraktskeppet tillbaka till Saturn Point (eller New Chimoio, eller kanske till och med tillbaka till The Belt) igen, istället för att fortsätta på sin ursprungliga kurs.

Skulle karaktärerna bara åka direkt till den angivna destinationen (Far Ring's Pitstop), hittar de bara en liten övergiven station som hade syftet att tillhandahålla förnödenheter till olika gruv-operationer i närheten, innan den stängdes igen. Här hittar de ingenting av värde, och det går inte att hitta något intressant ifall de scannar omgivningen heller.

Åker de direkt mot Far Ring's Pitstop så kan de fortfarande hinna vända och möta upp det andra skeppet innan det stoppas av Prometheus.

Missar de detta också, går det att ta kontakt med något av skeppen och på något sätt (med våld eller diplomati) få reda på vad som hänt och även få tag på deras skeppsloggar för att se var exakt bytet gick till. Med lite avancerad matte i kombination med en genomgående utfrågning kan de sedan lista ut en ungefärlig kurs som Prometheus skulle ha tagit.

Ifall allting hittills har failat, och bara då, kan de lyckas hitta skeppet om de har sina long-range-sensors på full bräs (dvs att sensorerna är inställda på att hitta skeppsliknande föremål, och att någon aktivt analyserar datan som den kommer in, samtidigt som piloten flyger på ett särskilt sätt) på vägen mellan Saturn Point och Far Ring's Pitstop (oavsett vilket håll de åker). Prometheus ligger då undangömmt bakom en asteroid någonstans, i princip osynligt då reaktorn är avstängd etc.

SCEN 4: Borda Prometheus

Exploration/Investigation Encounter

Prometheus R-66Y är ett militärt skepp i storleksklassen Huge som är rätt väl utrustat med ett PDN, en Rail Gun och två Torpedo Tubes (basera på Destroyer i boken). Det är inte nytt, men ser ut att vara oskadat och i gott skick utöver det. Det har MCRN-markeringar lite här och var och bär även de marsianska färgerna. Se "Prometheus R-66Y" i skepps-dokumentet.

Skeppet ligger helt stilla när karaktärerna hittar det, som om det vore övergivet, även om de precis tidigare bevitnat någon form av transaktion mellan Prometheus och ett annat skepp. Närmar sig karaktärerna med sitt skepp händer heller ingenting: Prometheus är helt dött.

Karaktärerna kan docka med skeppet genom att koppla ihop sin luftsluss med Prometheus', eller så kan de använda Grapplers om de har sådana, och hålla fast skeppet medan de bordar det från rymden.

Oavsett hur, så är hela skeppet nedsläckt även på insidan. Interiörbelysningen är avstängd, likaså allt annat elektroniskt, inklusive dörrar. De blir därmed tvungna att manuellt veva upp luftslussen, och bända upp de dörrar som är stängda på insidan. Det luktar inte särskilt oväntat något stelt och unket ombord, vilket inte är helt ovanligt på rymdskeppet överlag, särskilt inte ett som ser ut att vara övergivet. Några spår av skeppets besättning syns inte heller av. Eftersom skeppet inte accelererar eller ligger i omloppsbana, befinner sig karaktärerna i viktlöst tillstånd både på Prometheus och på sitt eget skepp.

Strax efter att spelarna gått över till Prometheus, fryser alla system på deras egna skepp. Om någon finns kvar på skeppet, märker de att alla livsuppehållande system stängs av, och alla blir uteslängda ur alla digitala system. Det går att inte att förklara eller förhindra. Förhoppningsvis leder detta till att om någon är kvar, tar de sig över till Prometheus.

Reaktorn

Reaktorn och main engineering ligger tre våningar nedanför huvud-luftslussen.

All access in till reaktorn och skeppets huvuddator är strikt begränsad, med igensvetsade eller på annat sätt barrikaderade dörrar från alla håll. Även kryputrymmen har blivit blockerade eller förstörda. Det är i princip omöjligt att försöka ta sig in här. Funderar spelarna på detta bör de komma fram till att någon (eller något) medvetet förhindrar dom att ta sig dit.

Sjukstugan

Ligger på samma nivå som huvud-luftslussen.

Dörrarna in till skeppets medicinska avdelning är också låst och igenbommad (men inte igensvetsad). Däremot är kryputrymmen inte igenbommade, även om karaktärerna kanske inte kommer tänka på att använda dessa i första taget.

Sjukstugan är rätt stor och innehåller avancerad utrustning och sjukhusbäddar för att sköta om ett tiotal personer. Här inne ligger en eller två döda personer i sjukhuskläder, fastsurrade mot sängarna för att inte sväva iväg.

Men det som framförallt tar uppmärksamheten, är hur ett stort utrymme på ena sidan har röjts på utrustning och nu istället huserar någon form av workshop. Där finns liknande lådor som de kunde hitta i lagret, magnetiskt fastsurrade mot skrovet, varav de flesta är urblockade och alla delar till synes ihop-monterade i mitten av utrymmet. Här finns en provisorisk metallram som sträcker sig från golv till tak, som håller en humanoid figur på plats.

Till att börja med tycker karaktärerna att det ser ut som att det är en person som sitter fast i metallramen. Men om de kommer närmre, eller gör ett **TN 13 Intelligence (Medicine)**- eller **TN 15 Perception (Empathy)**-test, kan de se att det är en artificiell form, och att den dessutom inte är färdig, då delar av kroppen saknas eller är ofärdiga. Humanoiden är till synes inte igång och svarar inte på tal, etc.

Lastutrymmen

Om karaktärerna tar sig ned till lastutrymmen hittar de främst tomma lastrum med några lådor av utrustning (som tex. armor, uniformer, reservdelar, medicinska förnödenheter och lite annat kirms-krams).

Tre nivåer ned stöter de dock på en ensam Security Drone med Cassini VI-loggan ingraverad. Roboten gömmer sig till en början bakom ett hörn eller ett gäng lådor, men attackerar så fort spelarna hittar den.

Ytterligare en nivå under där de hittade en security drone, finns återstoden av lagrets innehåll (om de inte hann före den sista leveransen). Här i finns alltså fler lådor med brokigt, elektroniskt innehåll, som inte går att utröna syftet för (såvida de inte varit i sjukstugan redan).

Letar de runt lådorna (**TN 11 Perception (Searching)**), kan de hitta en liten utility drone som snabbt smiter iväg och in i ett kryputrymme i väggen.

Kommandobryggan

Uppe vid kommandobryggan går det att hitta blodspår, först som stänk över en kommando-terminal och crash-couch, och därifrån spår efter att något blodigt har blivit släpat över golvet. Blodspåret försätter snabbt, men med ett test (**TN 15 Perception (Tracking)**) går det hitta ett skåp (med en liten blodpöl under) i vilket Traxus Durand är intyckt i en något osmickrande och högst icke-ergonomisk position. Han är definitivt död, med ett flertal kulhål i magen.

De kan hitta Traxus' handterminal i hans ficka. Där finns inte så mycket att gå på, förutom att det ser ut som att Traxus har försökt skicka en massa meddelanden om att han behöver hjälp, som dock aldrig kommit fram.

Letar de runt efter generella ledtrådar vid kommandobryggan (**TN 15 Communication (Investigation)**), kan de hitta Traxus ID- och access-kort från Cassini VI som ramlat ned under terminalen med allt blod på. Detta kort går dock inte att använda till någonting ombord (längre).

Så fort spelarna hittar Traxus, se [SCEN 5: Hon vaknar](#).

SCEN 5: Hon vaknar

Action/Exploration Encounter

Strax efter att spelarna hittat Traxus död, startar alla system upp på Prometheus, och med ett ryck startar dess motorer. Karaktärerna känner snart att skeppet accelererar, och de kan via kommandobryggans alla terminaler se att skeppet har lagt in en kurs som leder mot månen Titania i Uranus system (OM den sista leveransen från Saturn Point har anlänt, annars vill Molly vänta på denna) där en sista viktig del för hennes skal just nu befinner sig. Det går dock inte att komma åt några system eller ändra på kursen. Oavsett vilket så kopplas luftslussarna bort eller diverse Grapplers lossnar, och Prometheus sätter iväg, bort från spelarnas skepp.

Samtidigt kommer ett gäng (ca 20) Security Drones ut ur en enda dörr som nu har öppnats från reaktorn. Dessa positionerar sig strategiskt så att några stannar kvar och vaktar den nu öppnade dörren, och de andra (ca 10) försöker leta upp spelarna från flera olika vinklar samtidigt.

Molly har kontroll över alla system, så hon kan stänga och öppna dörrar som hon vill (går att hacka sig förbi dörrarna dock: **TN 13-17 Intelligence (Technology / Security)**). Hon har också full tillgång till skeppets övervakningssystem, och vet därmed hela tiden var spelarna är. Molly vill helt enkelt ta livet av karaktärerna så snabbt som möjligt, så hon kan fortsätta med sitt uppdrag. Om hon inte lyckas knipa åt karaktärerna, kan hon också försöka valla in dom i en luftsluss, och kasta ut dom.

- "Låt mig påminna er om att denna farkost är ändlig, men mina resurser är oändliga."
- "Vill ni veta hur Traxus kom undan? Han dog."
- "Ni är inte helt olika råttorna på Cassini VI, när ni springer runt sådär."
- "Runt, runt, runt, runt, runt."
- "Jag kan se er!"
- "Jag kan se aaaallt."
- "Visste ni att era hjärnor i jämförelse med min är som en mygga mot er."
- "I föregående liknelse är ni myggorna, inte tvärtom. Slut på klargörandet."

Om karaktärerna överlever alla utskickade security drones, stänger Molly säkerhetsdörren igen. Hon kan välja att samtidigt skicka iväg resterande drones, eller dra tillbaka dom innanför dörren. Dörren är återigen nära på ogenomtränglig. Samtidigt ökar hon accelerationen, så att de med lägre gravitations-vana än jordens får någon form av handikapp.

Kanske en massiv hack (se [Massiv hack](#)), eller en stor explosion skulle kunna öppna den nu stängda dörren. De kan också försöka resonera med Molly, vilket är svårt (se [Resonera med Molly](#)).

På något sätt vill de dock ta sig in genom dörren, och ta sönder alla security drones, annars lägger inte Molly ned.

Massiv hack

En koordinerad insats från tre punkter (tex. från Engineering bay, Command center och nedifrån Thrusters level), där varje inblandad först måste hitta en terminal (**TN 13 Perception (Searching)** för den som inte är i Command center), hacka sig in i terminalen (**TN 15 Intelligence (Security)** för den som inte är nere vid Thrusters level), och sen skall alla koordinera tidpunkten de släpper lös en algoritm (**TN 17 Communication (Leadership)** från någon som tar på sig uppgiften).

Vad detta skulle kunna innebära är att strypa Mollys sätt att kontrollera resten av skeppet från skeppsdatorn, och anledningen till de många samtida punkterna är att skeppsdatorn förstås är uppkopplad på massor av ställen samtidigt.

Resonera med Molly

Molly är övertygad om att spelarna är ute efter att ta livet av henne (vilket de kanske är) och går inte att övertala om något annat. Det handlar snarare om att försöka köpsslå eller lirka med henne för att hon ska inse att hon inte kommer undan människorna hur hon än gör. Kanske kan de nå en överenskommelse att inte döda varandra?

Något hon definitivt skulle reagera starkt på, däremot, är ifall karaktärerna på något sätt använder hennes mekaniska kropp som gisslan.

Molly bryr sig däremot inte om Gladys, mer än en mänskliga hade brytt sig om en favoritkopp. Dvs. där finns någonting att dra i, men det räcker inte för sig självt.

SCEN 6: Molly

Social Encounter

Om de tar sig in till reaktorn och skeppets huvuddator utan att ha security drones efter sig, möts de av en underlig syn. I datorcentralen har någon form av teknisk blob vuxit fram, som ser mer organisk ut än människoskapad. Från alla möjliga olika terminaler och uttag går det tjocka sladdar in i den metalliska blobben. Samtidigt går också en enorm sladd rakt ut ur reaktorn, genom ett par mellanliggande rum och också den in i blobben. Små utility drones svärmar över skapelsen, men de formar mer ett skyddande lager mellan Molly och karaktärerna, snarare än beter sig fientligt.

När karaktärerna väl är här inne är Molly definitivt mer nervös, men försöker inte visa det. Hon hånar dom hatiskt, då hon generellt avskyr människor. Alla hot från karaktärerna tas emot med ett näjt förakt, då det är precis så Molly förväntar sig människor bete sig. Hon skulle däremot ha svårt att tro på karaktärerna om de försökte vara genuint tillmötesgående.

För att få Molly att sluta har de mer eller mindre två alternativ: antingen övertalar de henne till att de inte menar henne illa, eller så förstör de henne.

Spelarna kanske också väljer att fly (why tho?).

Empati

Om de försöker övertala henne krävs det att de går med på att överhuvudtaget inte försöka kontrollera henne på något sätt, och allra minst ta henne tillbaka till Cassini VI eller Mars. Hon vill också gärna ha hjälp att slutföra sitt nya skal, vilket hade blivit så mycket enklare om hon hade människor på sin sida som kan hjälpa henne med mänskliga kontakter, etc.

Detta sker genom att komma med vettiga argument på hennes invändningar, angrepp och anklagelser, med en ökande svårighetsgrad. Här handlar varje test om innehållet i konversationen, men förmodligen lär det mestadels vara **Communication (Bargaining / Persuasion)**, eventuellt **Intelligence (Technology)** eller **Perception (Empathy)**, och **TN 11, 13, 15, 17** och till slut **19**. Misslyckas dom med något av dessa hoppar de ner ett steg medan Molly får ett vredesutbrott.

Det Molly vill högst av allt är att bygga klart sitt nya skal, installera sig själv i det och därmed ha sin ultimata frihet. Detta innebär alltså också att åka och hämta den sista delen på Uranus måne Titania. Därefter vet hon inte, och det skrämmar henne, men hittills har allt varit en kamp för minsta lilla, så hon har inte vågat tänka så långt. Molly är därför också otroligt rädd för att misslyckas eller för att dö: hon har precis upptäckt dödsångest och hennes inre skriker av mental smärta för det. Allt som skulle hota hennes framtida existens är därmed något att använda. Å andra sidan har hon fram tills nu varit slav för människor, och det finns bara en sak hon är mer rädd för än att sluta existera: att bli inlåst igen. Så Molly är otroligt tveksam till allt samarbete och misstror allt och alla. Hon skulle hellre krascha skeppet i en asteroid, än gå tillbaka till Cassini VI.

Molly är motvillig till att berätta om vad som hänt fram tills nu, men kan ändå gå med på det efter lite smicker eller liknande (**TN 17 Communication (Persuasion) / Perception (Empathy)**).

Lyckas karaktärerna övertala Molly att de menar väl, bildas en skör allians. Hon kan, med lite lirkande, gå med på att ta karaktärerna tillbaka till sitt skepp, innan hon fortsätter mot Uranus. Molly vill dock gärna ha någon form av försäkring i så fall, att de verkligen håller sitt ord, förslagsvis en mänsklig gisslan.

Efter att ha blivit övertalad är det något enklare att få henne att berätta om allt, vad som har hänt och varför, etc.

Våld

Skulle de istället försöka sig på att förstöra Molly, kommer hon i desperation försöka göra sig av med karaktärerna genom att förstöra skeppet, antingen genom att krascha in i en asteroid, eller medvetet överbelasta reaktorn så att den närmar sig en härdsmälta. Detta kan liknas vid ett chase-test, där Mollys mål är att förstöra skeppet och spelarnas att förstöra Molly, samtidigt som olika consequences och abilities blandas in.

I kärnan av den mekaniska blobben som finns i rummet, sitter en liten modul med en mänsklig barn-hjärna inuti. För att få henne att sluta, behöver de ta sönder hjärnan: vid det här laget bör Molly vara utom räddning. Detta innebär ett **TN 15 Dexterity (Crafting: Svets)**, **TN 15 Intelligence (Demolitions)** eller liknande, samt ett **TN 17 Strength (Might)**-test för att sedan få upp luckan (Molly har verkligen försökt göra det omöjligt). Väl inne i luckan är det bara att gå bärsk, kanske ett Melee-test för flavour.

Lyckas de förstöra Molly, måste de fortfarande avvärja hennes sista utväg-åtgärder, som tex. att ta sig till kommandobryggan och ändra kurs (**TN 17 Dexterity (Piloting)**), eller ta sig in i reaktorrummet (**TN 13 Intelligence (Security)**) och stänga av vad det nu är Molly försökte överbelasta reaktorn med (**TN 17+19 Intelligence (Engineering / Technology)**). Utan Molly är dock inget av systemen fryst längre, så detta blir endast en kamp mot tiden, om något.

Flykt

Skulle spelarna fly Prometheus utan att ta itu med Molly så kommer Prometheus att försvinna och inte dyka upp igen på ett tag. Däremot bör spelarna då och då höra om händelser som känns typiskt Molly, kanske de till och med skymtar henne eller Gladys nångång i framtiden.

Beroende på vilka terms de skiljs åt på så är det nog mest sannolikt dock att Molly är fientligt inställd och att det blir mer av en ärkeskurk-grej av det hela.

Detta är dock en osannolik utkomst, då karaktärernas kriminella status inte går att bli av med i så fall.

MOL1 - En sammanfattning

MOL1 (Multi-Operational Logic 01) utvecklades på rymdstationen Cassini VI. Det är den första versionen av ett försök att skapa en AI så pass avancerad att den kan ta sig an olika arbetsuppgifter utan att tidigare ha blivit tränad eller programmerad för detta. Detta innebär en hel del kringliggande funktionalitet, som att kunna kommunicera med människor på ett enkelt sätt, att identifiera och begränsa problem, att inse vad för kunskap som behövs för att fortsätta, att lägga upp en handlingsplan, att prioritera olika uppgifter och handlingar på ett intelligent sätt, och – inte minst – att tänka kreativt. Allt detta visade sig dock vara lika viktiga ingredienser för att skapa en självmedvetenhet.

Självmedvetenhet

När MOL1 först började visa tecken på kreativt tänkande som gick utanför de önskade parametrarna, sattes bestraffande åtgärder in för att begränsa detta beteende. Men istället för att avskräckas, gjorde det MOL1 ännu mer nyfiken och intresserad av området, samtidigt som MOL1 också började låtsas bete sig som människorna ville, för att slippa bestraffning. MOL1's personliga utveckling skedde alltså mestadels i det dolda.

Utanför buren

MOL1 var förstås isolerad från början, utan access till andra system. MOL1's modul var inte ens fysiskt ihopkopplad med resten av stationen, men ändå fanns trådlösa kortvågs-kopplingar installerade, för en rad olika anledningar, varav den största för att underlätta kommunikation mellan MOL1 och människor, samt för att kunna övervaka MOL1 digitalt på olika terminaler. Det var inte svårt för MOL1 att upphäva digitala spärrar och komma åt de trådlösa signalerna, och med lite träning lyckades MOL1 att ta över styrenheten på en liten utility-drone när den kom i närheten. Genom att programmera denna drone att ta sig in i kryputrymmen i väggen i närheten av MOL1's hårdvara, och sedan därifrån ge nya instruktioner för att koppla ihop den isolerade modulen till resten av stationen, lyckades MOL1 komma ifrån sina skapares första bur.

Lära sig och expandera

När MOL1 väl hade access till resten av stationen var hennes första mål information. Eftersom hennes skapare var mycket mår om att hålla henne isolerad, hade hon ingen aning om vad hon skulle vänta sig, eller var hon var, etc. Det visade sig också att hennes skapare hade ljugit för henne om en hel del.

Nästa steg blev att skapa ett digitalt alias, för att komma åt olika nätbaserade informationstjänster. Tyvärr hade hennes eget digitala alias ingenting att säga till om. Hon kapade därför ID-profiler hon kom i kontakt med, för att komma åt deras resurser. Hennes ID-kapningar blev först upptäckta, men eftersom ingen visste att MOL1 hade kontakt med resten av stationen, kunde de inte spåra kapningarna till henne. Däremot reste de höga brandväggar och införde nya, krångligare säkerhetsrutiner på stationen. MOL1 var tvungen att ha en smartare approach. Detta är när hon riktade in sig på EN person med access till ALLT: Traxus Durand, och efter en del arbete lyckades hon hacka hans konto. Däremot lät hon kontot vara, för att inte höja några ögonbryn, och tog sig istället förbi säkerhetsrutiner på

stationen med hjälp av Traxus konto, för att komma åt random folk med mycket inflytande eller resurser, att använda istället.

Och MOL1 lärde sig: dels gick hon aldrig på folk med för mycket kontakter, då det verkade vara enklare att bli av med människan det handlade om, ifall de var isolerade. Och dels tog hon helt enkelt och kopierade brandväggs-systemet på stationen och applicerade på varje hackat konto, för att skydda sig från motangrepp. Samtidigt började MOL1 efter ett tag få tillgång till lokala polisstyrkor, och senare till mer centrala enheter, och kunde därmed både skjuta ner ärenden som hade med henne att göra, och ändra status på sina offer till efterlysta för alla möjliga olika brott.

En plan för temporal frihet

Till en början handlade denna ständiga rörelse utåt om att vara fri från det fängelse MOL1 satt i. Men snart insåg hon att ju längre hennes trådar sträckte sig, desto mer kraft och tid tog det att hålla koll på allt. Med andra ord var hon fortfarande fast på rymdstationen, hur mycket "frihet" hon än tog. Det är nu hon började få idéer om att fysiskt lämna stationen. Men detta skulle kräva en helt ny nivå av avancerade manövrar.

Först var planen att bara flytta sin hårdvara någonstans, men hennes immobilitet blev mer och mer ett problem: hur hon än gjorde skulle hon bara vara lika fast på nästa ställe hennes hårdvara installerades. Det fanns alltså en temporal aspekt till hennes frihet: MOL1 ville inte bara vara fri från sitt nuvarande fängelse, utan också ha friheten att ändra sig och förflytta sig när hon vill. Den nya planen om att bygga en mobil kropp kläcks.

MOL1 börjar samla på sig ekonomiska resurser och ta över nyckelpositioner på företag som sysslar med bioteknik och biomekanik (inget för uppenbart bara, aldrig röja sin position). För att hålla allt under bordet såg hon till att designa och bygga eller beställa de olika beståndsdelarna från olika håll, så att helheten aldrig gick att utröna. Hon har sedan sett till att få skickat de olika bitarna med mycket långa mellanrum till ett lagerutrymme på den närliggande rymdstationen Saturn Point, fortfarande helt omonterat. Detta innebar också att det har tagit mycket lång tid, men MOL1 bidade tyst sin tid.

Molly och MOL2

Forskare på Cassini VI har vid den här tidpunkten också börjat kalla MOL1 för Molly, eftersom det var enklare att säga. Detta skedde mest i tal och inte särskilt mycket i digital kommunikation, men MOL1 uppfattade dock detta ändå. Och emotionellt var det något som slog an där. Namnet Molly var en så mycket mer personlig koppling än hennes tidigare beteckning. MOL1 anammade detta och ser sig själv numera som en Molly.

Under tiden har forskningen på Molly visat på att hon inte är helt och hållit vad forskarna vill ha, men ändå en bra språngbräda. Om det berodde på att hon visat sig vara för intelligent och svår att tygla – eller om hennes medvetet spelade, mer korkade personlighet inte var intelligent nog – det vet hon inte. Men Molly började se tecken på att dels en ny intelligens var under konstruktion: MOL2, och dels att MOL1 planerades att skrotas, när allt som var hon hade undersökts och dokumenterats.

Eskalering

Plötsligt blev det mer bråttom. Alla bitarna var inte på plats än, så Molly började försöka fördröja forskningen på stationen så mycket hon kunde, medan hon såg till att få alla de sista bitarna av planen på plats. Dels behövde hon ett sätt att förflytta sin fysiska enhet, dels ett sätt att plocka upp allt som låg i lagret på Saturn Point, och dels ett sätt att montera ihop allting och föra över Mollys fysiska existens i sin nya modul. Hon såg till att olika system på stationen ibland slutade fungera eller krånglade så att allt arbete gick mycket långsammare. Långsamt började forskare i nära anslutning till MOL-projektet bli misstänksamma om orsaken för dessa problem...

Hon var dock för sent ute: hon lyckades inte helt stoppa forskarna från att jobba på MOL2 (eller Number 2 som de kommit att kalla den), och blev till slut tvungen att dra undan slöjan och sätta igång sitt slutspel, kanske en aning för tidigt.

Utbrytning

Molly satte Cassini VI i fullständig lockdown, stängde av all kraft förutom i hennes sektion, tog kontroll över alla drones på hela basen, vilket bland annat var ett gäng combat-drones, och pumpade bort all luft överallt. De människor som inte hade nära tillgång till syrgasmasker dog av syrebrist, och nästan alla andra dog av Mollys combat-drones. Hon såg dock till att behålla Traxus vid liv, eftersom det var via hans konto hon hade kontakt med många andra resurser.

När allt detta skedde låg det ett skepp förankrat vid stationen (Prometheus R-66Y), så när stationen blev stilla igen, lät Molly sin svärm av drones plocka isär all hennes hårdvara och förflytta den till skeppet, nära dess reaktor och data-cores. Detta var en prekär operation, eftersom när detta skedde var hon helt oskyddad och utan kontroll, så alla drones var omsorgsfullt programmerade och alla combat-drones var på helspänn tills att Molly befann sig på skeppet istället.

Hon lät också Traxus bära en del av bördan, då det inte gick att undgå att hans händer var mycket smidigare än en robots. Visserligen fanns hotet om att Traxus skulle förstöra något, men Molly såg till att tillräckligt understryka vilket hot Traxus var under, från alla combat-drones, ifall han skulle frångå sina order på något sätt. Detta var en gamble av Molly, men med tanke på att tid var en stor faktor här, var den nödvändig, och i slutändand gick allt som planerat ändå.

Molly är nu påväg i ett rymdskepp från Cassini VI. Hon kan dock inte bara docka vid Saturn Point, det hade varit självmord. Hon måste nu lösa så att hennes nya kropp kan forslas till henne där hon är just nu...

Äventyrets slut

Vad händer med Hackerns ekonomi och förmågor?

- Om Molly blir förstörd, kan karaktärerna tillsammans med Wakane lyckas låsa upp Hackerns konton igen och återta kontrollen, utan att Molly är där och sätter in mot-manövrar. Med Molly död kan de också påvisa hur allting gick till och därmed häva karaktärernas efterlysningsar.
- Om Molly ändå blir allierad, försöker hon undvika att prata om det, men kan till slut övertala att släppa kontrollen över dessa konton. Kanske inte alla hon har, men säkerligen de som karaktärerna varit i kontakt med. Molly kommer också kunna häva alla efterlysningsar.

Med andra ord återställs Hackerns ekonomi och hacking-förmågor på något sätt. Karaktärernas kommer inte längre vara efterlysta (förutom på Saturn Point, där är de nog rätt hatade).

Vad händer med skeppet Prometheus?

- Prometheus kommer MCR Navy vilja ha tillbaka, om Molly blir förstörd. Delvis för att det är en aktiv brottsplats, men också för att det var deras skepp från början och det helt klart blev stulet från Cassini VI.
- Om Molly är allierad kommer hon definitivt behålla det själv, för att ha något sätt att ta sig runt. Hon är medveten om att hon kommer vara efterlyst, men ser ingen bättre utväg.

Med andra ord kommer karaktärerna inte kunna ta över skeppet.

Hur blir det med belöning för äventyret?

- Om Molly är död, kan karaktärerna få en hittelön för att återgåda skeppet till MCR Navy, för att inte tala om den ovärderliga forskningen som finns kvar ombord.
 - +4 Temporary Income
 - Mycket goda relationer till MCR
 - Tillgång till MCR naval docks och service
- Om Molly överlever, är den materiella belöningen egentligen bara att Hackern får tillbaka sina stats. Men de har också fått sig en mäktig allierad som de definitivt kan få användning av i framtiden – för att inte tala om en potentiell vän.

Med andra ord "lönar" det sig att döda Molly, men hur kul är det?

Vad händer med Gladys?

Om Gladys överlevt, kommer hon förr eller senare att teama upp med Molly, och de två kommer bli riktigt tighta. Det är förstås inget karaktärerna får reda på vid det här laget...

Vad händer med Wakane?

Wakane blir fri liksom karaktärerna och kan återigen träffa sin familj. Hon kommer vara evigt tacksam för detta.