

ETT ÄVENTYR TILL SKYMNINGSHEM: ANDRA IMPERIET

AV KRISTER SUNDELIN OCH SIMON J. BERGER

FÄLLOR

Det sägs ibland att skillnaden mellan inrikespolitiken i Imperiet Tikanari och Federationen är att man inte riskerar att rent bokstavligt få en kniv i ryggen i Federationen, men utöver det är likheten slående. Intriger och ränkspel pågår överallt, och ibland kan detta gå ut även över ens grannar.

Politiskt sett så är Tikanari-imperiet delat i två fraktioner: de adelshus som stödjer kejsarinnan Shiro-Hime-no-Mikado och de som motarbetar henne. Kejsarinnan har ett omfattande spionnätverk för att hålla koll på adelshusen i imperiet, så hon har ganska god kontroll över vilka som är med henne och vilka som är mot henne. De som oroar henne mest är de som säger sig vara med henne men inte är det.

Ett av dessa hus är Kawana, som traditionellt sett alltid har tillhört "hökarna" i Tikanaris politik. När Shiro-Hime kröntes så har Kawana öppet förklarat henne trohet, men i hemlighet så fortsätter de på hennes företrädares imperialistiska och isolationistiska bana. Detta vet kejsarinnan om, så nu har hon riggat en fälla i form av slutandet av ett frihandelsavtal med Brae Fild. För imperiets del så är frihandelsavtalet inte så viktigt. Det stärker visserligen positionen vid en av infarterna till imperiet, vilket är bra för handeln och ekonomin, men framförallt så är avtalet ideologiskt motbjudande för hökarna. Samarbete och frihandel med vad de uppfattar som imperiets fiende är något som de kraftigt kommer att motarbeta.

Eftersom huset Kawanas territorium är det som ligger närmast Brae Fild så är det också de som får ansvara för säkerheten när kejsarinnans särskilda sändebud, Hana-o, färdas till Brae Fild för att underteckna avtalet. Det borde vara svårmotståndligt för Kawana att försöka iscensätta ett attentat mot Hana-o, så att skulden läggs på hårlösingarna från

"Knowing there is a trap is the first step in avoiding it."

– Hertig Leto Atreides

"I love hit men. No matter what you do to them, you don't feel bad."

– Marv

Federationen (dvs människor), och att sedan hålla detta emot kejsarinnan i Husens råd.

Detta är det bete som kejsarinnan har lagt fram till huset Kawana och hon hoppas förstås att de ska nappa. Om de gör det, så kan hon använda sig av det för att göra sig av med en farlig motståndare i imperiets inrikespolitik och skicka en kraftig varning till alla andra hus som motarbetar imperiet i det fördolda.

Problemet är att Shiro-Hime inte är ensam om att ha planer i Brae Fild, och hon är inte helt van vid att betrakta utom-tikanari som något annat än monopolitiska block. Tanken att det finns krafter inom Brae Fild som inte vill ha frihandelsavtalet verkar inte ha förefallit henne, eller så har hon bortsett från dem i och med att de utgör minoriteter. Men det är inte enbart i Imperiet som de missnöjda är villiga att ta till våld.

SPELVÄRDEN

Tyvärr fanns det inte plats för värden. Åtta sidor är en hård begränsning, och vi valde att lägga krutet på intrigen och personerna. Misströsta inte: i rutan "Just add water" på sidan 172 i regelboken så finns hjälp om hur man skapar värden för spelldarpersoner.



ATT LEDA ÄVENTYRET

Fällor är ett ganska typiskt äventyr till *Skymningshem: Andra imperiet*. Äventyret innehåller inte direkt en händelsekedja, ett antal platser att utforska eller en gåta att lösa, utan istället finns här ett antal personer som har olika mål som de försöker uppnå med de resurser som de har, och ett grundläggande startläge. Därför har det här äventyret en ganska säregen form: istället för ett tydligt mål för rollpersonerna att klara av, så har vi istället ett antal tydliga mål som spelledarpersonerna försöker uppnå.

UPPLÄGG

Det finns två olika fraktioner som konspirerar när det gäller frihandelsavtalet. Den ena är maqinisterna, som anlitar legosoldater för att slå till mot prinsessan Hana-o. Legosoldaterna har fått uppdraget på falska premisser och tror att det är en regelrätt stridsaktion och inte terrorism.

Den andra är huset Kawana, som har anlitat en lönnmördare från Federationen. Mördaren Eran är diskret av sig och tänker inte göra ett frontalangrepp. Istället anpassar han sig efter situationen, och använder de medel som han behöver.

Båda fraktionerna har dock samma mål: att stoppa frihandelsavtalet, och för det har de valt samma medel, att mörda sändebudet från Tikanari.

Äventyret är upplagt som en samling referenser för ledtrådar, platser och personer. Ledtrådar är saker som rollpersonerna kan upptäcka om de utför lite detektivarbete. Platser är beskrivningar av de mest troliga och för äventyret mest intressanta platserna där viktiga saker kan hända. Personer är en samling beskrivningar av de personer som har något med äventyret att göra, och som antingen kommer att komma i vägen för någon annan eller som har sin egen agenda under äventyret.

Spelledarens jobb är framförallt att se till att rollpersonerna hamnar i vägen för spelledarpersonerna, och att motivera rollpersonerna att ta itu med saken. Så fort rollpersonerna har blivit insyltade så är det spelledarens uppgift att bedöma hur spelledarpersonerna reagerar på det.

MÅL

Följande mål ger bättringspoäng för äventyret i dess helhet.

Stoppa Nobuseri: 3 bättringspoäng.

Stoppa Eran: 2 bättringspoäng.

Sätta åt Kawana: 2 bättringspoäng, låsta till Likviditet eller till Kontakter: Tikanari

Upptäcka kopplingen till maqinisterna: 2 bättringspoäng.

Frihandelsavtalet blir underskrivet: 1 bättringspoäng.

ROLLPERSONER

Äventyret är anpassat för fyra till sex rollpersoner som har koppling till Brae Fild och som på ett eller annat sätt jobbar för eller kan jobba för Brae Filds säkerhet. De bör klara av deckararbete, och de bör ha förmåga att ta till våld om så krävs.

Om rollpersonerna användes i introduktionsäventyret *Min vän/min fiende* så kan de med fördel användas även här. I så fall så borde rollpersonerna ha kontakt med Leon Mattius och/eller Shylienn Blansh, samt ha en del information som hjälper dem i det här äventyret. Om rollpersonerna inte användes i introduktionsäventyret så har man två problem att överkomma: rollpersonerna måste komma i kontakt med äventyrets intrig, och rollpersonerna måste få ett incitament för att ta itu med problemet. De kommer också att få lägga lite mer tid på att hitta lite information om maqinisterna och skaffa nya kontakter på Hillionvill. Då måste man förmodligen börja med att sätta rollpersonerna i kontakt med en annan person som kan dra in dem i äventyret. Utgå i så fall från rollpersonernas egenskaper för att hitta någon lämplig ingångspunkt.

UPPSTART

Det lämpligaste sättet att inleda det här äventyret är som fortsättning på introduktionsscenarioet *Min vän/min fiende* i regelboken. I så fall så fortsätter maqinisterna att vara ett hot, fast på sparlåga efter att deras storvulna planer har sabbats.

Lämpligen så ingår rollpersonerna i en särskild aktionsgrupp under säkerhetsstyrkorna eller stationspolisen, med särskild inriktning på maqinisterna. Ett alternativ är att de anlitas av Shylienn Blansh, och därmed jobbar indirekt för den altariska säkerhetstjänsten istället.

Rollpersonernas uppgift är inte att hålla koll på prinsessan Hana-os säkerhet, utan att bedöma och undersöka hotbilden utifrån. Deras jobb är alltså inte att vara hennes livvakter (hon har så det räcker) utan att hitta vilka som skulle vilja skada henne, om några finns. Om rollpersonerna jobbar för Leon Mattius eller Shylienn Blansh så får de jobbet i en helt normal genomgång, varefter äventyret börjar.

DETEKTIVARBETE

Det finns två sätt att ge rollpersonerna den information de behöver för att komma framåt i äventyret. Det ena är som ledtrådar som trillar ner i famnen på dem och det andra är som resultat av att de gör efterforskningar. Bäst är att använda en blandning igenom hela äventyret, eftersom det kan bli enformigt annars.

Normalt sett används slag för Kontaktnät och Informationssökning för att hitta information, men se till att rollspelande vägs in, så att inte äventy-



ret stannar upp på grund av ett par dåliga slag. Om rollpersonerna saknar precis rätt Kontaktnät så kan man byta ut det mot något annat eller mot Informationssökning eller till och med Likviditet om man mutar sig fram, eventuellt med -3 eller -6 på slaget. Omvänt så kan man låta gott rollspel och smarta metoder ge +3 eller +6 på slaget.

AVSLUTNING

Äventyret slutar på endera av två sätt: prinsessan Hana-o dör, eller prinsessan åker hem till Tikanari med eller utan undertecknat frihandelsavtal (förmodligen undertecknat, men man vet aldrig). När något av dessa villkor inträffar så är äventyret slut och bättringspoäng sammanställs och delas ut.

Maqinisterna lär vara kvar som problem i framtiden, åtminstone tills man hittar vad som ligger bakom dem. Huset Kawana lär fortsätta att intrigera inom Tikanari mot kejsarinnan. Med stor sannolikhet så kommer kejsarinnan att sitta kvar – hon har tillräckligt mycket ess i sina vida kimono-ärmar för att Kawana ska få det svårt att skada henne med genom här incidenten – men om tillräckligt mycket bevis kan grävas fram så kan däremot huset Kawanas inflytande komma att begränsas hårt.

Om rollpersonerna hittar en massa bevis mot Kawana, och framför detta till prinsessan Hana-o på något sätt, så ger hon en snabb och personlig audiens under toppmötets sista dag. Hon tar emot de bevis som finns och lovar att kejsarinnan inte ska glömma bort dem.

Kolla upp maqinisterna: Om rollpersonerna jobbar för Leon Mattius eller Shylienn Blansh och du vill sätta dem på rätt spår direkt så kan deras uppdragsgivare tala om för dem att maqinisterna har börjat röra på sig igen. Annars kan de få börja kartlägga hotbilden mer brett, för att först när de är igång komma maqinisterna på spåren.

Om man hör sig för genom någon lämplig kontaktfärdighet så ger låga resultat bara att enstaka nya medlemmar av sekten har dykt upp efter att den blev mer eller mindre förintad i *Min vän/ min fiende*. Medelhöga resultat ger kunskap om att maqinisterna har talat med en eller annan fixare som har kontakter bland legosoldater. Vid höga resultat så framgår att sekten har flyttat en stor summa pengar ut ur Brae Fild genom fixaren Tomm Sehnn. Var sekten har fått pengarna ifrån finns det inga svar på.

En heligt förbannad broder: Rollpersonerna hör vid något tillfälle talas om en medlem av maqinistsekten som har rest hit från Fo'ur helt öppet, vilket rollpersonerna torde reagera på eftersom maqinisterna de är vana vid agerar i hemlighet, som terrorister. Denne broder Adrian är nu på väg att lämna Brae Fild oplanerat kort efter sin ankomst. Om han frågas ut så släpper han gärna ut sin besvikelse över hans bröder och systrar här, som så har tappat den sanna, självgranskande vägen, och istället har förfallit till simpla våldsvarkare. Han vet dock ingenting om de fildiska maqinisternas aktuella planer.

Kolla upp Tomm Sehnn: Tomm Sehnn är känd bland smugglare och legosoldater för sitt strikta hederskodex. Han förmedlar aldrig kontakter som har med droger, slaveri eller terrorism att göra. Han är inte särskilt svår att hitta om man frågar rätt folk på rätt sätt, men det är mycket svårt att få ur honom information om ett jobb. Till slut så borde dock rollpersonerna lyckas få reda på att han har förmedlat ett fullt legitimt eskortuppdrag till legostyrkan Nobuseri. Tomm Sehnn förnekar dock bestämt att det skulle ha någonting med terrorism eller religiösa sekter att göra. Han kan tvärtom ge en detaljerad beskrivning av en representant för det brytningsföretaget som han ska ha förmedlat uppdraget åt. Vare sig företaget eller kontakten existerar.

"Nämen, är inte det där...?" Om någon av rollpersonerna har högt i Kontaktnät: legosoldater eller kanske är legosoldat själv så kan det hända att han känner igen två kollegor misstänkt nära Hotell Horaezin. De försvinner när de känner sig iakttagna, men det går med lite svårighet att förfölja dem till Fedestoor.

Kolla upp Nobuseri: Har man rätt sorts kontaktnät så är det inte svårt att få grundläggande information om Nobuseri. De har ett gediget rykte som hederliga legosoldater.

Ett medelhögt resultat för Kontaktnät eller Informationssökning kan ge tillgång till en bild där man ser Kana, Hiro, Asuka, Jen och Meilin, men inte Kira eller Shio. Ett högt slag för Kontaktnät: Undre världen kan tala om att en mängd skrymmande gods smugglades in den nionde och att det fraktades till Fedestoors lager i Hillionvills industriområde. Ett högt slag för Kontaktnät: Legosoldater kan ge att Hiro och Meilin har setts i närheten av Fedestoors lagerkomplex.

"Vill ni ta bort kniven från min strupe, snälla herrn?" Vid något tillfälle så kan någon av rollpersonerna, gärna någon med komisk potential så att det inte blir helt krystat, snava på något och falla rakt på den skröplige gamle farbrorn som just skulle gå förbi. Innan någon vet ordet av så sitter rollpersonen fast i ett järnhårt nacklås med en kniv mot sin strupe. När misstaget reds ut så försvinner gubben, som råkar vara lönnmördaren Eran.

Kolla upp yrkesmördaren: Antagligen så leder mötet närmast ovan till att rollpersonerna hör sig för i den undre världen efter rykten om yrkesmördare på stationen. Alternativt så kan kontaktnät inom Federationens polis eller någon annan säkerhetstjänst vara en källa till information (de fildiska Säkerhetsstyrkorna har dock inte resurser att hålla reda på proffs av Erans kaliber).

Ett medelhögt slag ger rykten om att en frilansande yrkesmördare har kommit till Hillionvill men inte vem det är. Ett högt slag avslöjar att namnet är Eran och ett mycket högt slag talar om att det rör sig om en verklig mästare på förklädnad.



HOTELLETS PRESSCENTER

Vad det är: Ett konferenscenter i Hillionvills hotelldistrikt, tillfälligt omgjort som presscenter.

Var finns den: Hotell Horaezin, Hillionvill.

PÅ UTSIDAN

Hotell Horaezin är ett stort och lyxigt hotell som ligger centralt i Hillionvill på plazan. Hotellet har en egen station till tunnelbanesystemet, och en stor offentlig ingång till aulan. Man kan även se hotellet från rymden utanför Hillionvill, eftersom det sträcker sig rakt igenom stationens ytterskrov.

Presscentret finns i en separat tillbyggnad på bottenvåningen, som man når från entréhallen på hotellet. Det är prydliga och välstädade korridorer, väl skötta och putsade, med ytterst få skavanker. Det doftar av tvättmedel och rengöringsmedel på morgonen och svettiga kostymer på kvällen.

PÅ INSIDAN

Konferenscentret har tre mindre sammanträdesrum, ett större konferensrum och ett par vilorum och hygienutrymmen i anslutning till en aula och en restaurang. Aulan används för pressmottagningar och har ett podium med talarstol och bänkar för församlade dignitärer. Restaurangen har stängts av för hotellets övriga gäster, och är endast avsett för dem som befinner sig i konferenscentret. Konferensrummet är rejält uppsnoffsat enkom för tillfäl-

let ifråga, och det är här som frihandelsavtalet ska undertecknas.

Två av de tre sammanträdesrummen används för Brae Filds respektive Tikanaris nyhetstjänster, och dessa är mer eller mindre samlingspunkterna för alla församlade journalister som hungrigt letar efter de första nyheterna att rapportera till sina tittare, lyssnare och läsare. Härifrån kan de även skicka iväg sitt färska material.

Det tredje sammanträdesrummet har blivit något av ett incidentrum för säkerhetsfolket.

HUR MAN KOMMER IN

Det finns tre officiella ingångar. Den ena är stora entrén, den andra är en sidoingång från utsidan som också är brandutgång, och den tredje är en serviceingång via kulverten. Samtliga är bevakade av Brae Filds säkerhetstjänst som har ställt upp en rejäl mängd med sensorer avsedda att upptäcka vapen, sprängmedel och annat. Identitetskontroll är obligatorisk. Varje ingång bevakas av minst fyra personer, varav endast en gör kontrollen av identiteten. Vid utslag på sensorerna så tas personen åt sidan och får genomgå en särskild kontroll.

Lufttrummor brukar vara en favoritmetod för att ta sig in, men här är de endast 30 cm i diameter.

TITTA! VAD ÄR DET HÄR?

- Förseglade påsar med föremål som anses vara en säkerhetsrisk, som därför förvaras av vakterna och ska återlämnas när man går ut igen.
- Mikrofoner kopplade till aulans PA-system.
- Kafévagn med diverse drycker och tilltugg, för att göra livet lättare för församlade journalister.
- En kvarglömd väska, innehållande... ja, vaddå? Det kommer att utlösa ett större säkerhetspådrag om det rapporteras.
- Någons tappade ID-kort.
- Flaskor med mineralvatten.
- Ett koffatroll, som alltid försöker servera koffa när man minst anar det men oftast när man behöver det.

COOLA HÄNDELSER

- Nobuseri anfaller! Ha en häftig svärdsfajt på stolsryggarna i aulan.
- En kvarglömd väska utlöser ett större säkerhetspådrag. Hela evenemanget stannar av innan väskan ytterst försiktigt tas därifrån av ett bombtroll, som hivar ut ekipaget i rymden.
- Nobuseri anfaller! Försök få ut alla dignitärer, samtidigt som Ahio undrar vad sjutton det är som pågår och försöker utnyttja tillfället.
- Nobuseri anfaller! En journalist refererar live om angreppet samtidigt som han duckar under stolarna.

TOPPMÖTETS PROGRAM

Toppmötet inleds den 12 efter fjärde Ljuse år 1704 med att Hanao, särskilt sändebud från kejsarinnan Shiro-Hime-no-Mikado av Tikanaris stora imperium, anländer till Hillionvill. Hon tas emot av Hillionvills president i en kort och formell ceremoni. Därefter eskorteras sändebudet till sin svit, där hon inkvarteras under absolut högsta säkerhetsformer.

Andra dagen, den 13 efter Ljuse, så får sändebudet en rundtur på Hillionvill vilket inkluderar lunch med presidenten. Därefter kommer ett särskilt möte mellan sändebudet och Hillionvills utrikesminister, där de går igenom frihandelsavtalet och klargör att de är överens om det. Detta är ren formalia, eftersom båda sidors diplomater redan har mejslat ut avtalet sedan länge. Efter mötet hålls en presskonferens, där båda sidor försäkrar att de är överens, och att de avser att skriva under avtalet den 14e.

Förmiddagen under den 14e innebär ett särskilt möte mellan sändebudet och representanter från Federationsrådet, men det innebär i princip bara hedersbetygelser och vänskapsdeklarationer. Därefter kommer det formella undertecknandet av avtalet. Avtalet skrivs under, och båda sidor skakar hand och håller upp det undertecknade avtalet framför kamerorna och ler. Slutligen förekommer ett par intervjuer av sändebudet, Hillionvills ledning och representanter från Federationsrådet, varefter sändebudet åker hem igen.



PRINSESSAN HANA-OS SVIT

Vad det är: Presidentsviten på Hotell Horaezin, Hillionvill.

Var finns den: Hotell Horaezin, Hillionvill.

PÅ UTSIDAN

Det finns tre "utsidor". Den ena vetter mot torget och har en balkong. Den andra vetter mot rymden och har en strålande utsikt över Brae Fild. Den tredje är dörren in i sviten, som är en bastant dubbeldörr med en vakt utanför.

Torgsidans balkong kan vid behov inglasas och glasen är skottsäkra. Det står säkerhetsfolk på den också, och så länge som ett lämpligt högdjur bor där så finns även bevakning av torget utifrån med prickskyttar och spanare som övervakar folkrörelserna.

Rymdsidan har två stora panoramafönster ut mot rymden, var och en från sovrummet. I princip så är glasen på panoramafönstren helt säkra: det som kan knäcka dem orsakar förmodligen större hål i strukturen runt omkring, om man säger så.

PÅ INSIDAN

Presidentsviten har två stora sovrum, ett mindre gästrum, en matsal, ett litet konferensrum, ett litet kök, två badrum, ett vardagsrum och en hall. Matsal och vardagsrum vetter mot torget, medan sovrummen vetter mot rymden. Det finns också ordentliga kommunikationsmöjligheter i konferensrummet, så sviten kan, förutom att vara ordentligt lyxig, fungera som tillförordnat stabsrum utifall att det behövs.

Utöver det rent funktionella så andas hela presidentsviten lyx; återhållen och diskret lyx men ändå lyx. Förmodligen är sviten de enskilt dyraste rummen i hela Hillionvill.

HUR MAN KOMMER IN

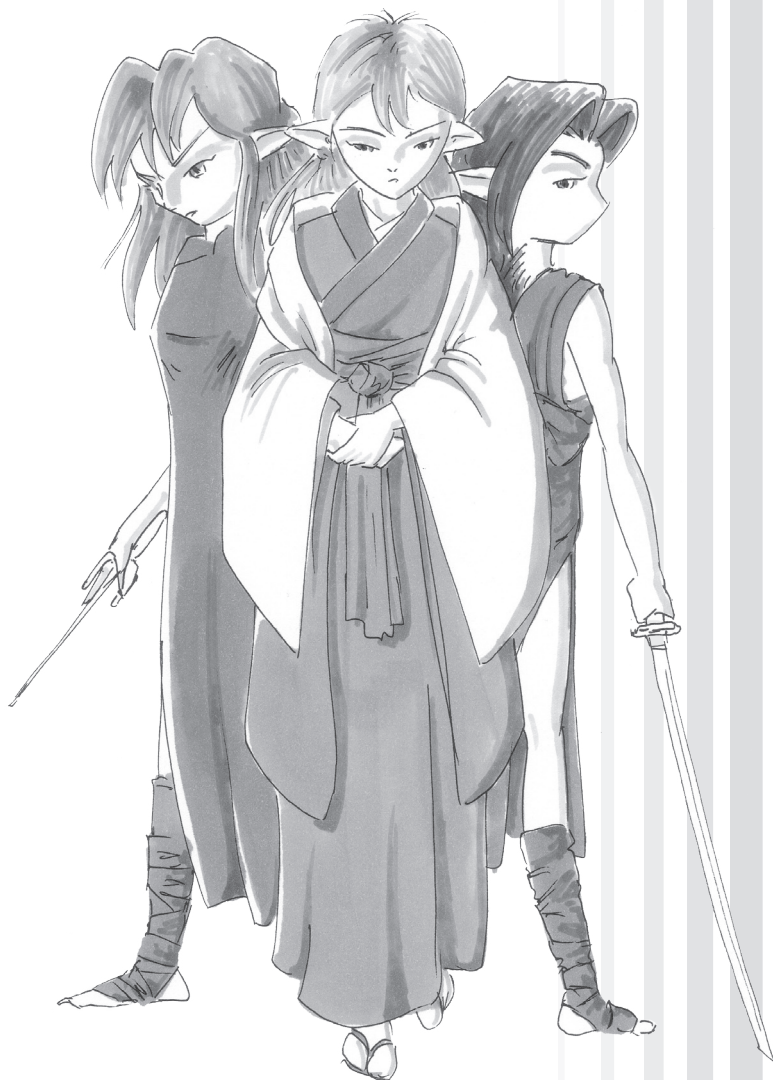
Det finns inte så många vägar in. I teorin så ska den enda vägen in vara genom entrédörren och hallen, och under kontrollerade former. Jobbar man hårt så skulle man kanske kunna ta sig in via balkongen, men den är som sagt var bevakad. Det finns en särskild nödutgång också, som leder ner till en avskild del av parkeringen under hotellet. Nödutgången är larmad och låst, och har inte handtag på utsidan. Den är till för att man ska gå ut, inte komma in.

TITTA! VAD ÄR DET HÄR?

- Prinsessans garderob.
- Stabspapper.
- Prinsessans favoritsvärd.
- Prinsessans kejserliga hederssvärd
- Prinsessans två hovdamer (se spelledarpersonerna)

COOLA HÄNDELSER

- Sparka in någon, lämpligen en rollperson, in i garderoben, och låt personen få kämpa sig ut genom Hana-os försvarliga mängd kimonor.
- Brottnig på den enormt stora dubbelsängen i Hana-os sovrum, där de enda improviserade vapen som finns inom räckhåll är kuddarna.
- Badrum kan man ha mycket skoj med, speciellt kombinationen bubbelpool, badsalt och halvt rasig lätt stridsrustning.
- Stolarna vid matsalsbordet är inte av balsaträ. Tvärtom så är de bastanda saker i äkta extratungt ädelträ. Dänger man en sådan i huvudet på någon så får han ont.



Hennes höghet sändebudet från Tikanari-imperiet prinsessan Hana-o, samt hovdamerna Eri (t.v.) och Shayatsu (t.h.)

FEDESTOORS LAGER 6

Vad det är: En helt normal lagerlokal, som används som bas för Nobuseris operationer.

Var finns den: Någonstans i Hillionvills industriområde, men inte allt för långt från hotellet.

PÅ UTSIDAN

En helt normal lagerlokal modell större, där packlårar och containers förvaras. Ingenting särskilt händer på utsidan. Faktum är att förutom att ett litet antal personer kommer och går så händer ingenting alls, vilket torde vara anmärkningsvärt. Trots allt, finns det personer i en lagerlokal så borde det ju förekomma någon form av aktivitet.

PÅ INSIDAN

En stor lagerlokal med en massa containrar och lådor, staplade på varandra och på hyllor runt om i lokalen. I taket finns ett antal gångbroar som leder till två traverskranar som är till för att flytta containrar. Traverskranarna kan åka fram och tillbaka i djupled och spänner över tre containerrader.

I ena änden finns en stor yta som inte fylls av containrar och hyllor. Här har Nobuseri satt upp sin verkstad och bas. Sju lätta stridsrustningar finns här med tillhörande verktyg och reservdelar, samt tältsängar, bord och en sopsäck proppfull med kartonger från hämtsushi och annan snabbmat.

Skulle det vara dags för tillslag så är lagret tomt.

HUR MAN KOMMER IN

Det finns en stor lagerdörr med en liten dörr mitt i. Båda är larmade med ett standardlarm (två slag för Finteknik mot svårighet 12 om man har verktyg, ett för att öppna panelen och ett för att avaktivera larmet; misslyckas man så går larmet). Det finns en sidodörr för personal som också är larmad. Dessutom finns det möjlighet att ta sig in genom fönster. Dessa fönster har Nobuseri larmat med larmminor som smäller, lyser och tjuter.

TITTA! VAD ÄR DET HÄR?

- En hög snabbmatskartonger som man kan landa i om man faller från hög höjd.
- En vattenautomat.
- Kanas personliga samling porrtidningar.

COOLA SAKER SOM KAN HÄNDA

- Fajt på hyllor.
- Hyllor rasar samman, antingen under rollpersonerna eller över dem.
- En stor låda med sextusen gummiankor går sönder och innehållet väller ut. Gummiankor piper när man trampar på dem.
- Brandlarmet går och sprinklersystemet dränker lagret.
- Meilin drar igång en av traverskranarna och försöker sopa till något mål med dess gripklo.

OM...

- ...rollpersonerna övertygar Nobuseri att operationen egentligen handlar om terrorism, så kommer Nobuseri att ställa in operationen eftersom den strider mot deras yrkesheder. De kommer i så fall att behålla depositionen och lämna Hillionvill i all tysthet, förutsatt att rollpersonerna låter dem göra det. Att övertyga Nobuseri om att det gäller terrorism är svårt, och kräver bra argument från spelarna.
- ...rollpersonerna försöker övertyga Nobuseri om det moraliskt tvivelaktiga i operationen, eller försöker använda ekonomiska argument om att Fild kommer att tjäna på frihandeln, så biter det inte alls. För det första är sådana effekter enbart teoretiska resonemang, för det andra är Nobuseri soldater.
- ...rollpersonerna spårar upp Nobuseri innan de har hunnit göra någonting och anmäler dem till Stationspolisen så händer det inte mycket. Brae Filds vapenlagar är extremt liberala, och Nobuseri har alla nödvändiga licenser. Eftersom gruppen inte har begått något annat brott än att ha underlåtit att registrera införseln av sina i övrigt lagliga eldlansar så är det värsta som kan hända att vapnen beslagtogs och de döms att lämna stationen inom 24 till 48 timmar – mer än tillräcklig tid för att de ska hinna genomföra sitt uppdrag. De har också nog kontakter för att skaffa fram nya vapen i tid och stridsrustningarna är över huvud taget inte förbjudna, så dem får de behålla.

NOBUSERI

Maqinisterna fick en rejäl smäll i och med *Min vän/min fiende*, och har dragit sig tillbaka för att slicka såren. Frihandelsavtalet är något som de känner att de måste slå till emot, men de har inte förmågan att göra det själv.

Istället så har de anlitat en grupp legosoldater, Nobuseri, för att göra tillslaget. Ambassadören och säkerhetspersonal är giltiga mål, plus de personer som går i direkt konfrontation med Nobuseris mål. Nobuseri försöker i möjligaste mån att se till att utomstående personer inte skadas. De ser inte terror som något legitimt, utan antar bara uppdrag av "militär" och "professionell" karaktär.

Nobuseri anländer den sjunde för att reka säkerhetsarrangemang och planera anfallet. Den nionde anländer deras vapen och stridsrustningar. Underhåll på dessa sker under de tre dagarna fram till den tolfte. Därefter står de redo att slå till.

Exakt hur de gör beror på hur förberedelserna kring toppmötet ser ut, men de tre alternativen som de har är ett hårt frontalanfall med sina stridsrustningar mot presscentret under pågående presskonferens, ett nattligt anfall genom balkongen eller ett nattligt anfall från garaget inne i hotellet.



SKYMNINGSHEM: ANDRA IMPERIET

ERAN

Erans framgång som lönnmördare måste tillskrivas det faktum att han är en mästare på att förklä sig och inte har några som helst skrupler. Han är den perfekta kameleonten: omkring medellängd och medelkroppsbyggnad, med ett ansikte utan några utmärkande drag. Han kan med mycket små medel få ett helt annorlunda utseende.

Erans plan beror till ännu högre grad än Nobuseris på hur säkerhetsarrangemanget ser ut. Förmodligen kommer han att försöka klä ut sig och plantera lämplig bomb eller placera en tidsinställd luktmål-sökande shuriken inne i presscentret. Om Nobuseri anfaller hotellet så kommer antagligen Eran att slå

till i tumultet som uppstår i och med detta, vilket kan ge rollpersonerna en obehaglig överraskning.

TIKANARIS DELEGATION

Delegationen från Tikanari centreras kring hennes höghet prinsessan Hana-o.

PRINSESSAN HANA-O

Det särskilda sändebudet från Tikanari, hennes höghet prinsessan Hana-o, är av kejserlig börd men har inga anspråk på tronen. Prinsessan är femtiotvå år gammal och mor till tre barn. Hon är dock inte någon dam som lever på enbart sin börd, utan har gjort sig en egen karriär: hon har studerat språkveten-

KANA

Kana är Nobuseris operative ledare. Han är en skicklig taktiker och god ledare, men han är inte den bästa kämpen i gruppen. Han har egentligen inga lojaliteter någonstans annat än till Nobuseri. Nationer och ideologier är mest trams för honom – han lever enbart för striden och pengarna. Favorittaktik: Försiktig.

HIRO

Hiro är den framskjutne i gruppen. Han är den som går först och som försöker lösa uppgiften. Han är aningen egotrippad eftersom det är riskfyllt och han vet om att han är bra nog att klara av det. Han är medveten om att han är beroende av de andra i gruppen för att göra sin uppgift, men ser det som att deras jobb är att göra hans jobb lättare. Favorittaktik: Offensiv.

MEILIN

Meilin är understödsspecialisten. Hon sköter den tunga eldansen och pansarvärnsvapnen. Hon är en amazon som slåss på männens villkor, och kan oftast besegra dem på deras eget område. Favorittaktik: Offensiv.

KIRA

Kira är den ena flanksoldaten. Hennes direkta jobb är att hålla flanken fri så att Hiro kan göra sitt jobb. Hon drivs av lojalitet gentemot Kana, men har inte mycket till övers för Hiro, som hon anser är en ämlans stropp. Hon är en hyfsat effektiv soldat och mycket erfaren. Favorittaktik: Försiktig.

SHIO

Shio är den andre flanksoldaten. Han är nykomlingen i gruppen och har jobbat i Nobuseri i ett år. Vad han saknar i erfarenhet tar han igen med vilja. Han är en god skytt, hyfsad taktiker och en fenomenal närstridskämpe, men han har en tendens att kasta sig in i mer än vad han klarar av. Favorittaktik: Offensiv

ASUKA

Asuka är prickskytt. Hon är iskallt effektiv och totalt känslös. Får hon ett mål angivet och order att skjuta så skjuter hon, oavsett vad målet är. Någonstans långt inne så finns det en känslig själ i Asuka, men den är sedan länge nedtryckt. Det är inte känslorna som Asuka har har tryggt hennes liv. Tvärtom är de bara i vägen. Favorittaktik: Avvaktande.

JEN

Jen är teknikern i gruppen. Det är hans jobb att underhålla stridsrustningarna, men också att till exempel hacka datorer, öppna lås med flera tekniska uppgifter. Han är glad och öppen och tar sig an de svåraste tekniska uppgifter med ett leende. Som soldat är han inte direkt lysande, men som tekniker är han ett underbarn. Dessutom så är han förtjust i Asuka, och det är väl det största skälet till att han stannar. Favorittaktik: Defensiv.



Stående från vänster: Jen, Kana, Shio, Meilin och Kira. Sittande från vänster, Asuka och Hiro.

skap, statsvetenskap, retorik och nationalekonomi och har doktorsgrad i de två förra ämnena. Hana-o är en karriärdiplomat på toppnivå, förslagen, listig och värtalig. Hon är, liksom de flesta iynisin som får göra sin värnplikt, någorlunda skicklig i stridskonst och är i god form, något som hon kan komma att behöva.

Hana-o är kejsarinnans personliga rådgivare, en av hennes närmast förtrogna och till och med kejsarinnans nära vän. Hon är införstådd med kejsarinnans del av planen. Hon är också medveten om att det kommer att bli Kawana som kommer att slå till mot henne via ombud, och att Kawana samtidigt "ansvarar" för hennes säkerhet.

Observera att prinsessan Hana-o är av hög börd. Hon bör därför tilltalas som "hennes höghet" om hon är på snällt och familjärt humör, och hon kommer tydligt att visa sitt missnöje med de personer som inte tilltalar henne korrekt. Hon kan vara lite mer familjär med kvinnor och barn.

EMU, PRINSESSANS SEKRETERARE

Emu är några år yngre än prinsessan och av låg börd. Hon är en skicklig administratör och hyfsat god statsvetare, men hennes diplomatiska kunskaper lämnar en del att önska. Hana-o har inget skäl att inte lita på sin sekreterare, men har å andra sidan inget skäl att lita på henne mer än vad tjänsten

kräver. Relationen mellan Emu och Hana-o är därmed strikt professionell.

AHIO N'KAWANA

Ahio är chef över den kontingent med säkerhetsvakter som huset Kawana har skickat över. Han ansvarar för ambassadörens yttre säkerhet och för samarbetet med Hillionvills säkerhetsstyrkor. Han har en del att säga till om angående säkerhetsarrangemangen i övrigt, men måste samarbeta med Hillionvills säkerhetsstyrkor. Han har fått särskilda order om ambassadörens säkerhet. På ytan måste det te sig vattentätt, men det ska finnas håll nog för Eran att kunna ta sig in och hota ambassadören.

Ahio är en karriärsugen nationalist. Han är villig att offra en hel del av andras liv och tillgångar för att stiga i graderna och samtidigt främja imperiet, men pressas han nog långt så kan han själv tänka sig att offra liv och egendom också. Det är dock någonting som han helst försöker undvika.

ERI OCH SHAYATSU

Eri och Shayatsu är prinsessans hovdamer, men också hennes livvakter. De är två unga iynisiska kvinnor vars uppgift utåt sett är att passa upp på Hana-o. Deras verkliga jobb är att hålla henne vid liv. Man skulle kunna tro att deras traditionella klädsel skulle vara dem till hinder, men ack vad man bedrar sig. Förutom att iynisiska kläder aldrig är i vägen för strid så innehåller de här också en otrolig arsenal med vapen, från målsökande shuriken och koroshi-tama till svärd och dolkar väl dolda i klädernas alla gömslen. Dessa vapen är speciellt gjorda för att vara dolda.

DE KEJSERLIGA LIVVAKTERNA

Hana-o är inte helt utlämnade åt Kawanas "beskydd". Kejsarinnan har också försett en så viktig dignitär med en kejsarlig eskort. Dessa fyra soldater, alla kring de fyrtio, är erfarna krigare som blivit antagna till det kejsarliga gardet enbart på grund av sina meriter och sin lojalitet gentemot kejsarinnan själv. De utgör gräddan av den iynisiska krigsmakten och deras uppdrag är att stå för Hana-os närskydd. Minst en av dem står alltid på vakt utanför Hana-os svit och en annan finns innanför dörren.

De har inte informerats om att Eri och Shayatsu är ännu ett lager med livvakter, men de är erfarna nog att se att Eri och Shayatsu är skickliga krigare, och med tanke på Hana-os undvikande svar så har de listat ut att de måste vara ett inre skyddslager åt prinsessan. Detta håller de dock tyst om.

KEMI OCH ISHA

Kemi och Isha är införstådda med planen att eliminera ambassadören. De har order om att vara underlåtande när det gäller ambassadörens säkerhet, så att Eran ska kunna utföra dådet. Syftet är att kunna skylla säkerhetsbristen på olyckor eller enskilda soldater, så att ingen skuld faller på huset.

Kemi och Isha är medvetna om att de kommer att utses till syndabockar och förmodligen degraderas och kastas ut från Kawanas hustrupper och från imperiet. De vet också att de kan tvingas "försvara" ambassadören, och att de kan bli tvungna att dö för Erans hand så att Eran kan komma åt ambassadören. Liksom många andra unga fanatiska soldater så anser de att deras eget liv inte betyder något i jämförelse med imperiet.

En djupsondande magiker kan få reda på de stora dragen i planen, i synnerhet det om lönnmördaren Eran och deras order att låta Eran slinka igenom nätet eller till och med döda dem om det krävs. Däremot kan man inte få reda på att Ahio är en del av planen. Det vet de inte ens om själva. Man kan dock få reda på vem som gav dem deras order: Ikeda Tomosaburo, en iynisisk präst som sägs ha kontakter inom Kawanas underrättelsetjänst.

En dylik undersökning kan förstås inte leda till åtal och fällande dom, men det räcker med att det finns en topphemlig rapport att läcka om Kawanas inblandning, så har Shiro-Himes fälla slagit igen.

