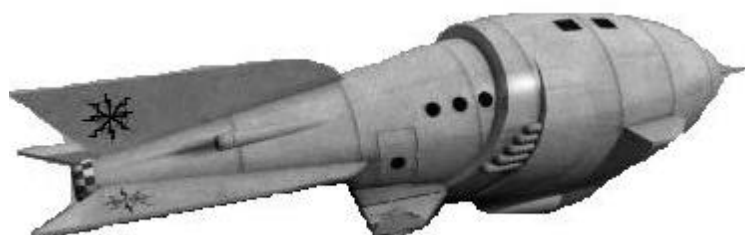


FANTOMPLANETENS HEMLIGHET



SNÖKON 2007

FANTOMPLANETENS HEMLIGHET

Detta äventyr är ett försök att fånga stilen och stämningen i den tidiga Space Operagenren som kan exemplifieras med Buck Rogers, Flash Gordon och Lensman – eller Kapten Frank (Captain Future) som var mycket populär i Sverige på 40-talet. Kort och gott handlar det om vildsinta rymdäventyr med raketskepp och strålpistoler.

Rollpersonerna är från början svurna fiender, agenter från Planetpatrullen och de rymdpirater som dessa jagar, men fångas båda in av en okänd kraft och måste hjälpas åt för att komma levande ur fällan. Scenerna 1 och 2 utgör egentligen bara inledningen på äventyret där rollpersonerna introduceras och de ställs inför det problem som de måste lösa, och bör inte ta så stor del av spelpasset. Scen 3 är huvudparten av äventyret och det är på den som SL bör lägga fokus. Under äventyrets gång finns en stor risk eller chans att rollpersonernas fiendskap återigen kommer att blossa upp. Om detta händer bör SL låta det ske och låta rollpersonerna ta konsekvenserna av det hela. Konflikten dem emellan är en central del av äventyret.

Regler

Handling: Slå 1t20 och lägg till din färdighet. Handlingen är lyckad om du kommer över svårighetsgraden eller din motståndares slag. En 1:a på tärningsslaget är alltid ett misslyckande oavsett om resultatet kommer över SG eller ej.

Svårighetsgrader (SG): Lätt 10 / Medelsvårt 15 / Svårt 20 / Jättesvårt 25

Svårighetsgraden för en handling är ”medelsvårt” om inga speciella omständigheter finns. Om rollpersonen är skadad är den normala svårighetsgraden ”Svårt”. Faktorer som mörker, personer som försöker störa den agerandes uppmärksamhet, m.m., höjer SG ett steg över det normala. Om rollpersonen har gott om tid och kan agera ostört sänks svårighetsgraden till ”lätt”.

Strid: Den med högst initiativ börjar. Var och en får bara anfalla en gång per runda, men man får alltid försvara sig. För att lyckas med anfall eller försvar slår man ett slag för den relevanta färdigheten, är resultatet högre än motståndarens så har man lyckats.

Skador: Slå vapnets skadevärde, dra av eventuellt pansarvärde och dra av det kvarvarande från offrets kroppspoäng (KP). När KP når noll avlider den skadade.

Scen 1: Jakt genom asteroidbältet!

Äventyret inleds med att planetpatrullen jagar rymdpiraternas raketskepp genom asteroidbältet. Strålkanoner och atommissiler avfyras vilt och med varje desperat undanmanöver riskerar de båda skeppen att kollidera med asteroider stora som berg eller att penetreras av rymdstenar som susar förbi i överljudshastighet.

Syftet med denna scen är att etablera rollpersonernas relation till varandra (dvs ”tjuv och polis”) och att ge berättelsen en fartfylld inledning. Låt de båda skeppens besättningar slå slag för *artilleri* för att avfyra sina vapen mot varandra och för *pilot* för att komma i kapp eller hålla sig undan de andra samt att undvika fientligt artilleri eller asteroider.

Plötsligt! Från ingenstans uppenbarar sig en himlakropp stor som en måne där det tidigare bara såg ut att finnas tom rymd. De båda raketskeppens hastiga framfart upphör tvärt – enligt deras mätinstrument verkar de ha fångats i något slags okänt kraftfält.

Om någon skulle ha haft oturen att bli träffad av fiendens vapen eller kollidera med en asteroid räddas de genom denna *deus ex machina*. Den mystiska himlakroppen uppenbarar sig och kraftfältet griper tag och för dem i säkerhet precis som strålen, missilen eller asteroiden ska slå in i skeppet.

De båda skeppen hänger stilla fångade i kraftfältet, raketerna släcks och inga instrument eller reglage svarar när besättningarna försöker använda dem. Lamporna ombord blinkar till och allt blir svart. Alla biologiska rollpersoner känner sig sömniga och somnar, elektronhjärnan på automaten MAX 4 stängs av.

Scen 2: Strandsatta på den okända planeten

När rollpersonerna återigen vaknar till liv upptäcker de att deras raketskepp står på den mystiska lilla planetens yta. Enligt deras klockor har de sovit eller varit avstängda i tre timmar. Runtom dem breder en död grå stenslätt ut sig, och i fjärran kan man se höga kratrar resa sig. De båda skeppen ligger några hundra meter från varandra. Skeppens instrument talar om att den lilla planeten har en obetydlig atmosfär och är väldigt kall även i ljuset från solen, det är nödvändigt att bära rymddräkt om man beger sig ut.

Skeppen verkar till att börja med oskadda, men om de försöker lyfta eller går ut och tittar på skeppen utifrån upptäcker de att någon har skurit upp raketskeppens skrov och avlägsnat raketmotorerna och atomkraftkällorna.

Undersöker man skadorna kan man se att operationen verkar ha gjorts med stor precision och inget annat på skeppen är skadat utöver att motorer och huvudkraftkällor saknas. I dammet runt de båda skeppen syns spår av ett slags larvbandsförsett fordon och många andra spår som av många spetsiga små fötter. Spåren leder från skeppen, ut över slätten och bort till en stor krater.

Tanken med denna scen är att rollpersonerna ska förstå allvaret i sin situation och att de ska börja tala med varandra och komma överens om att de måste samarbeta för att ta sig från planeten. Ägnar de mycket tid åt att bråka utan att se ut att kunna komma överens kan spelledaren påminna dem om att deras syreförråd förmodligen bara räcker i två dagar till och att batterierna på skeppen inte räcker mer än tre dagar utan atomkraftkällorna. Verkar det som att de inte riktigt vet vad de ska ta sig till kan spelledaren påminna dem om spåren som leder från raketskeppen och ut över stenslätten.

Scen 3: Det mystiska vraket

Om rollpersonerna följer spåren över stenslätten når de efter närmare en timmes vandring slutligen fram till en väldig krater. Larvbandsspåren upphör och ersätts av spår från sex kraftiga ben som sedan försvinner upp längs kraterväggen. Att klättra upp för väggen är möjligt, men en aning ansträngande och inte helt ofarligt ens i den lilla planetens låga

gravitation. Om man tar sig upp på krönet kan man se ned mot en storslagen syn: på kraterns botten ligger resterna av en enorm farkost. Det gigantiska skeppet är stort som ett mindre berg och är vagt format som en rocka, ingen av rollpersonerna har någonsin sett något liknande.

Det finns flera stora hål i skeppets skrov, vilket gör det lätt för rollpersonerna att ta sig in. Överallt i vraket råder ett becksvart mörker, endast lamporna på rollpersonernas dräkter lyser upp. Vraket är väldigt stort och innehåller enorma mängder vindlande korridorer och rum med rester av mystiska maskiner. Nedan finns några intressanta platser som rollpersonerna kan finna i sitt sökande efter de stulna raketmotorerna. Uppstår tidsbrist kan SL låta rollpersonerna komma fram till motorrummet utan att passera de kvarvarande platserna.

Vaktrobotar. Om det uppstår behov av lite action kan SL låta rollpersonerna stöta på en patrull med vaktrobotar. Dessa krabblignande automater består av en eliptisk kropp med ca en meters diameter, sex stycken ben, två gripklor och en liten strålkanon monterad på ryggen med förmåga att rotera 360°. De kommer alltid i grupper om fyra under ledning av en befälsautomat, som utmärks av en roterande antenn på ryggen. Denna antenn kan rollpersonerna upptäcka med ett slag för *Uppmärksamhet* mot SG 15. Om befälsautomaten förstörs kommer de andra robotarna i patrullen att stanna upp och bli orörliga.

Vaktrobotar (4 st) – gripklor 10 skada: 1T3+2, strålkanon 10 skada: 2T6+2, pansar: 5 (dras av från alla skada), KP: 10.

Trädgården. Detta är ett enormt öppet utrymme, kanske mer än en kubikkilometer stort. Golv och väggar är gjorda i ett okänt material som inte är metall, kanske någon slags kristallisk keramik. Överallt finns spår av vad som för mycket länge sedan måste ha varit mull och frodig växtlighet, men som nu förvandlats till damm. Enligt mätinstrumenten i rollpersonernas dräkter finns det spår av atmosfär och vatten, men bara i mycket små mängder. Här och var finns upphöjningar och nedsänkningar i golvet, som om det var kullar och små sjöar. På vissa platser ligger rester av ben och skal från olika slags djur, men det går inte längre att säga hur de skulle ha sett ut.

Stasiskammarna. I en stor oval kammare ligger trettio stycken äggformade två meter långa lådor med halvgenomskinliga lock. Om rollpersonerna tittar ned genom locken kan de se främmande varelser ligga där som mumier i sarkofager. Varelsena verkar ha varit upprättgående, men har för många ben och armar för att egentligen sägas se mänskliga ut. Deras många stora svarta ögon, känselspröt och tunna lemmar ger snarare ett insektsliknande intryck. De måste ha legat döda och utsatts för vakuum och köld i årtusenden eftersom de närmast ser ut att vara fossiliserade.

Hyperrymsmotorn. I närheten av motorrummet finns en stor massiv dörr som ser ut att vakta något värdefullt. Den kan öppnas med ett slag för *Teknik* mot SG 20. Bakom dörren finns en cylinderformad kammare, fem meter i diameter och tjugo meter hög. Tio meter upp hänger ett en meter stort pärlemorfärgat klot som lyser med ett varmt sken. Längs cylinderns väggar slingrar sig en ramp upp mot kammarens tak. Om rollpersonerna ägnar lite tid åt att undersöka det mystiska klotet kan de med ett slag för *Teknik* mot SG 25 lista ut att maskinen kan föra en farkost ut ur den normala rumtiden och ut i hyperrymden för att sedan återföra farkosten till en helt annan plats i rumtiden –

kanske många tusentals ljusår bort! Detta är en fantastisk skatt som kan ge mänskligheten nyckeln till stjärnorna. Om rollpersonerna går upp på rampen längs väggen kan de komma åt klotet och plocka ned det. Enligt mätinstrumenten i deras dräkter är klotet inte varmt och avger ingen farlig strålning och är så vitt de kan avgöra helt ofarligt att bära med sig.

Motorrummet. Detta är en stor kammare som i ena änden är öppen ut mot planetytan. Tio stycken reparationsautomater arbetar med att bära ut resterna av skeppets gamla motorer och ersätta dessa med de som stulits från rollpersonernas raket skepp. Dessa robotar består av två meter långa och en meter breda lådor med larvband och mängder av armar försedda med griporgan och olika slags verktyg. Två stycken större spindelliknande robotar med åtta ben och rejäla griparmar, samt lastflak på ryggen, hjälper också till. Om rollpersonerna ger sig in i rummet för att ta tillbaka sina motorer, så angriper inte reparationsautomaterna, inte ens om rollpersonerna försöker skada dem. Däremot tillkallar de en patrull vaktrobotar till sin hjälp.

Om rollpersonerna lyckas erövra sina raketmotorer och atomkraftkällor kommer de att vara mycket tunga att släpa hem, speciellt över kraterkanten. Om någon av de två stora lastrobotarna finns kvar är det dock möjligt att koppla samman MAX 4 med en av dem för att med dess hjälp få hem sakerna.

Om rollpersonerna inte dödat varandra eller besegrats av vrakets vaktautomater så är äventyret slut när de lyckats få igen sina motorer och kraftkällor så att de kan lämna den mystiska fantomplaneten, kanske med det främmande skeppets hyperrymsmotor i lasten.

Johnny Parsec – Agent vid Planetpatrullen



Äventyret – det är vad du lever för! Känslan av fara och osäkerhet och att samtidigt pressa dina egna förmågor till det yttersta ger en berusande känsla av frihet. När varje sekund är viktig och kräver att du gör ditt yttersta känner du att du lever livet till det yttersta, färgerna blir starkare och smakerna kraftigare. Denna längtan efter frihet och fara är något som går i arv i din släkt. Många av dina förfäder har lett upptäcktsresor bland solsystemets planeter och månar eller blivit duktiga idrottsmän, men det var din känsla för rättvisa och vilja att hjälpa andra som avgjorde ditt yrkesval. Som en av de mest framstående

agenterna i Solunionens Planetpatrull står du i fronten i kampen mot de ligor av smugglare, rymdpirater och andra kriminella som hotar freden och säkerheten i solsystemet. Denna kamp har lett dig och din kamrat, automaten MAX 4, in i ett komplicerat nät av gäng och ligor och du tror att du kan ha fått upp ett spår rakt in i hjärtat på ett av de största brottssyndikaten. Med ditt raketskepp Åskviggen har ni färdats från lyxkrogarna på Luna City, till den undre världen bland nybyggarkolonierna på Jupiters månar och vidare till asteroidbältet där du lyckats spåra en hemlig bas för den fruktade rymdpiraten Svarta Skuggan. I sista sekunden upptäcktes du dock av ett dolt varningssystem och rymdpiraterna hann fly, men du är dem hack i häl och fast besluten att inte låta dem komma undan!

Färdigheter

Artilleri	6
Pilot	10
Strålpistol	10
Teknik	5
Undvika	8
Uppmärksamhet	6

Initiativ: 7 KP: 20

<u>Vapen</u>	<u>Skada</u>
Strålpistol	2T6+3

Utrustning

Rymddräkt

Handbojor 4 st

Max 4 – Planetpatrullens automatagent



Du är en av Planetpatrullens mest erfarna och effektiva agenter. Under 64 års tid har du tjänstgjort med en aktivitetsnivå på 81% (vilket är 15,5 procentenheter över genomsnittet för din modell). Naturligtvis har du blivit kontinuerligt uppdaterad till senaste teknologi, men du har hela tiden också samlat erfarenhet, kunskap och skicklighet. Under dina år i kåren har du samarbetat med många människor, och även om du har ansett att vissa varit mer effektiva än andra så har du alltid fått goda omdömen för din förmåga att kommunicera med dem.

Just nu arbetar du tillsammans med en ung man vid namn Johnny Parsec, som är skicklig och presterar över det mänskliga genomsnittet av arbetstimmar per dygn men som också ofta tar allt för stora risker för att utföra ett effektivt arbete. Du har sett hans typ tidigare och uppskattar att han lider 65% risk att dö och orsaka

Planetpatrullen stora materiella förluster inom det närmaste året. Under din ledning och fostran kanske han kan lära sig att använda sin skicklighet på ett rationellt sätt och bli en effektiv agent.

Ni har tillsammans lyckats spåra den ökände rymdpiraten Svarta Skuggan till en hemlig bas i asteroidbältet. Tyvärr lyssnade inte din kamrat på dina teorier om dolda varningssystem och piraterna lyckades fly. Men ni är dem hack i häl och kan du bara få in ett skott på deras motorer så kommer de inte undan.

Färdigheter

Artilleri	10
Pilot	7
Strålpistol	7
Teknik	10
Undvika	4
Uppmärksamhet	8

Initiativ: 4 Pansar: 5 KP: 30

Vapen Skada

Gripklor	1T6
Strålpistol	2T6
Sömngas	(Söver offret i tio minuter)

Utrustning

”Regen”-drog, återställer 1T6+4 KP. 4 doser.

Atena Sinclair "Svarta Skuggan" - Rymdpirat



"Pengar är inte allt" brukar de säga som själva redan har tillräckligt, men som uppvuxen på ett fattigt gruvskepp bland Saturnus månar har du fått lära dig om pengars värde den hårda vägen. När ni tvingades sälja skeppets atmosfär för att betala räntan på banklånen valde du att rymma hemifrån istället för att dygnet runt andas dåligt återvunnen luft genom andningsmask. De yttre planeternas månsystem är en tuff miljö, och var extra hård för en ung flicka. Men du var inte helt hjälplös eftersom du redan som barn lärt dig flyga malmflygare och ofta prickskjutit med din fars gamla strålpistol. Din

sl en liga av rymdpirater som erbjöd dig en plats i gänget. Alla dina kumpaner från den tiden är döda nu, men själv har du klättrat uppåt i solsystemets organiserade brottslighet. Tillsammans med din kompanjon "Slick", en reptilman från Venus, har du under två års tid haft ditt eget raketskepp, den Svarta Skuggan. Under det namnet har ni blivit omtalade bland solsystemets mest fruktade pirater och ni har befriat många lastkonvojer från deras isotoper och ädelmetaller. För en vecka sedan fick du bud om att agenter från Planetpatrullen frågat runt i den undre världen på Jupiters månar och att en av dina kontakter avslöjats. Därför placerade du ut ett nät av radarsonder runt er bas i asteroidbältet – och det var tur det! Tack vare dem blev ni förvarnade när ett av Planetpatrullens raketskepp kom stormande rakt mot er. Efter en hastig flykt har ni dem fortfarande i svansen men du är övertygad om att en så skicklig pilot som du borde kunna skaka av dem.

Färdigheter

Artilleri	8
Pilot	10
Strålpistol	8
Teknik	7
Undvika	8
Uppmärksamhet	6

Initiativ: 7 KP: 20

<u>Vapen</u>	<u>Skada</u>
Strålpistol	2T6+4

Utrustning

Rymddräkt

Zl'kk "Slick" – Venusiansk reptilman och rymdpirat



Redan som liten hade du bestämt dig för att söka dig från ditt hem i Venus träsk och djungler och ut bland solsystemets alla världar. På din fars tid kanske det räckte att bli stridsman under någon av klanherrarna eller göra sig ett namn som gladiator vid någon av polstäderna, men inte nu längre. En krigare som vill vinna ära i dag måste ge sig ut i rymden. När du var fem år hade du redan besekrat alla dina bröder och systrar i din kull och vid sju års ålder togs du i träning bland stammens krigare. Nu är du femton år och har redan ett rykte som en rejäl kämpe på flera av solsystemets himlakroppar.

Du har blivit medlem i ett sällskap av krigare som erövrar rikedomar från raketskeppen som färdas mellan de yttre och inre planeterna. Där arbetar du

tillsammans med Atena, en mänsklig hona, och det är hon som bestämmer eftersom hon har alla kontakter bland de som förser er med vapen och bränsle och köper det ni erövrar. Det stör dig dock inte så mycket att hon sköter om den biten av ert arbete eftersom du vet att du är den större krigaren av er två.

Färdigheter

Artilleri	10
Pilot	5
Strålpistol	10
Teknik	4
Undvika	10
Uppmärksamhet	8

Initiativ: 10 KP: 25

Vapen Skada

Strålpistol 2T6+3

Venusiansk stridsklubba 1T6+6

Utrustning

Rymddräkt

Lyckotalisman

Venusiansk tobak (ett dödligt gift för människor)