

Oups rymden



Av

Gunnar Sedin Söderberg

Niklas Rönnberg



Oups rymden

Av: Gunnar Sedin Söderberg
och Niklas Rönnberg

Välkommen

till ett lätt scenario som spelledare. Oftast kan du luta dig tillbaka och bara låta spelarna spela ut. I första hand går det för dig som spelledare ut på att klippa mellan scener och miljöer när det börjar gå på tomgång. Börja med långa svepande scener för att växla snabbare och snabbare. Här följer en summering av strukturen, håll dig hårt till den i början, men längre in så anpassa den till spelarna mer och mer för att styra upp hårt igen i slutet.

Scenariet är scenindelad och först kan du spela det lite mer traditionellt, men senast i början av akt två så kan det vara bra att ta för vana att ge tydliga instruktioner för varje scen om målet med scenen. Förklara också från första början att du kommer att klippa i handlingen och enas med spelarna om en tydlig signal för när de ska sluta spela för att det är dags för en ny scen. En signal kan vara allt från att du helt enkelt säger bryt till en tuta eller att man sträcker upp en hand.

Vi har försökt komma på lagom med saker för att hålla igång en spelgrupp i tre till fem timmar, men om de har egna idéer så bejaka dem och följ med dit de är på väg. Låt det dock alltid krångla att ta hem skeppet smidigt, så att det sparas till upplösningen.

Plotten är enkel, ett skepp sliter sig ur sin omlopps bana av misstag med (nästan) bara sina hedersgäster ombord. Dessa är en samling rätt inkompetenta individer, och som om det inte räckte så är dörren till bryggan låst och kan inte öppnas från deras sida. Parallellt med det följer vi de på skeppets närmsta nere på marken och deras försök att rädda dem uppe i rymden. Med tiden så får de också en knapphändig kontakt.

Och när det känns lagom dyker det upp en annan grupp i handlingen, de som finns på skeppet av olika anledningar men som man inte tror är där. De som med tiden kan få lösa så att alla kommer hem igen. När skeppet slutligen är på väg åter så ansluter så alla hedersgästernas respektive och de får mötas när alla är åter på jorden, men blir det lyckliga möten?

Stjärnsystemet

För den som vill använda systemet så är inte Stjärnsystemet ett spelsystem som man följer blint med hundratals tärningslag för varje handlingssekvens. Idén med Stjärnsystemet är att hjälpa spelare och

spelledare att föra handlingen framåt, att hitta karaktärerna, samt att själva slippa fatta varje beslut om hur karaktären ska handla eller hur en situation ska lösas. Se systemet som något som används för att det är kul, och som man struntar i när det inte behövs.

Stjärnsystemet spelas med två T10or i olika färg. Spelarna väljer en God tärning och en Ond tärning. Vid tärningsslag vägs tärningarnas värden mot varandra (dvs God tärning - Ond tärning), och ett positivt värde räknas som ett lyckat tärningsslag och ett negativt värde som ett misslyckat slag. Ju högre positivt värde desto bättre lyckas karaktären, och desto värre följder får ett mer negativt slag. För att göra det hela lite mer varierat och intressant finns två typer av modifierare: Goda och Onda modifierare.

Onda modifierare

De Onda modifierarna läggs till den Onda tärningens värde. Den Onda modifieraren försvårar alltså tärningsslaget. Det finns inga regler för hur de Onda modifierarna skapas, utan det är spelledarens uppgift att sätta rimliga svårighetsgrader för olika slag. Att köra bil en stilla eftermiddag på landsbygden kräver kanske ingen extra Ond modifierare, men att på så kort tid som möjligt ta sig igenom Rom under rusningstid å andra sidan innebär en modifierare på 6 (eller högre?). Detta skulle ge ett slag som är God tärning - (Ond tärning + 6). När modifierarna bestäms bör man ha i åtanke att det högsta ett slag kan prestera är 9 (dvs 1 på den ena tärningen och 10 på den andra). De Onda modifierarna ska väljas för att öka spelets värde, för komisk effekt, för att ge lite mer slump, eller för att än tydligare mejsla ut de olika karaktärerna, inte för att sänka karaktärerna. Dessutom behöver en del situationer ingen Ond modifierare alls.

Goda modifierare

De Goda modifierarna framgår på karaktärsbladen. Karaktärsbladen är uppdelade i Egenskaper (som är de fysiska och mentala utgångspunkterna hos karaktärerna), Färdigheter (som är färdigheter som karaktärerna lärt sig och utvecklat under livet), samt Stridsförmåga. Varje egenskap och färdighet har ett antal duttar. Två duttar är det normala som varje person har som utgångspunkt, men genom erfarenhet eller studier har karaktärerna förvärvat fler duttar. Tre duttar (dvs en mer än normalt) ger +1 på den Goda tärningens värde, fyra duttar ger +2 och fem duttar ger +3. Men en del karaktärer har bara en dutt vilket innebär att de är sämre än normalt, och det resulterar i en negativ påverkan på slaget, dvs -1 på den Goda tärningens värde. Spelarna ska själva föreslå en Egenskap eller Färdighet som ska användas i en situation, innan tärningarna kastas, och det är spelledaren som avgör om det är vettigt att använda den Egenskapen eller Färdigheten i den situationen. Om spelledaren håller med om förslaget så inkluderas den Goda modifieraren, annars slås tärningarna mot varandra utan God modifierare.

Vad händer efter slaget?

När ett slag har gjorts, och tärningarna och modifierarna räknats samman, vet vi hur bra eller dåligt det gick. Oavsett utgången från tärningsslaget går handlingen vidare. Ett lyckat slag löser förhoppningsvis problemet karaktären ställts inför, och ett mycket väl lyckats slag (dvs högt positivt resultat) löser problemet på ett coolt, kul, snitsigt, proffsigt, och häpnadsväckande sätt. Ett misslyckat slag löser inte problemet, snarare tvärt om, och ett högt negativt resultat kan försvåra situationen ytterligare. Om spelaren sagt att han/hon vill använda tur måste det göras innan slaget görs, i så fall kan ett misslyckat slag slås om. Oavsett utgången på det första slaget förbrukas dock en dutt tur (se mer nedan under Tur).

Egenskaper

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till. Styrka, Uthållighet, och Smidighet är fysiska attribut och används om karaktären ska göra något fysiskt krävande utöver det vanliga. Utseende är också ett fysiskt attribut, och kan användas i olika sociala sammanhang. Intelligens är ett mentalt attribut, och kan användas till exempel för att förstå olika fysiska och sociala sammanhang. Status är ett socialt attribut, och kan vara en egenskap som har betydelse i en diskussion, när gruppen väljer en ledare, eller liknande.

Färdigheter

Färdigheter är sånt som karaktären kan.

- Förfnuft: Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.
- Initiativ: Karaktären agerar snabbt och instinktivt.
- Ledarskap: Karaktären har lätt att få folk att följa och stödja den.
- Verbal förmåga: Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.
- Aura: Karaktären är motståndskraftig mot ockult, religiös och esoterisk påverkan.
- Känslomhet: Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.
- Formalia & byråkrati: Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.
- Reparation & konstruktion: Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.
- Problemlösningsförmåga: Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.
- Social förmåga: Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.
- Nerver: Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.
- Kreativitet: Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se

utöver de uppenbara mönstren.

Kombos

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet eftersom man summerar två Goda modifierare. Det ger alltså (God tärning + God modifierare 1 + God modifierare 2) - (Ond tärning + Ond modifierare). Dock finns det nackdelar med att använda en kombo, dels tar en kombo mer tid att genomföra, dels ska konsekvensen med en misslyckad kombo vara värre än för en vanlig miss.

- I. Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens, det blir bättre än det var.
- II. Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan.
- III. Aura + Initiativ = Sjätte sinne, en föraning utan direkt logisk förklaring.
- IV. Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation, en ny sak uppträffas för att ändamålet.
- V. Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt.
- VI. Social förmåga + Känslomhet = Första hjälpen, räddar vänner i nöd.
- VII. Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar.

Stridsförmåga

Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Stridsförmåga är uppdelat i tre grupper: Handgemäng, Handvapen, Skjutvapen. Mängden skada som en karaktär kan åstadkomma bestäms av en T6 och spelledarens sunda förnuft. Vid Handgemäng bör karaktärens Styrka ha inverkan på mängden skada. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs med (God tärning + God modifierare för Initiativ + God modifierare för Nerver) - (Ond tärning + Ond modifierare).

Ducka görs med Egenskapen Smidighet, dvs (God tärning + God modifierare för Smidighet) - (Ond tärning + Ond modifierare). Hur väl en duck lyckas får spelledaren avgöra. Ett positivt resultat räcker dock för att karaktären ska undvika att bli träffad. Parera görs med Stridsförmågan Handvapen, dvs (God tärning + God modifierare) - (Ond tärning + Ond modifierare). Ett positivt resultat räcker för att karaktären ska klara sig från att bli träffad. Ett nytt parera-slag ska då slås för att se om det vapen som användes för att parera med skadas, går sönder eller tappas. Ett nytt positivt resultat räcker för att karaktären lyckas behålla ett funktionsdugligt vapen i handen.

Tur

Karaktären har en T10 tur, och ska slås innan scenariot spelas. Tur slås inte fram mer än en gång. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren

stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Mängden skada som drabbar en karaktär bestäms av en T6 och spelledarens sunda förnuft. När karaktären inte har någon tom hälsoruta kvar är den död. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila. Vid en natts vila återfås en T3 i hälsa, medan vid vård (dvs om någon använder Första hjälpen (kombo 6)) så återfås en T3 + tärningsslaget (dvs (God tärning + God modifierare för Social förmåga + God modifierare för Känslomhet) - (Ond tärning + Ond modifierare)). Det går inte att få mer hälsa än vad som är givet karaktären från början.

Utrustning

Utrustningen som står på karaktärsbladen är för att hjälpa till att sätta karaktärerna, och eventuella ledtrådar till senare i scenariot. Om någon spelare anser att deras karaktär borde ha någon ytterligare utrustning som inte står på karaktärsbladet, är det spelledarens bedömning om detta vore rimligt eller inte som styr om karaktären har denna utrustning.

Karaktärsbladen

Karaktärsbladen är tämligen självförklarande, annars se reglerna för Stjärnsystemet ovan. Om systemet inte används kan karaktärsbladen ändå användas som karaktärsbeskrivningar och speltips. Sammanlagt innehåller scenariot fyra uppsättningar karaktärer:

1. Historiens huvudkaraktärer, dessa har en egen symbol uppe i högra hörnet på karaktärsbladen.
2. Huvudkaraktärernas assistenter (dela ut dessa till spelaren till höger om respektive huvudkaraktär), dessa har samma symbol som tillhörande huvudkaraktär och en bi-symbol.
3. Fripassagerare som är helt orelaterade till de övriga karaktärerna, dessa har en väsk-symbol.
4. Huvudkaraktärernas närmsta på jorden (dela ut dessa till spelaren till vänster om respektive huvudkaraktär), dessa har samma symbol som tillhörande huvudkaraktär samt ett hjärta.

Handouts

Det finns 8 handouts:

1. Kodlås till luftslussen
2. Instruktion till luftslusskoden
3. och 4. delar ur Usamas uppslagsbok
5. Sida från ett anteckningsblock
6. Bengtssons European Army-kniv
7. Uppslag från Gaylords planeringskalender

8. Utdrag ur Sporschinkis servicemanual

De flesta handouts ska delas ut i Akt 2 scen 5 när och om behov uppstår. Handout 5 kan delas ut när som helst, om spelaren frågar om kniven.

Akt I

Scen 1



Så var visningen över; guiden hade lämnat skeppet lite i förväg och hedersgästerna började nu samla sig i lobbyn för att sedan under kamerornas bevakning skrida ut. På plats fanns den alltid eleganta värden för aftonen Dick Gordon, fortfarande i rullstol så länge ingen kamera var riktad åt hans håll, den underbara sångerskan Gee White - rymdsoulens drottning, Wiens egna borgmästare von Ruttinger och hans majestät Kejsaren av Europa, plus en kameraman med kameran avstängd. Men så skakar det till, en söt högtalarröst annonserar att skeppet är på väg att starta, men att den konstgjorda gravitationen redan opererar och att de inte behöver spänna fast sig. Det är bara att njuta av stunden. Men ingen är i läge att njuta, det här är en katastrof, ingen av dem hade någon avsikt att färdas med skeppet och vad de vet finns det ännu ingen pilot ombord. De har i alla fall inte sett någon och sista stoppet innan de återvände hit var skeppets tomma brygga.

Lämna över situationen till spelarna. Rummet har en del möbler likt en entré på en färja, eller en hotelloobby. Dörrar vidare in i skeppet och försöker man öppna dem säger en artig inspelad röst att dörrarna är stängda under avfärd och landning, men att kaptenen kommer öppna dessa igen så fort de är tryggt i rymden/på marken. Hur exakt rummet ser ut är inte viktigt, lämnar man det lite löst är det oftare spelarna vågar lägga till saker själva. Att snabbt introducera att det finns fönster kan dock vara bra.

Medan spelarna får spela ut sina karaktärer och ondgöra sig över att det här måste vara ett misstag så beskriv hur det skakar, hur de trots den konstgjorda gravitationen känner lite hur de trycks nedåt och känner sig tyngre än vanligt. Beskriv himmel som försvinner förbi utanför fönstren och hur den ersätts av rymd. Väl i rymden är allt stilla och de glider ljudlöst fram, kanske ser de hur de passerar månen på nära avstånd, eller några planeter. Ta tid på dig med informationen, låt scenen ta sin tid och spelarna sätta tempot.

Scen 2



Dela ut omgång två av karaktären, dvs de med bi-symbolen på. Ge dem så att spelaren till höger om den som karaktären är biroll åt får birollen.

Samtidigt nere på marken, ett rum bakom ett pressrum, utanför sitter nästan hela den samlade pressen. Här är det klappstolar som gäller och en kaffebryggare. I rummet väntar fem personer som är de som hjälper de fyra som fått gå sin guidning av skeppet och som nu ska hålla en presskonferens och sedan en strålande invigning av världens första lyxrymdkryssare.

Stämningen i rummet är tät, det är som att folk redan känner på sig att något är fel. Artigt börjar de dock på rutin att hälsa på varandra och presentera sig.

Låt spelarna hälsa på varandra och börja spela ut. När det känns som de har gjort det antar du själv rollen som säkerhetsansvarig Mr Smith och kommer in i scenen. Beskriv Mr Smith som en enkel gråfigur i uniform. Harkla dig och meddela att det uppstått komplikationer. Skeppet har av okänd anledning lyft och ni jobbar för fullt på att lista ut varför. Mr Smith saknar dock svar på alla frågor. Han kan mest intyga att det inte borde vara någon fara. Man har visserligen inte testat skeppet i praktiken och ingen vet varför det har startat, men det borde inte vara någon fara och honom veterligen lever fortfarande alla ombord. Föreslå att en haverikommission... eh... dåligt ordval, att en kommitté bör tillsättas som ska ha som målsättning att utreda... osv...

Klipp när det känns som att spelarna når en klimax i upprördhet.

Scen 3



Åter upp i rymden till skeppet. En förinspelad högtalarröst meddelar: *"Vi har nu helt lämnat jordens atmosfär och glider fram i världsrymden. Vi låser nu automatiskt upp alla dörrar och ni är välkomna att röra er fritt i skeppet med hjälp av era passerkort. Har ni några frågor hjälper Milky Way Curies personal er med nöje. Och nu direkt över till brygga för några ord från vår kapten:"* Och där tystnar rösten.

Låt det vara tyst tills spelarna reagerar på att det inte verkar finnas någon kapten. Låt det gå en stund av frustration innan de på något sätt kan hitta några passerkort och börja passera igenom dörrar. Om de inte kommer på något smart ställe att hitta sådana så finns de säkert i något bortglömt informationsmaterial någonstans. När de väl lämnar entrén och tar sig inåt i skeppet så klipp tillbaka till marken igen.

Scen 4



Placerar fem stolar i rad med bord framför. Instruera spelarna att de nu fått uppgiften att möta pressen. De har inte fått veta något mer sedan senast. Däremot har de blivit lovade att skeppets huvudkonstruktör Frank Qiu är på väg och kommer ansluta till presskonferensen så fort som möjligt. När de satt sig så agerar du ett hundratal reporterar, vifta med handen hela tiden och fråga saker, här följer ett frågebatteri:

- Är monarkin i fara?
- Har Gee börjat med sitt framträdande?
- Hur goda vänner är Gee och Dick egentligen?
- Hur är det med ryktet att Dick Gordon hade fått låna en rullstol att ha ombord?
- Vad tror de att Borgmästaren av Wien diskuterar med Kejsaren av Europa nu när de har en stund själva?
- Hur kommer det sig att Fantastio TV har en representant ombord?

- Kommer Hans Majestät kejsaren av Europa kunna hinna i tid att möta sin sydamerikanska fästmö?
- Vem styr Wien för stunden?
- Vem har den formella makten ombord på skeppet?
- Räknas skeppet som Europa?
- Kommer Dick Gordon kunna fortsätta sitt välkänt rigorösa träningsprogram i rymden?
- Har de lyckats fått några bilder från skeppet ännu?
- Kommer Gee sakna sin fotomodell till pojkvän - Derek, nu när hon rymt till rymds med Dick Gordon?
- Finns det en pilot på skeppet?
- Har de tillgång till att skeppets lyx?
- Hur är det med personal ombord? Klarar sig till exempel kejsaren utan personal?
- Kan någon berätta exakt vad de har på sig, våra läsare kommer vara så intresserade av vilka designers som bokstavligen var först ut i världsrymden?
- Vart är skeppet på väg?

När du har frågat dig trött, anländ till konferensen som huvudkonstruktör Frank Quinn (en väldigt entusiastisk uppfinnare, rufsigt i håret, skrynkliga kläder och väldigt nervös), och annonsera något i stil med: *"Ledsen att jag är sen, vi vet inte ännu vad som hänt men skeppet har av någon anledning lyft innan schemat. Det bör inte vara någon fara för de ombord, men vad vi vet i dagsläget så finns det ingen ombord som kan styra skeppet. Det är självklart en stor förlust då skeppet som det första i sitt slag är ovärderligt, och även synd om människorna ombord."* Avsluta sedan scenen.

Scen 5



Åter på skeppet, låt karaktärerna gå runt och upptäcka skeppet på egen hand, låt de slås av överdånig lyx. Mycket är automatiserat, så barer och snacksbarer kan man operera själv om man är det minsta självständig, mat dock är en annan sak. Passerkorten de har släpper dock inte ut dem i utrymmen som kök, matförråd och självklart till inte bryggan. Spelledaren har här ingen metod att hålla ihop gruppen av karaktären. De kan röra sig fritt och kan även hitta det eventuella dilemmat att det bara finns tre lyxhytter ombord.

Om möjligt så knyt ihop scenen med att de hittar något märkligt i en vägg, ett löst handtag som sitter fast i väggen med en krusad sladd och upphängt på en klyka i väggen. Lyfter någon på handtaget åker klykan ett kort snäpp upp och sedan hörs det ett *"hallå"* ur handtagets ena ända.

Akt 2

Scen 1



Assistenterna har möte med den ansvarige för framtagandet av skeppet herr Frank Quin. Han är inte säker på hur de ska kunna få hem de ombord, men hyser ett visst hopp om att den lödförbindelse han har installerat ska kunna fungera. Om de bara kan upprätta en kontakt och den inte bryts kan de ha en chans att guida hem de ombord. Hans plan är att försöka anropa skeppet och håller signalen som är av en gammaldags teknisk kvalitet ska de kunna kommunicera med dem ombord. Det är i så fall viktigt att lugna dem först och se till att de alla kan få prata med en trygg röst som de känner och litar på. Dessa personer kan diskret försöka få ur de ombord om de kan ha varit inblandade i att skeppet lyft innan tidsplan. Och de kan säkert också rapportera om de kan komma in på bryggan, i så fall finns gott hopp om att få hem dem.

Herr Quin tar assistenterna till ett stort rum fyllt av maskiner och där hänvisar han en av dem (låt spelarna utse vem som ska vara först med att försöka kommunicera med de ombord) till att sätta sig och plocka upp en gammaldags telefonlur ansluten till ett instrumentbord med en sladd. Be personen att säga "hallå" i luren...

Scen 2



Inledningen till scenen varierar lite beroende på huruvida karaktärerna ombord har hittat telefonen redan eller inte. Har de hittat den och hört ett hallå, hoppa över detta och gå rakt på nästa stycke. Annars ringer det en skrällig signal på skeppet, alla drivs av ljudet och hittar fram till ett märkligt handtag med sladd, när någon lyfter på handtaget så hörs det ett "hallå".

Nu blir det lite annorlunda spelande, det kan bara vara två aktiva karaktärer i taget, en som sitter nere i ett kontrollrum på jorden och en som står vid en telefon ombord på rymdskeppet. Roter runt alla karaktärer både på jorden och ombord rymdskeppet innan du summerar scenen. När alla har fått tala så vill herr Quin gärna ha luren, men just då hörs ett brusande, som hastigt växer sig starkare och så helt plötsligt blir det tyst i luren. Och du klipper till den tredje omgången karaktären.

Scen 3



Fripassagerarna, karaktärsblad med väsk-symbol på, dyker upp någon annanstans på skeppet och de får under scenen möta varandra. Presentera platsen som skeppets inre, bortom lyxen, där ingen borde finnas, men så rör någon på sig (välj själv den spelare som känns mest passande) och någon annan hör det (och välj åter om ingen väldigt snabbt tar initiativet).

De har alla märkt att skeppet har lyft, men ingen är helt med på att det skulle varit deras plan. Och vilka är de andra egentligen? Flera av dem borde vilja hålla lite lägre profil och alla är nog lite misstänksamma av sig.

De har ett problem, de är i ett låst utrymme som börjar bli kallare och kallare. Det verkar nästan som att utrymmet haft perfekt konstruktion för att klara värmen vid avfärd, men inte ha någon som helst vettigt skydd för rymdens kyla. Vid närmare efterblick verkar faktiskt utrymmet vara byggt för att kunna hantera extrem värme och kyla men helt sakna uppvärmning (och där finns inga bekvämlighetsanordningar heller...). Allt är konstigt nog fastsurrat som om det skulle fara iväg vid start och landning, eller som om det skulle vara okej att öppna en vägg rakt ut i rymden. Det finns bara två vägar ut, en luftsluss in i skeppet och lastport. Luftslussen kan de på ett eller annat sätt motivera hur de kan öppna, men det går inte att ställa upp luftslussens båda dörrarna samtidigt och enda säkra verkar vara att ta sig in alla och sedan öppna nästa dörr in i skeppet. Det är exakt att alla fem får plats, men det går... Visualisera gärna vilken trång yta de har och kläm in allihop i t.ex en toalett och avsluta sedan scenen med att stänga dörren.

Scen 4



Klipp tillbaka till de första karaktärerna, de har just tappat kontakten med jorden. Elev de lugnade av sina samtal? Har de förstått hur illa det kanske är? Låt de spinna loss på det om de vill. Efter det hör de hur något bultar, det får gärna ta tid för dem att inse var och hur. När de väl hittar varifrån ljudet kommer så är det från en ännu inte öppen avdelning. Skyltarna är övertäckta, men när man kollar under så utlovas det rymdpromenader och det finns ett ombytesrum där man kan hitta sig en kropps nära dräkt att ha på sig underst och en väldigt stor och otymplig rymddräkt att ha ovanpå.

Strax efter omklädningsrummet så finns det en dörr som det bultas på. Bredvid finns ett litet kontrollbås där instruktionerna finns bredvid om att man kan kommunicera med människor i luftslussen. Men det finns bara plats för en att stå att prata vid den anläggningen. Låt någon ta den platsen innan du bryter scenen.

Scen 5



Tio karaktärer på fem spelare, fungerar det? Fråga spelarna om de är beredda på det. Detta är ytterligare en lite vildare scen. En huvudkaraktär får plats i kontrollbåset, det kan självklart bytas vem som finns där. Genom att trycka in rätt kod i koddosan kan man tydligen öppna dörren till luftslussen. Dela ut handout 1 till den spelaren vars karaktär står i kontrollbåset.

De andra huvudkaraktärerna får vänta utanför kontrollbåset, och senare försöka hjälpa till att öppna dörren till luftslussen. Spelare vars huvudkaraktärer inte är aktiva agerar de karaktärer som finns i luftslussen. De ska med hjälp av instruktioner på väggen i luftslussen guida huvudkaraktären så att denna kan öppna deras dörr. Dela ut handout 2.

Om de inte lyckas med det får du loopa den här scenen och scen 6 tills de lyckats. Det som händer är helt enkelt att för varje gång som de ger upp

så kan huvudkaraktärerna lyxa sig lite (men dryck och snittar är tråkigt i längden) och de i luftslussen blir mer desperata (men luftslussen har en knapp värme så de kommer inte frysa ihjäl).

Koden till luftslussen

Kodlås till luftslussen (handout 1).

Kod (handout 2) Lösningen är dold med ett murar-chiffer. Texten lyder:

INSTRUKTION, PERI SYSTEM (som är kort för periodiska systemet), OPEN och CLOSE. Ovanför OPEN är en symbol för inverse/reverse, vilket innebär att OPEN ska läsas NEPO. E i CLOSE är överkryssad och ska således inte användas.

Strecken nedanför OPEN respektive CLOSE visar delningen av orden. Med periodiska systemet fås då:

Ne = 10

Po = 84

respektive

Ol = 17

Os = 76

Kod för att öppna är alltså 1084 och för att stänga 1776.

Om någon spelare använder någon särskild Egenskap, Färdighet eller Kombo så kan ett väl lyckat slag leda mot en ledtråd. Till exempel, "Symbolerna skulle kunna vara någon typ av chiffer byggt på rutnät istället för bokstäver" eller "Men 1H och 2He står ju för väte och helium i periodiska systemet" eller "Den där symbolen med ring och streck skulle det inte kunna vara en inverteringssymbol eller så... att något ska vändas, kanske baklänges?". Tänk på att en Kombo tar lååååå tid att använda, och att tid är av vikt för att öppna luftslussen.

Ledtrådar

Ledtrådar till periodiska systemet finns utanför och inuti luftslussen. 1H utanför, och 2He inuti. Dessa ledtrådar ska inte ges alltför enkelt. Karaktärerna måste leta efter dem...

I Usamas uppslagsbok finns ledtrådar till chiffer, murar-chiffret nämns bland dessa (handout 3). Där nämns även periodiska systemet, men ingen vidare info där (handout 4). Var lite hjälpsam om spelarna slår upp kod, krypto eller liknande som inte finns, genom att kolla om de vill slå upp andra ord eller synonymer också...

På golvet under en bänk (eller liknande) kan man hitta ett anteckningsblock, där finns ledtrådar till periodiska systemet och luftslussen, samt delar av murar-chiffret, samt en kommentar om inverterings/reverseringssymbolen (handout 5).

På ett av bladen på Bengtssons European Army-kniv finns periodiska

systemet, även om bara de första 18 är (knappt) synliga på bilden (handout 6).

Gaylords planeringskalender, som kejsaren har, har i slutet en tabell/fakta-del, med ledtråd till murar-chiffret, samt ett komplett periodiskt system (handout 7).

Teknikern Sporschinki har en liten servicemanual i den finns ledtråd till symbolen ovanför OPEN (handout 8).

Scen 6



Låget på marken, i kontrollrummet, Frank Quin blir bara mer stressad, de andra vill säkert ställa krav. Försök engagera dem i att antingen planera hur att få ned de andra från rymden eller i hur att meddela pressen om de inte lyckas. Försöker någon få tag på Steve Schröder, ordförande i Logisklogistiska gruppen vid konstruktionen av skeppet, så är han (alltid) på kafferast och vägrar svara.

Scen 7



Tio karaktärer på fem spelare igen. Introducera att scenen går för dem ut på att utse två kommittéer, en som ska försöka få igång kommunikationen igen och en som går ut på att bryta sig in på bryggan. Om de inte vill spela två karaktärer var så fungerar scenen fortfarande med en var och att fem stycken inte har så mycket åsikter om vem som gör vad.

Scen 8



En grupp kommer fram till bryggan och nu gäller det att ta fram tärningarna och lyckas. Eller på andra sätt vara kreativa i att förklara hur man öppnar en stängd dörr, som saknar handtag på utsidan och som inte är gjord för att brytas upp.

När de väl kommit in så ska det vara slående hur mycket knappar det finns, men någon borde kunna hitta knappar med ord som autopilot, nödbroms eller return...

Scen 9



Nästa grupp sitter med en telefonlur och ingen täckning, för dessa är det egentligen hopplöst och förmodligen har de inte heller satt de bästa på det här uppdraget. Lösningen är simpel egentligen, så fort skeppet är på väg tillbaka kommer de hamna inom räckvidd och då kommer de höra ett "hallå" ur luren och kunna anse att de lyckats.

Akt 3

Scen 1



Så är alla på väg tillbaka, samla upp fripassagerarna och låt dem prata ihop sig om vad de vill göra, det kommer med all sannolikhet vara ett stort säkerhetspådrag där nere och de kanske inte är helt välkomna. Eller så tror de att de kan framstå som hjältar när de väl kommer hem och har

varit delaktiga i att rädda hem skeppet.

Scen 2



Låt den här scenen mer handla om huvudkaraktärerna och hur de gör sig redo för att hålla sina tal. Någon kanske tänker på fripassagerarna, det gör inget i så fall.

Scen 3



Assistenterna förbereder sig för att möta upp huvudkaraktärerna, men får också besked om att deras "närmsta" också är på väg.

Scen 4



Dags att till sist ta fram den fjärde uppsättningen karaktärer, med en hjärtsymbol på. Huvudkaraktärernas partners, närmsta vänner, etc anländer i samma limo, plocka in dem en och en och ha en liten bilfärd där de får prata med varandra. Sedan stannar bilen och de visas in.

Scen 5



Huvudkaraktärerna kliver en efter en ut ur skeppet och möts av sina assistenter och sina partners i varsin bi-scen, två spelare får se på eller agera säkerhetsvakter som försöker mota bort andra. Se till att de får tid att gå bort och summera sitt äventyr, alla har säkert sin version. Annonsera innan scenen börjar att det här är det sista vi ser av dessa karaktärer.

Scen 6



Fripassagerarna kommer ut och visas till samma pressrum som vi har sett tidigare och ombeds att sätta sig. Du som spelledare agerar återigen ett hav av journalister och börjar ställa frågor:

- Vilka är ni?
- Vad gjorde just du ombord? (kan så klart frågas minst fem gånger)
- Hur ser ni på er insats att rädda bland annat Kejsaren av Europa?
- Var det någon romans mellan de ombord?
- Hur kändes det att vara förlorad i världsrymden?
- Kommer ni att vilja resa med Milke Way Cruises igen?
- Vad var just din del i det hjältemodiga arbetet?
- Har ni något budskap som ni vill föra fram?

Och avsluta allt med att herr Frank Quin avslutar presskonferensen med orden:

"Vi tackar våra hjältar som vi alla står i tacksamhetsskuld till och som från denna dag är hederskonsulter åt oss på Milkey Way Cruises. De kommer självklart att bli rikligt belönade av oss. Men nu behöver våra hjältar få vila och vi tackar er så mycket för denna presskonferens. Och till er som spelare så säger jag tack och hoppas att ni har haft roligt medan ni spelat Oups rymden!"



Charles von Bernadotte



Hans höghet Kejsare Charles von Bernadotte av Europa

När allt kom omkring var det inte svårt för Den Europeiska Unionen att omformas till Det Europeiska Kejsardömet och välja sig en gemensam monark. Kungahusen hade i tusentals år gift in sig i varandra och lite enkel släktforskning framställde en gren som den mest blandade. En central gemensam figur var också vad som man behövde förening och Charles mor hade valts till den första Kejsarinnan av Ett Enat Europa (inklusive Turkiet och Israel). Charles hade ärvt titeln för tre år sedan när hans mor abdikerat. Han hade haft lite problem att följa i hennes spår. Han saknade auktoriteten och hade trivts väl med att leva i sin moders skugga. Nu behövde han framstå som en cool person och en stark ledare. Det låg inte för honom, och alla coacher hade inte varit till någon större hjälp. Han var för snäll sa de. Samtidigt målade media upp en annan bild. Han framställdes ofta som mystisk. En häftig jetsetter i fyrtioårsåldern, för vild för att ha lyckats tämjas av en kvinna. (I hemlighet var han nervös kring det motsatta könet och hade inte fått någon att falla för honom).

Nyligen hade ett äktenskap börjat arrangeras, släktforskarna hade hittat en gren av ädlingar i Sydamerika som hade lagom med relation med de gamla kungahusen, utan att vara för nära släkt med Charles. Ån hade han inte träffat sin blivande fru "Hertiginnan Silvia de la Calzada", men enligt nyheterna var han och den unga kvinnan passionerat förälskade i varandra. Charles trodde att det säkert skulle bli bra. Hon kunde nog fylla mer en roll framför kameror och i tidningar, medan han kunde återfå tid för sina passioner; frimärken, portugisiska vattenhundar och att spela trombon. Charles hade visserligen inte förstått hur hon kunde fallit för honom bara via ett fotografi, han hade rätt stora utstående öron, en lite väl lång näsa och hans hårfäste hade krupit upp i två vikan. Nu för tiden var han också alltid klädd i korrekta rätt tråkiga grå kostymer.

Han hade försökt klä upp sig lite extra idag, visserligen var det inte mycket som passerade hans assistens Protokollansvarige Hudsons vakande ögon. Men Kejsaren hade lyckats smita på sig ett par röda strumpor. Bara kunskapen om att gå med något så inkorrekt gav Charles en känsla av upprymdhet och rebelliskhet. I kväll skulle han träffa sin blivande fru för första gången, de skulle spendera kvällen på Wiens bästa restaurang och sedan dansa en vals som invigning på en bal. Sedan skulle de väl planerat smita iväg till en bokad hotellsvit (istället för att ta in på hennes svit eller på Charles Wienchautuae) och där i skandal spendera natten.

Charles var mest orolig för den sista delen, även om de hade varsina sovrum var det ett väldigt intimt sätt att behöva lära känna en person, speciellt som det skulle vinklas i pressen som att de hade ett syndigt äventyr. Men det är bara att bita ihop och tänka på Europa och sin plikt. Och innan dess skulle han inviga den nya rymdkryssaren. Vilket hittills har varit att bli visad runt, rätt tråkigt, men han hunnit med ett kameratillfälle när de visades cockpit och ställde upp för en kameraman och tryckte på en bunt knappar när ingen annan såg på. Ingen vet att det var helt utanför protokollet, vilket känns härligt.

Tillsammans med ett par andra "personligheter" och en slumpvis (dvs noga utvald) reporter skulle de få inspektera skeppet och sedan skulle han hålla ett kort tal om den stolthet han kände för dessa rymdentreprenörer. Standard, fast rätt tryggt, och känslan av att han hade gjort sitt lilla uppror och bar röda strumpor glädde honom. Tänk om han skulle få tillfälle att visa henne det ikväll...

Oups rymden

mvh
Jeanette



Namn: Charles von Bernadotte

Titel/yrke: Hans höghet Kejsaren av Europa

Ålder: 42 **Kön:** Man **Vikt:** 78kg **Längd:** 182cm

Passion: Frimärken, portugisiska vattenhundar och att spela trombon

"Vi har minsann bestämt att det blir så! Ja, alltså, om ni tycker att det blir bra förstås. Eller?"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: **Uthållighet:** **Smidighet:**
Utseende: **Intelligens:** **Status:**

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft:
Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:
Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:
Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga:
Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:
Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet:
Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:
Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:
Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga:
Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:
Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver:
Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:
Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:

Handvapen:

Skjutvapen:
Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Ett par svarta strumpor (42)

En välfylld Zippotändare i guld

Farfars monokel

Oj! Gaylords planeringskalender med planeringsdel

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Le, lyssna på folk och se dem i ögonen, var lite fumlig, tala om dig själv i tredje person.



Gee White

Rymdsoulstjärna



Gee hade aldrig sett sig själv som en stjärna. Hon växte upp i skuggan av sin snygga storasyster Peggy som alla pojkarna avgudade. Hon själv var lite av en nörd, pluggade och gick in i studierna. Hon hade inte många vänner och de hon hade var via kören.

Men hennes körledare hade en känsla för röster och gav henne solon ibland. Lilla blyga Gee ville först inte, men ställde upp för kören och gick med att stå längst fram. En kväll efter mässan satt några män kvar och väntade medan kören hade bytt om från sina kåpor. Körledaren presenterade Gee för dem och introducerade dem som talangscouter. De var imponerade av Gees röst och frågade om skolning, vad hon tyckte om att sjunga, om hon dansade och så vidare. Timmarna flög iväg. Gee som oftast hade varit blyg när hon blev sedd i en grupp, märkte att hon frodades när hon blev sedd och hade all uppmärksamhet.

När hon kom hem den söndagen hade ryktet hunnit före och Peggy var utom sig av vrede. Hon sjöng också i kören, fast i ärlighetens namn missade hon de flesta av repen, och ingen hade stannat kvar för att prata med henne. Hon tyckte att hon skulle fått Gees uppmärksamhet för att hon var den snyggare. Mamma och pappa medlade som vanligt och i slutändan kom de i familjeråd fram till att systrarna skulle blida en duo.

Det var lite svårare att sälja tanken till talangscouterna och framförallt till skivbolaget. Men Peggy visade då upp sina talanger och blinkade med ögonen och svängde på höfterna och så blev det spikat. Ett halvår senare släpptes deras första låtar. I alla foton stod Peggy i förgrunden och i alla låtar hördes främst Gees röst. Karriären gick ett tag spikrakt. De slog stort, Peggys utseende kom till en fördel, men främst verkade de sälja på grund av Gees röst. När de träffade pressen försökte Peggy att vara deras taleskvinna, men det var till Gee frågorna ställdes, sedan vändes rollerna så fort en kamera kom fram.

Men så skiftade deras intressen, Gee älskade musiken och gick från neogospel och pop till rymdsoul, medan Peggy ville försöka hinna med en karriär som modell/skådis. Till sist dök Peggy bara upp till duons fotograferingar, aldrig till sångstudion. Ett par av låtarna, sjunger hon inte på själv, utan Gee har blivit kopierad till att sjunga Peggys stämmor också. Och till sist tar deras agent och petar Peggy även från foton.

Ingen av dem var förberedda på det som då skulle hända. Försäljningen slog nya rekord. Gees oskyldiga utseende var mycket hetare än Peggys slampiga framtoning. Gee tog det lite blyg förläget, medan Peggy blev förbannad. Peggy bröt officiellt upp duon (även om hon inte varit direkt delaktig senaste året), samtidigt drabbades hon av ett bakslag. Peggys fästman, den manliga modellen Derek gick ut i media och erkände att han hållit ihop med Peggy bara för att kunna träffa hennes syster Gee.

Gee kände sig skyldig att bli ihop med Derek efter det och han är onekligen både snygg och väldigt kär i henne. Men som konsekvens har hela familjen brutit kontakt med Gee (på Peggys order) och Gee känner sig mer ensam än hon någonsin gjort.

Idag har hon lovat att sjunga på invigningen av den nya rymdfärja, med lite gråt i halsen och med solglasögon för att dölja tårarna och saknade av sin syster, så har hon följt med på en tur av skeppet, sedan ska hon sjunga mellan talen och efter det längtar hon efter att få snuggla ihop i Dereks armar och lyssna på hans söta (men korkade röst).



UR

INT

RU

Oups rymden

mvh

Jeanette



Namn: Gee White

Titel: Rymdsoulstjärnan

Ålder: 29 **Kön:** Kvinna **Vikt:** 59kg **Längd:** 171cm

Passion: Sång och Derek

"Jag är inget speciellt, faktiskt är jag lite trist. Om jag berättar ett skämt, har du förmodligen hört det förut. Men jag har en talang, en underbar sak, för alla börjar lyssna när jag tar en ton..."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: **Uthållighet:** **Smidighet:**
Utseende: **Intelligens:** **Status:**

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft:

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:

Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga:

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:

Karaktären är motståndskraftig mot okult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet:

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga:

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver:

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:

Handvapen:

Skjutvapen:

Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Anteckningsbok med sångtexter

Stämgaflfel, A 440Hz

En akustisk gitarr Yamaha FGX9936 från

Transpacifikanska republiken

Extra strängar och ett plektrum

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föraning utan direkt logisk förklarning
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfinns för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Visa upp så mycket tuttar, häck och ben som möjligt, puta med läpparna, kråma dig, stöna lite när du pratar



André Lagaffe

Kameraman

I grunden är André Lagaffe artist och konstnär, men som med många stora så verkar folk ha svårt att uppskatta hans storhet under hans levnadstid. Han ser sig lite som en modern Da Vinci och sysslar så väl med alla former av konst (lite målande, mycket musik, matlagning, har provat teater osv) och vetenskap (mekanik, gummiforskning och kemi).

Det har varit rätt knackigt att syssla med sådana saker, så en hel del av sitt liv har André levt med sin moster och hankat sig runt på att försöka studera. Men det har varit jobbigt, till skillnad från ett jobb, så kan man inte sova speciellt bra på föreläsningssalar.

För några år sedan träffade André på en snubbe på gatan och han fråga om André ville ha ett jobb på Europas stora tv-kanal "FantasioTV". André tyckte det lät trevligt att vara tv-stjärna eller programledare och frågade inte mer om det, utan dök upp på redaktionen några dagar senare.

Dock verkar något vara lätt missförstått. Det tog någon vecka innan någon ens pratade med honom och ingen verkade förstå att han skulle vara deras nya stjärna. Men i väntan på kameratid så fick André hjälpa till att sortera post och andra enklare sysslor. Vilket inte var helt dumt, då han i alla fall fick lön och kunde ta det rätt lugnt om dagarna.

Efter ett tag så började André också ta sig lite plats framför och bakom kameran när folk inte hade allt för noga koll på vad han gjorde. Även om det ibland resulterade i en utskällning.

Så nu efter ett par år så har han fått chansen att hjälpa till att bevaka en större händelse. Mest tack vare att han är en av de få som inte är matförgiftade efter att André igår bjöd hela kontoret på sin specialitet "Strömning i jordgubbsås". Han ska tillsammans med en kollega rapportera invigningen av den nya rymdkryssaren.

Tyvärr har André hittills hamnat bakom kameran, speciellt som hans kollega; reportern Mossberg inte påmint honom om att ta med mikrofonen. Och Mossberg gick själv av för att hämta den.

Fast André har hittat lite kontakt med en av de andra killarna som slavats omkring när de visats runt skeppet och när det var i cockpiten tog de en bunt schyssta bilder medan killen (Charles) höll på och tryckte på en bunt knappar. André stannade kvar lite också i cockpiten och drömde sig bort. Sedan släkte han den (lite oroad för att lamporna inte släcktes) och skyndade sig ut då det kändes som skeppet höll på att starta. Och det duger inte, även om rymden är häftig så har han en date med Jeanette ikväll och den kan han inte missa.



UR
IN
H

Oups rymden
mvh
Jeanette

LÄR



Namn: André Lagaffe

Titel: Artist och konstnär, men jobbar som kameraman

Ålder: 33 **Kön:** Man **Vikt:** 67kg **Längd:** 179cm

Passion: konst och vetenskap

"Otroooligt intressant, ingen har någonsin tänkt som jag, förstår du hur jag menar? Jag menar: man kan ju inte annat än fascineras av mig, jag menar det här. Om jag bara fick visa på ett mer konstnärligt plan än att bara stå bakom kameran så..."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: Uthållighet: Smidighet:
 Utseende: Intelligens: Status:

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft:
 Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Formalia & byråkrati:
 Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Initiativ:
 Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Reparation & konstruktion:
 Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Ledarskap:
 Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Problemlösningsförmåga:
 Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Verbal förmåga:
 Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Social förmåga:
 Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Aura:
 Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Nerver:
 Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Känslsamhet:
 Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Kreativitet:
 Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng
 Handvapen
 Skjutvapen
 Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Utrustning:

Filmkamera med extra batterier och band
 En uppsättning små elektronikverktyg
 Vetenskaplig miniräknare, HP-10000C, från Nord- och CentralAmericas Förenta Stater

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föraning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfinns för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Speltips:

Gör fel, var bundis, lansera dig som kommande stjärna (fast blygsamt)



Hilda von Ruttiger

Wiens borgmästare



De har kämpat med näbbar och klor för att få ett rymdcenter i Wien, även om de pratiska omständigheterna var emot dem, hade de krävt att de skulle få det av det Enade Europa (inkl. Turkiet och Israel) och till sist hade kejsardömet gått med på det. Och nu var det äntligen ett faktum. Idag skulle hon Borgmästare von Ruttiger gå till historien genom att inviga den första rymdkryssarhamnen. Ett stort stolt skepp som skulle kunna skeppa de rikaste människorna på en tur bland stjärnorna.

Hon skulle hålla sitt tal och sedan supa sig full på champagne, sluka en bunt snittar och välförtjänat sätta på sin unga assistent. Hon hade kämpat nog länge för det här och ibland var det man förtjänat av en kväll ledig. Hon hade planerat även det väl. Men gäster som sångerska Dee och Europas Kejsare på plats, skulle det inte finnas någon press som var intresserad av henne och hennes make hade hon ordnat så att han skulle vara i Innsbruk och hade biljetter till en fotbollsmatch. Så själv skulle hon för en gångs skull kunna göra som hon ville.

Det hände inte ofta, någon gång per år kanske. Hon hade alltid varit en målmedveten kvinna och det krävdes om man skulle nå sådana framgångar som hon nått. Hon hade från barnsben varit medveten om att hon tyckte om att bestämma saker. Men att få göra det är inte alltid självskrivet. Hon hade lärt sig den hårda vägen hur att kombinera rövslickeri med dominans. Om man snabbt väljer någon att anklaga och en annan för att hylla så brukar allt gå mycket enklare.

Fast det räcker inte bara med att spela ut folk mot varandra. Tidigt märkte hon att det krävdes ekonomi också för att få riktig makt. Hilda var en framgångsrik affärskvinna, men det räcker till att nå höga chefsbefattningar, men inte till att ta över och äga stora företag. För det krävs rätt släktskap, något hon saknade. Därför gifte hon sig med Hans von Ruttiger. Han hade inte så mycket val, de hamnade i säng på en konferens, hon påstod att hon var gravid och hotade med att berätta det för hans mamma, han friade och Helga hävdade sig fått ett missfall. De skaffade barn visserligen senare. Men det var när hon insett att det behövdes om man skulle kunna göra en politisk karriär.

Ibland vill Helga skylla allt på demokratin, om den inte fanns i vägen skulle allt vara mycket enklare. Nu var hon tvungen att skapa en tioårsplan för att nå någon verklig makt, och hon kunde fortfarande bli avsatt om hon inte hanterade pressen rätt. Hon hade insett vilken polerad bild hon behövde skapa (make, barn, fritidsintressen och ett yttre ointresse för själva makten) och det hade tagit tid att bygga upp den. Men nu var hon där och hade börjat skapa och rida på den nationallistisk väg. Om några år hoppades hon på att kunna ta ett nästa steg till självständighet, med tiden skulle de nog kunna lura folket till att kräva ett självständigt StorSchweiz och bryta sig ut ur Det Europiska Kejsardömet och då skulle steget vara nära till en egen tron. s

Fast en sak i taget, en triumf var klar, efter idag skulle världens rymdturism ha sin första knytpunkt och den låg i hennes stad och under hennes makt. En tur igenom skeppet, ett lagom nationallistisk tal och sedan skulle hon unna sig en av de få stunder som hon kunde koppla av i ett rum i sitt kontor. Helga såg kontoret som sin borg, skrivbordet är hennes nuvarande tron och hennes rådhus hennes borg. Där är hon hemma, där är hon redan diktator.

Oups rymden

mvh
Jeanette



Namn: Hilda von Ruttiger

Titel: Borgmästare av Wien

Ålder: 47 **Kön:** Kvinna **Vikt:** 63kg **Längd:** 163cm

Passion: Makt, pedantisk ordning och sitt kontor

"Det var inte jag! Det var åtminstone han! Eller hur, visst var det? Jag hållermed dig, min käre käre vän. Berätta förresten mer om det där du sa, vad det nu var, det lät så oerhört fascinerande. Vill du ha lite mer champagne?"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] **Uthållighet:** [Progress bar] **Smidighet:** [Progress bar]
Utseende: [Progress bar] **Intelligens:** [Progress bar] **Status:** [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft: [Progress bar]

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ: [Progress bar]

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap: [Progress bar]

Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga: [Progress bar]

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura: [Progress bar]

Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet: [Progress bar]

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar]

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion: [Progress bar]

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga: [Progress bar]

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga: [Progress bar]

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver: [Progress bar]

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet: [Progress bar]

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng: [Progress bar]

Handvapen: [Progress bar]

Skjutvapen: [Progress bar]

Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur: [Progress bar]

[Progress bar]

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa: [Progress bar]

[Progress bar]

[Progress bar]

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Handväska innehållandes:

Sminksaker

En liten sminkspegel

En synnerligen vass brevkniv

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppträffas för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Dominera och smöra mot olika personer, hylla och häckla, skaka hand med alla, säg att de gör ett bra jobb, ta inget ansvar för något, allt är andras fel.



Dick Gordon

Quarterforward och tv-personlighet



Till att börja med hade det varit en bra idé att kombinera alla sorters fotboll till en sport. Det hade blivit mer liv och framförallt med våld och rörelse. Visserligen hade en del fans varit motsträviga (speciellt italienarna), men i det långa loppet hade de kommersiella intressena fått avgöra. Mer intressant sport än den amerikanska varianten, mer mål än den europeiska och färre dödsfall än den australiska, och generellt mer utrustning, vilket innebar mer annonsplatser. Enda som varit negativt, var antalet skador, men det drabbade ju bara spelarna (och barn som försökte härma sina idoler), fast skadorna hade också något positivt med sig, i alla fall för läkeindustrin.

Efter att de nya reglerna hade kommit för vilka cyberproteser man fick spela med, så var till sist Dicks karriär på spelplanen slut. Ett team av framstående kirurger hade visserligen försökt sätta ihop honom igen och lyft ut all teknik. Men resultatet hade blivit att han knapp kunde gå och han hade fått se sig om efter en ny karriär.

Hans manager Ralph Queen hade fixat ett jobbs om sportkommentator och det hade snabbt lett till andra uppdrag. Dick var en trevlig person och hade lätt för att tycka om folk och i gengäld lätt att själv bli omtyckt. Han arbetade nu ofta som moderator och som galavärd. Och hade även lett ett par olika talkshower och spelprogram. Just nu försökte Ralph fixa så att Dick skulle få börja göra filmer, en nyfilmatisering av Hitchcocks Fönster mot gården stod först på tur, det var bara lite juridiskt som skulle ordnas. Och så den lilla detaljen att Dick inte kunde spela teater för fem öre.

Även om Dick oftast rullar runt i rullstol, så gör han det aldrig i bild. Hans kontrakt med Nice skor och med Leebocks cybernetiska sportproteser, förbjuder honom att använda stolen i lägen där han kan komma att synas i bild. Å andra sidan kan han knappt gå själv och det ser inte heller så bra ut när han står och grimaserar av smärta.

Dick kan inte minnas mycket annat än att spela allformavfotboll, visserligen kunde det bero på skullskador, men mer troligt var det för att han inte gjort så mycket annat. Han var en jättetalang redan i unga år och sedan hade det blivit karriär och då fanns det inte tid till mycket annat. Nu när han inte hade det, försökte han hitta vad alla andra gör. Det är inte så lätt då enda Dick egentligen känner är andra allformavfotbollsspelare och hans agent som varit med hela hans karriär och Ralph verkar alltid ha fullt upp med arbete.

Dicks arbete brukar däremot inte ta så mycket tid. I många lägen är det inget att förbereda, som idag. Han ska tillsammans med några andra bli visade den nya rymdfärjan (den första för storskalig exklusiv turism) och sedan ska han presentera de andra när de ska hålla sina tal. Så förberedelserna har varit att lära sig att säga: "Hej! Bla, bla, bla, ad lib", "Hans kejserliga höghet Charles av Europa", "Borgmästare von Ruttiger av Wien" "och nu dags för min personliga vän Dee som ska blända oss med sin sång." (Och självklart hade han inte någonsin innan träffat sin personliga vän Dee, så de hade en halvtimme på sig att bli bästa vänner under rundturen av färjan)



UR
INT
R

Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Dick Gordon

Titel: Quarterforward (Big Dick) & tv-personlighet (Mr Gordon)

Ålder: 36 **Kön:** Man **Vikt:** 98kg **Längd:** 188cm

Passion: Sport, fotboll (alla varianter) och skådespeleri (enligt hans manager)

"Tänk på att vi jobbar som ett team, jag vill ha alla med på det här. Kom igen gubbar!
Dela med er av era åsikter och känn er som en i laget!"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: **Uthållighet:** **Smidighet:**
Utseende: **Intelligens:** **Status:**

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft: Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.
Initiativ: Karaktären agerar snabbt och instinktivt.
Ledarskap: Karaktären har lätt att få folk att följa och stödja den.
Verbal förmåga: Karaktären är snabbpratad, brår på att konversera och använda ord.
Aura: Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.
Känslsamhet: Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.
Formalia & byråkrati: Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.
Reparation & konstruktion: Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.
Problemlösningsförmåga: Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.
Social förmåga: Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.
Nerver: Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.
Kreativitet: Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:
Handvapen:
Skjutvapen:
Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Utrustning:

Rayban solglasögon
En påse uppblåsta ballonger och serpentiner
En amerikansk fotboll

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.
1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfinns för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Speltips:

Sitt ned, försök ha med alla i samtal och i gruppen, prata laganda och hur det var att spela all form av fotboll, fråga vad andra gör när de är lediga.



Gaylord Hudson

Protokollansvarig



Att ansvara för hans majestät Kejsaren av Europas dagliga schema är ingen lätt match. Kejsaren är en god man och vill vara alla till lags, vilket är det värsta man kan tänka sig hos en regent. Hans saliga moder var hans motsats, en underbart hård och bestämd kvinna att arbeta för och alltid korrekt. Kejsaren kan ha sina små klavertramp som han tror att ingen skall märka, men folk märker sådant och tabloiderna (som man självklart inte läser, men det finns de som gör det) de är hänsynslösa.

För G. Hudson är uppdraget som protokollansvarig för världens högsta royalitet drömjobbet, tyvärr är inte längre kejserligheten lika mycket en dröm. Och hela uppdraget med att iscensätta en het romans och stundande bröllop med en eldig sydamerikansk ädling, det är en pärs.

Ett tajt schema med en fånig invigning, sedan skall det fejkas en magisk kväll. Allt är tajmat och klart, fast då är så klart hans storhet lite sen och G. Hudson tvingas vänta med en bunt oviktiga assistenter i ett greenroom innan de ska hålla sina tal. Frustrerande att ha allt klart och det blir död tid. G. Hudson hatar död tid. Det är ovärdat, man får helt enkelt antingen stå och se upptagen ut, eller sätta sig och dricka te och se harmonisk ut.

Och fritiden frågar G. Hudsons kollegor? Det här jobbet är ens fritid, har man inte den passionen för det, har man inte det som krävs svarar G. Hudson.



Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Gaylord Hudson

Titel: Protokollansvarig

Ålder: 34 **Kön:** Man **Vikt:** 74kg **Längd:** 183cm

Passion: Arbetet, pedantisk kontroll, protokoll, formalia, byråkrati och arbetet
"Det är viktigt att ha en insikt om ekonomisk beräkning för att beskriva skillnaden mellan byråkratisk ledning och vinst-och-förlust-ledning i den fria, av mig kontrollerade, marknaden."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] Uthållighet: [Progress bar] Smidighet: [Progress bar]
Utseende: [Progress bar] Intelligens: [Progress bar] Status: [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft: [Progress bar] Formalia & byråkrati: [Progress bar]
Initiativ: [Progress bar] Reparation & konstruktion: [Progress bar]
Ledarskap: [Progress bar] Problemlösningsförmåga: [Progress bar]
Verbal förmåga: [Progress bar] Social förmåga: [Progress bar]
Aura: [Progress bar] Nerver: [Progress bar]
Känslsamhet: [Progress bar] Kreativitet: [Progress bar]

Stridsförmåga:

Handgemäng [Progress bar]
Handvapen [Progress bar]
Skjutvapen [Progress bar]
Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Urustning:

Inte sin planeringskalender!
Kejsarens sigillstämpel
Heckler and Koch P9S Sport Target
(inkl. 3 magasin med 9 st 9mm)

Tur:

[Progress bar]
Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.
1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Hälsa:

[Progress bar]
Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Speltips:

Kombinera Margareta Ribbing med Fab 5, var korrekt, lite slapp i handlederna, tala bestämt.



Derek Z

Manlig modell



Alla tror att Derek har en stor talang, men sanningen är att han sedan barnsben har arbetat oerhört hårt på sin profession. Han har spenderat timmar i hård träning i gymmet, i garderoben, framför spegeln, kameran och på catwalken. Fast lite talang hade han nog, redan som sexåring hade han sitt första stora kontrakt, men han såg andra barnmodeller som inte klarade det svåra arbetet. För det är verkligen ett hårt arbete att vara riktigt riktigt snygg.

I princip går hela Dereks tid åt att vara riktigt riktigt snygg och arbeta som modell, men han försöker nu också hinna med lite fritid också. En del går självklart åt till att träna (dels för att fortsätta ha en riktigt riktigt snygg kropp), framförallt beachvolley, en oerhört regelteknisk sport, men Dereks coach brukar hjälpa till med regler och hålla reda på poäng. Annars håller han just nu på att sätta sig in i de litterära klassikerna (just nu illustrerade klassiker och Kalle Anka) och arbeta för världsfreden (främst genom hårt och intensivt positivt tänkande).

Derek råkade ha ett förhållande med sångerskan/modellen/skådisen Peggy White som hans agent hade ordnat åt honom. Men han insåg att hon egentligen var ond och bara utnyttjade sin stackars systers karriär. Det tog visserligen något år för Derek att förstå det, han blev helt säker först när Peggy ritade honom ett diagram över hur hon utnyttjade både sin syster och Dereks talanger för att främja sin egen karriär. Men när han väl insett det kallade han till en presskonferens där han skulle berätta att han skulle lämna Peggy för att hon var ond och elak. Men han glömde sina fuskklappar och var tvungen att improvisera (något som inte är så lätt som man kan tro, även om man är riktigt riktigt snygg) och i slutet av mötet med pressen så hade han inte bara dumpat Peggy utan även råkat förklara att han skulle vara ihop med hennes syster Gee istället.

Fast Gee är väldigt snäll och bra, och hon har förståelse för Derek och hans hårda arbete med att vara riktigt riktigt snygg.



Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Derek Z

Titel/yrke: Manlig model

Ålder: 29 **Kön:** Kvinna **Vikt:** 75kg **Längd:** 182cm

Passion: Delfiner, hårvård, hundvalpar, skor, dokusåpor och arbetslösa designers.

"Mm, precis, och jorden är rund, och Napoleon var först att ha konservöppnare i sina arméer, och allt kan hända bara man är riktigt riktigt snygg!"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar: 1/5] **Uthållighet:** [Progress bar: 1/5] **Smidighet:** [Progress bar: 1/5]
Utseende: [Progress bar: 1/5] **Intelligens:** [Progress bar: 1/5] **Status:** [Progress bar: 1/5]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft: [Progress bar: 1/5]
Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ: [Progress bar: 1/5]
Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap: [Progress bar: 1/5]
Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga: [Progress bar: 1/5]
Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura: [Progress bar: 1/5]
Karaktären är motståndskraftig mot okult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet: [Progress bar: 1/5]
Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar: 1/5]
Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion: [Progress bar: 1/5]
Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga: [Progress bar: 1/5]
Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga: [Progress bar: 1/5]
Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver: [Progress bar: 1/5]
Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet: [Progress bar: 1/5]
Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng: [Progress bar: 1/5]

Handvapen: [Progress bar: 1/5]

Skjutvapen: [Progress bar: 1/5]
Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

[Progress bar: 1/10]

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

[Progress bar: 1/10]

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Kam i metall

En gammal och sliten Reader's Digest uppslagsbok

Clive Christian No.1 Pure Perfume for Men (125 ml)

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Var snygg men dum, prata med folk, le och nicka mycket. Fråga mycket om självklara saker, försök låta vis med nonsenskunskaper.



Mossberg

Nyhetsankare, Fantasio TV



Ve och förbannelser, en kort stund tappade Mossberg sin oduglige kameraman ur sikte och innan han visste ordet av satt han själv utan kamera i greenroom och väntade. Inte kanske med några viktiga personer att intervjua, men skräcken kröp över honom, kameramannen André kunde fråga ut kändisarna om vad som helst.

Han visste egentligen att han inte skulle tagit med André som kameraman, men med större delen av redaktionen magsjuka hade han inte mycket val. De hade visserligen kunnat skippa detta ytterst exklusiva tillfälle att följa med och dokumentera invigningen av den nya rymdkryssaren. Men det var det mest prestigefyllda uppdraget Fantasio TV någonsin fått. Och vilka personligheter de skulle få intervjua; Sportkändisen Dick Gordon, den underbara sångerskan Gee, borgmästarinnan (som han själv röstat på och som han trodde hade goda förutsättningar att bli president) och så kejsaren själv.

Men nu kunde han bara gå nervöst runt i rummet och vänta på att de skulle komma tillbaka från guidningen av skeppet.

Mossberg tyckte inte om att inte ha fullkomlig kontroll på situationen, han ville veta allt, ha allt perfekt och gärna regissera alla. Till och med det här rummet fyllt av folk som borde ha medievana såg slarvigt ut.

Fast han skulle aldrig säga till dem det på ett otillbörligt sätt. Mossberg tror hårt på personers naturliga ordning. Man är över och underordnad, i såna här lägen är oftast (tyvärr) Mossberg den underordnade. Men så fort någon underordnad kommer in skall han glatt läsa lusen av dem. Som hans sekreterare Jeanette eller för all del oduglingen André.

Ja, bäst att göra det bästa av situationen och intervjua och fjäska för de personer som finns till hands.



UR

INTE

KU

Oups rymden

mvh

Jeanette



Namn: Leon Mossberg

Titel: Nyhetsankare, Fantasio TV

Ålder: 56 **Kön:** Man **Vikt:** 79kg **Längd:** 181cm

Passion: Punktlighet, precision, pliktrogenhet, och att höra sin egen röst

"Fint och exakt som ett urverk från den Schweiziska delstaten i Ett Enat Europa! Ja, det är rent bonjouvaliskt intressant, eller vad säger ni?!"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: Uthållighet: Smidighet:
 Utseende: Intelligens: Status:

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft:
 Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:
 Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:
 Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga:
 Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:
 Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet:
 Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:
 Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:
 Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga:
 Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:
 Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver:
 Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:
 Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng
 Handvapen
 Skjutvapen
 Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning:

Röstminne med 4h inspelningstid
Anteckningsblock och penna
En turtalisman, dvs en T10 i elfenben med siffror med guldlägg

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föraning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Svär mycket med nonsenssvärord, smöra för folk, var journalistiskt frågvis.



Hans Bergenkampf

Borgmästarassistent



Det brukade heta sekreterare, men nu heter det Assistent. Hans känner sig kluven över det, han skulle kunnat vara stolt över att vara sekreterare. Samtidigt så gör han så mycket mer, han tar hand om allt för Fru Borgmästare von Ruttiger, han bokar hennes möten, beställt hennes resor, förbereder hennes tal, gör hennes klädinköp, koordinerar hennes barns aktiviteter, läser och besvarar större delen av hennes mail och så vidare.

Han har även ett par gånger haft turen att få massera hennes axlar, när hon varit för spänd. Hans drömmer om att få göra mer med henne, han drömmer drömmar i stil med dåtidens sekreterare, att hon ska kalla in honom till sitt kontor och be honom plocka upp något från golvet, och när han böjer sig fram ska hon ta tag i hans vältrimmade bak med sina fantastiska händer och...

Fast det är inte läge att tänka på det nu, Hans har talet utskrivet och väntar på henne med det i ena handen och ett glas vatten i andra. von Ruttiger ska hålla ett viktigt tal vid invigningen av den nya rymdfärjan och sedan har hon en tom kväll.

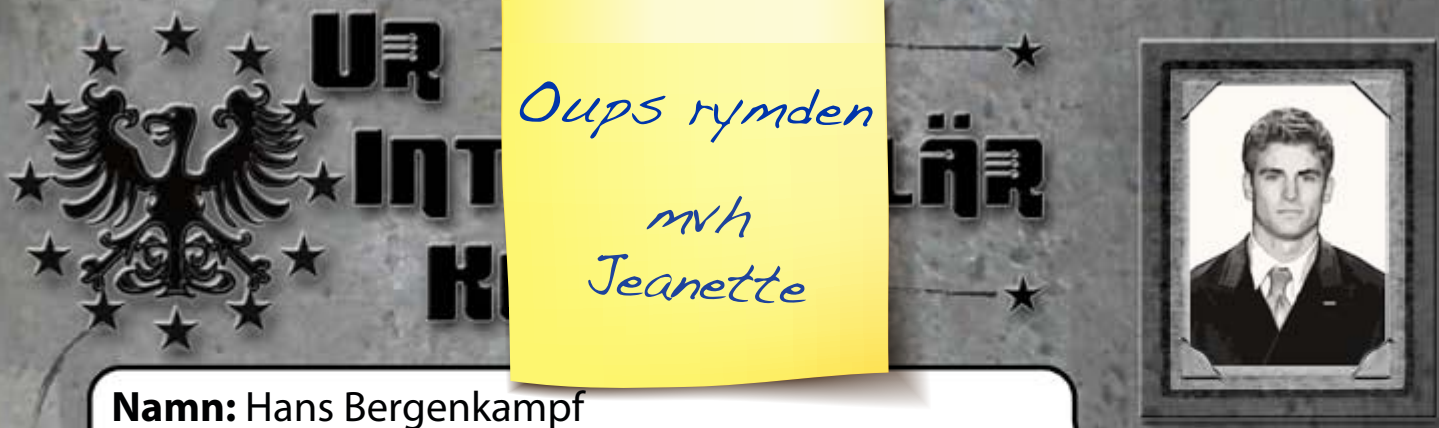
Hans tittar åter i sina anteckningar, har hon en tom kväll?

Han måste missat något...

Få se, rundtur av skeppet (den pågår), tal-tal-tal, handskakningar, snittar och mingel (ett halvt glas champagne), sedan är en bil beställd åter till kontoret.

Måste vara så att hon beräknat att arbeta över, och på en fredagskväll, men det stämmer nog, barnen verkar ha barnvakt och maken är bortrest. Puh, då är nog allt i sin ordning.

Förutom att de snart är efter tidtabell...



Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Hans Bergenkampf

Titel: Borgmästarassistent

Ålder: 33 **Kön:** Man **Vikt:** 82kg **Längd:** 185cm

Passion: Hilda von Ruttiger, att vara förberedd på allt, ordning och reda
"Naturligtvis, eftersom Fru Borgmästare von Ruttiger samtycker. Förresten tog jag mig friheten att redan ordna och förbereda det."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] Uthållighet: [Progress bar] Smidighet: [Progress bar]
 Utseende: [Progress bar] Intelligens: [Progress bar] Status: [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft: [Progress bar] Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.
Formalia & byråkrati: [Progress bar] Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.
Initiativ: [Progress bar] Karaktären agerar snabbt och instinktivt.
Reparation & konstruktion: [Progress bar] Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.
Ledarskap: [Progress bar] Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.
Problemlösningsförmåga: [Progress bar] Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.
Verbal förmåga: [Progress bar] Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.
Social förmåga: [Progress bar] Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.
Aura: [Progress bar] Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.
Nerver: [Progress bar] Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.
Känslsamhet: [Progress bar] Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.
Kreativitet: [Progress bar] Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng [Progress bar]
 Handvapen [Progress bar]
 Skjutvapen [Progress bar]
 Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Utrustning:

- Planeringskalender med anteckningsdel
- Bentley Azure Beluga Leather penna
- Klädborste
- Ihopvikbar galje i metall

Tur:

[Progress bar]
 Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Kombos:

- Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.
1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
 2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
 3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
 4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
 5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
 6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
 7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
 8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Hälsa:

[Progress bar]
 Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Speltips:

Var noggrann, pilla med saker, rätta till kläderna noggrant, ta anteckningar, svimma lätt.



Ralph Queen

Manager



Livet är hektiskt som manager, hitta nya uppdrag, hitta nya kunder, möta sponsorer, hitta nya personer att representera, dra över klienternas fruar, champangemingla, skryta inför kollegor, dra över klienternas älskarinnor, berätta dåliga nyheter för sina klienter, ordna bostäder, ordnar resor, ordna hotell, dra över klienternas groupies, ordna skilsmässor, ordna nya kontrakt, ordna uppgörelser med gamla kunder som blivit svikna och väldigt mycket ordna allt i sina klienters liv.

Ralph hade en plan om att dra ned på det för ett par år sedan, han satte upp sin guldkalv, en tillräckligt korkad och lovande klient. Han satsade alla sina kort och all sin tid på Quarterforwarden Dick Gordon som verkade lovande. Ett gage på 30% kom han långt med och Dick gjorde allt som han sa. Fast eländet började när det kom nya regler för proteser i allaformeravfotboll och Dick fick opereras om. Efter det kan killen knappt gå och än mindre spela allaformeravfotboll.

Ralph har visserligen grejat en ny karriär till Dick som "kändis"/tvpersonlighet/märkestalesman/skådis, men det är som att tillhöra bandet på Titanic, en tidfråga om att hålla skenet uppe. Så varje stund som Ralph inte står vid Dick sida går till att försöka hitta nya klienter, helst en ny "guldkalv", fast den här gången inte en sportstjärna, utan någon som inte gör något farligt. För någonstans har Ralph haft tur, Dick lever i alla fall och pumpar in en hel del gage fortfarande, skulle något hända Dick skulle Ralph snabbt vara hos kronofogden och få sina inre organ utmätta.



UR
INT
H
lära

Oups rymden
m/h
Jeanette



Namn: Ralph Queen

Titel: Manager

Ålder: 47 **Kön:** Man **Vikt:** 72kg **Längd:** 168cm

Passion: Smör, pop och kärlek.

"Jag stod och såg på dig där du stod borta vid ena hörnet bredvid den röda fåtöljen på Dicks födelsedagsfest, och jag visste med ens att du var den flickan som jag ville ha... i alla fall om du kunde tjäna mer pengar åt mig..."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka:		Uthållighet:		Smidighet:	
Utseende:		Intelligens:		Status:	

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft:

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:

Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga:

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:

Karaktären är motståndskraftig mot okult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet:

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga:

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver:

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:

Handvapen:

Skjutvapen:

Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Adressbok till kunder/stjärnor
Canon kompaktkamera för trånga utrymmen
MPA 30SST-A semi-auto, 3 mag 21 st 9mm
Alla Eurovision Song Contest-vinnarbidragen
som karaoke (dvs drygt 300st)

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppträder för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Ragga efter nya kunder, värna om Dick, skryt med att ha pengar.



Klas Klasse Bengtsson

Fripassagerare



Bengtsson sätter en prestige i att kunna lifta med allt. Han har varit världen över utan biljett. Och det är inte av snålhet, i alla fall inte nu för tiden, det var det när han började med ovanan att resa utan biljett som student. Men nu för tiden lever han väl som författare och föredragshållare under temat gratisresor och annat du kan göra för att leva ett liv utan att behöva arbeta. Mest lite rolig bullshit, att inte jobba är mycket hårdare jobb än att arbeta. Men det är inte ett jobb, det är en passion.

Därför var Bengtsson tvungen att vara först med att smygresa med den nya lyxrymdkryssaren. Och för att vara säker på att vara först var han ombord redan innan dess jungfruresa. För en vecka sedan började han smyga sig ombord. Nu har han sitt egna ytterst obekväma kryp in. Förhoppningsvis säkert även när de kommer ut i rymden. Men så fort de har lämna marken kan han ta sig ut ur sin lilla låda. Fördelen måste vara samma som med flygplan, det är ingen som kan kasta av en mitt i resan. Eller oftast ingen, det har bara hänt en gång att de öppnat dörren och gett honom en fallskärm...



Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Klas "Klasse" Bengtsson

Titel: Fripassagerare

Ålder: 25 **Kön:** Man **Vikt:** 91kg **Längd:** 187cm

Passion: Att resa utan biljett, att upptäcka världen (och rymden)

"Sugen på gratis semester? Här är tipsen som kan fixa din drömresa i sommar. Bo gratis på en soffa i storstäder som New York, Paris eller London. För strandälskare finns det också gott om trevliga platser att besöka - i alla världsdelar - helt gratis!"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: Uthållighet: Smidighet:
 Utseende: Intelligens: Status:

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft:

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:

Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga:

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:

Karaktären är motståndskraftig mot okult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet:

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga:

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver:

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:

Handvapen:

Skjutvapen:

Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning:

Ett litet sykit

En stor Maglite

En European Army-kniv, med 72 funktioner

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föraning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Prata högt, tro att du är vitsig, flörta med damerna, och tro att du kan linda världen kring ditt finger med lite snabbt snack!



Agent nummer 6

Spion, alias Professor Musseron



Agent nummer 6 var häpen över hur bra de nya kamouflagenäten fungerade. Nummer 8 hade överträffat sig själv. 6 hade kunnat ta sig in på rymdkryssaren obemärkt och dokumenterat allt med sin kamera gömd i pipan.

Informationen skulle 6 sedan vidarebefordra till nummer 2, hans överordnade inom ^ och den som skulle sälja informationen vidare till stor förtjänst för organisationen.

Men 6 har en egen idé om att försöka hitta en egen kontakt, någon högt uppsatt person som skulle kunna köpa över honom. Han är rätt trött på det anonyma livet som spion åt en världsomspännande konspiration. Och även om lönen och förmånerna varit fantastiska, har det till sist blivit slentrian. När 6 började som agent var det fortfarande lite utmaning, men nu sköter tekniken det mesta och det är aldrig egentligen farligt.

Om 6 blir upptäckt kunde han ta till sitt alias Professor Musseron och träda fram i tredelad kostym rökandes på sin speciella pipa.



Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Agent nummer 6

Titel: Spion, alias Professor Musseron

Ålder: 37 **Kön:** Man **Vikt:** 72kg **Längd:** 179cm

Passion: Piptobak, fotografering, lösmustascher och förklädnader

"En spion, liksom en författare, lever utanför den vanliga befolkningen. Han stjälar sin erfarenhet genom mutor och rekonstruerar den."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: Uthållighet: Smidighet:
 Utseende: Intelligens: Status:

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft:
 Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:
 Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:
 Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga:
 Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:
 Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet:
 Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:
 Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:
 Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga:
 Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:
 Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver:
 Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:
 Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:

Handvapen:

Skjutvapen:
 Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Pipa med inbyggd kamera

En ask tändstickor (23 st)

Walther P99 med ljuddämpare

(inkl. 2 magasin med 16 st 9mm)

Kamouflagenät (2x2 meter)

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föraning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Försök hitta någon som kan hjälpa dig att hoppa av från ^, lek förvirrad professor, fingra på en pipa och gör kameraljud samtidigt.



Tom Clegg

Paparazzifotograf



Ett rymdskepp, en bunt kändisar, lite rymdvärdinnor i små uniformer och korta kjolar. Det borde finnas läge att få lite bra kort. Och bättre blev det när Tom upptäckte att det fanns krypgångar i golvet och i vissa lägen kunde man hitta lägen att fota folk nedifrån.

Okej det blir en hel del kort som inte är direkt funktionella, kejsarprinsen av Europas byxben är inte helt intressanta, men ett par kort upp under kjolen på rymdsoulstjärnan Gee White går inte av för hackor.

Tom placerade sedan om sig, en plats som verkade bra för att kunna ta kort när folk gick ned för invigningstalen.

Egentligen är det här med dolda kameror inte helt Toms grej, det är lite spännande och det ger riktigt bra med pengar. Men egentligen så föredrar han studiojobb. Det får fortfarande gärna vara lättklätt och utmanande, men det är roligt att kunna få ge instruktioner också.



UR

INT

RI

ÄR

Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Tom Clegg

Titel: Papparazzifotograf

Ålder: 56 **Kön:** Man **Vikt:** 96kg **Längd:** 175cm

Passion: Att ta foton, i smyg, på ovetande personer, gärna i en prekär situation

"Det är bara bilden som räknas, och den säljer mer än tusen ord!"

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] **Uthållighet:** [Progress bar] **Smidighet:** [Progress bar]
Utseende: [Progress bar] **Intelligens:** [Progress bar] **Status:** [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft: [Progress bar] Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.
Initiativ: [Progress bar] Karaktären agerar snabbt och instinktivt.
Ledarskap: [Progress bar] Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.
Verbal förmåga: [Progress bar] Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.
Aura: [Progress bar] Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.
Känslsamhet: [Progress bar] Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar] Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.
Reparation & konstruktion: [Progress bar] Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.
Problemlösningsförmåga: [Progress bar] Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.
Social förmåga: [Progress bar] Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.
Nerver: [Progress bar] Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.
Kreativitet: [Progress bar] Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng: [Progress bar]
Handvapen: [Progress bar]
Skjutvapen: [Progress bar]
 Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

[Progress bar]
 Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

[Progress bar]
 Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning:

Nikon D3700s2 med Super 50-500mm f/4-6.3
Canon kompaktkamera för trånga utrymmen
Litet dyrkset
Ett förfalskat pressleg för European Today

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

- 1. Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
- 2. Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
- 3. Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
- 4. Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
- 5. Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
- 6. Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
- 7. Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
- 8. Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Fota i smyg, var stolt över ditt yrke, försök lura folk att göra saker de inte borde.



Usama O'Reile

Miljöterrorist



Gömd i en packlår märkt har Usama O'Reile lyckats smugla sig ombord på miljömonstret och rymdfärjan "Dark Space". Hans miljöterroristiska cell "Save the humans" hade beslutat sig för att det var det givna målet för nästa aktion. All forskning pekade på att det inte var så stor miljöfara med exklusiv rymdturism, men all forskning var också sponsrad av det nybildade Milky Way Curies, som ägde skeppet. Därför skulle "Save the Humans" (StH) vara miljöns röst.

De hade dragit lott om vem som skulle få uppdraget, och till Usamas stora förvåning hade lotten fallit på honom. Speciellt var han förvånad då han var gruppens kassör och hade försökt göra det klart att han var fel man för aktionen. Men de andra propsade, de pekade ut att hans smala och lilla kropp skulle vara enkel att gömma, att hans tystlåtenhet skull kunna komma till fördel när han skulle smyga och att han skulle hitta mod under aktionen.

Var det modet ligger någonstans vet Usama fortfarande inte.

Planen i övrigt blev rätt rörig, i och med att alla skulle få vara med och bestämma i demokratiskt anda. Den är typ: spräng skeppet, fast miljövänligt, och utan att det blir något avfall och inga djur får komma till skada, och inte människor heller, ta någon till gisslan, fast snällt, döda gisslan om inte våra krav möts, men inte på riktigt och våra krav är... sedan hade bläcket tagit slut. Men kraven brukar vara att sluta med allt miljöfarligt, någonstans har Usama en lista på allt det, och det är rätt mycket.



Josef Sporschinki

Tekniker



Alltid är det något i sista stund. En timme innan invigning, så märkte folk att säkerhetssystemet hade en glitch. Koderna för att starta skeppet var inte på plats och vem som helst skulle kunna få det att lyfta med ett par få knapptryckningar. Och det är inte bättre att alla form av styrsystem var urkopplade.

Så i sista stund fick Josef rycka ut igen. Istället för att vara hemma och se favoriterna Bayern United möta Real Roma i Allaformeravfotboll, så behövdes det ut och fixas. Lite enkla patchningar, låsa dörren till cockpit så i första hand endast är öppningsbar inifrån (utifrån kommer man endast in med huvudkonstruktör Frank Quinns nyckel). Sedan märkte Josef att det var något fel i viktberäkningarna och gick för att kolla det.

Sedan lyfte hela skiten.

Och vad fanns att göra, Josef tog fram sin termos och satte sig på en packlår. Han räknade efter på övertid, obekvämt arbete, hälsofara och så vidare och smuttade samtidigt på sitt kaffe. Det verkade rätt lovande och hans när han kontrollerat sitt kontrat kunde han konstatera att det inte täckte arbete utanför atmosfären. Enligt fackliga föreskrifter fick han till och med inte arbeta utanför europeisk luftrum. Så bara att hitta någon annan som skulle kunna ta ned honom på jorden.

Och så slapp han frugan och barnen en stund, enda som saknades var några öl och en tv så han kunde se matchen.

Oups rymden

mvh
Jeanette



Namn: Josef "Josse" Sporschinki

Titel: Tekniker

Ålder: 42 **Kön:** Man **Vikt:** 86kg **Längd:** 185cm

Passion: Smörjolja, mekanik, teknik, snus och smörjolja

"Syntetolja kan vara lurtt på äldre motorer som gått på mineralolja, det kan komma att sippra olja lite varstans, när helsynteten spolat bort diverse beläggningar lite här och var. Men normalt så löser man det genom att dreva karburatorn som..."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] **Uthållighet:** [Progress bar] **Smidighet:** [Progress bar]
Utseende: [Progress bar] **Intelligens:** [Progress bar] **Status:** [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft: [Progress bar]

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ: [Progress bar]

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap: [Progress bar]

Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.

Verbal förmåga: [Progress bar]

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura: [Progress bar]

Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet: [Progress bar]

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar]

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion: [Progress bar]

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga: [Progress bar]

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga: [Progress bar]

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver: [Progress bar]

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet: [Progress bar]

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng [Progress bar]

Handvapen [Progress bar]

Skjutvapen [Progress bar]

Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur: [Progress bar]

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa: [Progress bar]

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning: Snusdosa i aluminium

En oljekanna med olja från Tjeckiska delstaten

Servicehandbok

Blåställ i årets modefärg Ubåtsgrå med reglementsenslig trasselsudd i vänster bakficka

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfins för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Ha en dialekt, använd påhittade tekniska termer, ta det lugnt och sävligt.



Silvia de la Calzada

Hertiginna



Den sydamerikanska adeln skulle haft ihjäl sig själv om det stannat i Europa, men på argentinska pampas har den kunnat frodas. Silvia de la Calzada är uppfostrad enligt tradition, dvs spansk, portugisisk, bayersk, preussisk och lite fransk och engelsk överklass. En hård men bra skola.

Det har skapat henne till en bestämd, men väluppfostrad ung dam. Hon vet sin plats, men är samtidigt väl kunnig i hur att styra männen i sin omgivning. Tack och lov har hon ett vackert latinskt ansikte, de rätta kurvorna och en förförisk blick. Hon smälter de flesta männen med sin blick om hon önskar och kan dräpa resten med sina repliker.

Och hon kan samtidigt uppträda felfritt och få allas beundrande blickar.

Innan Silvia de la Calzada bestämde sig för vad hon ville göra med sitt liv, fick hon erbjudande om modellarbeten, skådespelarinsatser och även politiska uppdrag. Och hon kunde valt att ta över familjens verksamhet. Men hon såg sitt syfte i livet och en chans på riktig makt. Så efter två års arbete har hon till sist en tid satt. Ikväll skall hon träffa sitt livs kärlek för första gången och de skall diskret (med hennes favoritpaparazzi på behörigt avstånd) smita iväg för en tetate. All kontakt hittills med honom (ska hon kalla honom Charles eller hans majestät kejsaren av Europa?) har skett via ombud. Hon hoppas att han inte ska göra henne besviken och att han ska vara just så underbart formbar som männen hemma. Att träffa en nativeurope känns lite oroande och var han inte så adlig skulle det till och med känts nästan dekadent.

Dock har något inträffat, säkerhetstjänsten har omdirigerat Silvia till en ny plats, utan att hon bestämt det. Tydligen har det varit något bekymmer för hennes blivande, hoppas det inte stör deras tidschema.



UR

INTE

KU

Oups rymden
mnh
Jeanette



Namn: Silvia de la Calzada

Titel: Hertiginna av Corumbá

Ålder: 24 **Kön:** Kvinna **Vikt:** 56kg **Längd:** 164cm

Passion: Mode, skönhet, smink, kläder, skor

"Ach, ja, det har blivit viktigt för både män und kvinnor att presenteren sich rätt so att de inte har Schwierigkeiten zu rätt arbeit und bästa möglichen in världen erhalten. Aber, ze bra üt innebär en hel del saker, zum Beispiel..."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] Uthållighet: [Progress bar] Smidighet: [Progress bar]
 Utseende: [Progress bar] Intelligens: [Progress bar] Status: [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft: [Progress bar] Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.
Initiativ: [Progress bar] Karaktären agerar snabbt och instinktivt.
Ledarskap: [Progress bar] Karaktären har lätt att få folk att följa och stöja den.
Verbal förmåga: [Progress bar] Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.
Aura: [Progress bar] Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.
Känslsamhet: [Progress bar] Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar] Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.
Reparation & konstruktion: [Progress bar] Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.
Problemlösningsförmåga: [Progress bar] Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.
Social förmåga: [Progress bar] Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.
Nerver: [Progress bar] Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.
Kreativitet: [Progress bar] Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng [Progress bar]
Handvapen [Progress bar]
Skjutvapen [Progress bar]
 Karaktären kan slå, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Utrustning:

Sminkväska med extra allt
Hårnålar
Nagellackborttagningsmedel

Tur:

[Progress bar]
 Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.
 1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
 2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
 3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
 4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppträffas för att ändamålet
 5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
 6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
 7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
 8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Hälsa:

[Progress bar]
 Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Speltips:

Bryt på tyska, ha medvetet svårt med ord, var rak i ryggen



Peggy White

Rymdsoulstjärnasyster



Allting är alltid syrrans fel. Den lilla bortskämda skiten har alltid varit alla andras favorit och försökt sno allt rampljus från Peggy. Peggy lät lilla-syster Gee bilda en duo med henne (mest för att utnyttja hennes röst, men det var bara för att det var så orättvist för att Gee hade fått en bättre sångröst).

Fast medan Gee ordnade deras musikaliska karriär, ordnade Peggy sin övriga karriär som modell och skådespelerska. Fast Gee kunde inte låta bli att börja ta utrymme för sig själv. Och för att inte Peggy skulle framstå som den onda lät hon pressen veta att hon bröt upp duon och försökte få det att framstå som om Gee hade försökt manövrera ut henne.

Då kom nästa bakslag, Peggys knull Derek (en sketsnygg och väldigt lätt-manipulerade manlig modell) dumpade Peggy. Det kom faktiskt som en överraskning, hon hade trott att hon skulle kunna berätta allt för honom utan att han förstod, hon hade till och med ritat diagram över hur hon försökte profitera på sin syster karriär, men någonstans måste han förstått att Peggy bara utnyttjade honom och övergav honom. Och som det inte skulle vara nog blev han där efter ihop med hennes syrra Gee.

Nå det kunde också utnyttjas, Peggy lyckades lägga all skuld på Gee och tvingade hela familjen bryta kontakten. Det borde föröda Gees karriär till förmån för Peggys... men det till trots har Peggys stjärna dalat och Gees solokarriär har gått spikrakt uppåt.

En liten ljuspunkt har dock öppnats, en rymdfärja som Gee skulle inviga har råkat ut för någon form av olycka. Förhoppningsvis har Gee omkommit, men annars kan kanske Peggy använda uppmärksamheten till att återförenas med sin syster, kanske även lyckas få tillbaka Derek och återgå till att snylta på sin syrras talang.

Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Peggy White

Titel: Rymdsoulstjärnasyster

Ålder: 27 **Kön:** Kvinna **Vikt:** 61kg **Längd:** 170cm

Passion: Att manipulera andra människor och få sin vilja igenom

"Män, män, män, allt jag ser är redan utförda erövringar. Tråkigt! Jaså, var han där din fästman? Nåja, han var bara en lättlurad fåne!"

Egenskaper:

Egenskaper är sänt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar: 1/5] **Uthållighet:** [Progress bar: 1/5] **Smidighet:** [Progress bar: 1/5]
Utseende: [Progress bar: 1/5] **Intelligens:** [Progress bar: 1/5] **Status:** [Progress bar: 1/5]

Färdigheter:

Färdigheter är sänt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft: [Progress bar: 1/5]

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ: [Progress bar: 1/5]

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap: [Progress bar: 1/5]

Karaktären har lätt att få folk att följa och stödja den.

Verbal förmåga: [Progress bar: 1/5]

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura: [Progress bar: 1/5]

Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslsamhet: [Progress bar: 1/5]

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar: 1/5]

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion: [Progress bar: 1/5]

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningsförmåga: [Progress bar: 1/5]

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga: [Progress bar: 1/5]

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.

Nerver: [Progress bar: 1/5]

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet: [Progress bar: 1/5]

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng: [Progress bar: 1/5]

Handvapen: [Progress bar: 1/5]

Skjutvapen: [Progress bar: 1/5]

Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan täringarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur: [Progress bar: 1/10]

[Progress bar: 1/10]

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt täringsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första täringsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa: [Progress bar: 1/10]

[Progress bar: 1/10]

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning:

Ett djuprött läppstift

Cigaretter med tobak och Kratom

En stilet från delstaten Italien

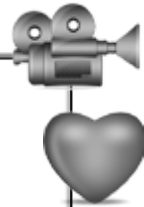
Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sänt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föräning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppträffas för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Tutta upp dig, var snorkig och flörtig, försök få uppträda. Gå över lik, var ond, var divig.



Jeanette

Sekreterare på Fantastio TV

Jeanette älskar att arbeta inom media, hon håller hela TV-stationen flytande och håller reda på allt. Hon är den som gör allt viktigt! Som att ordna kaffe, se till att lokalerna är fina, läsa mail, omvärldsbevakning (dvs läsa skvallerpressen utifall att någon på stationen är nämnd), svara i telefon osv... Hon är också sekreterare till redaktionschef och nyhetsankaret Mossberg.

Men idag är allt annat på stationen oviktigt. Idag har hon en dejt med den viktigaste personen på jobbet. För stunden är visserligen André bara kameraman/vaktmästare, men han är egentligen anställd för att bli kanalens nya stora stjärna. Och han har bjudit ut Jeanette. Hon är stum av lycka. Det kan vara början på något stort i hennes liv.

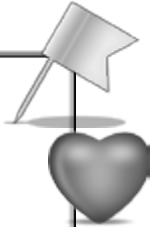
Jeanette är egentligen rätt blyg när det gäller män, i alla andra tillfällen kan hon prata hur mycket som helst om ingenting, men är hon intresserad av en man får hon knappt ens ut sig ett "oh". Så när André bjöd ut henne svarade hon lite blygt "oh... eller ja, underbart"

Enda problemet är att han blivit försenad efter ett viktigt kamerauppdrag. Fast å andra sidan har han sänt en bil för att hämta honom och några andra. Verkar som hon och de andra kameramännens respektive ska få bli skjutsade att möta de andra.



Hans von Ruttiger

Borgmästarmake



Så rings man in och det är självklart skräcködlans fel. Hans var på väg till Zürich med en yppig liten blondin och frun trodde att han skulle på fotboll till Innsbruck. Så ringer de och meddelar att hon har råkat ut för något och är på väg ut i rymden. Det kan visserligen ha något gott med sig, har han tur är det snart bara han och barnen.

Inte för att det är helt dumt att vara borgmästarmake, han kan leva gott på sin fru och ser henne knappt, men när det är något, har han inga som helst egna val. Och alla hans små älskarinnor måste han hålla en låg profil med. Men frun kräver tid och allt måste se bra ut, det kan alltid finnas någon press i närheten och man vet inte vad som kan ske.

Nåja, en tio minuter och kolla in läget, antingen är hon försvunnen och då kan man förkrossat låsa in sig i ett hotellrum (med unga Heidi) eller så hittar hon hem, då kommer det vara att le, kramas och försöka skaka av sig henne (och åka och låsa in sig i ett hotellrum med unga Heidi).



UR
INT
KU

Oups rymden
mvh
Jeanette



Namn: Hans von Ruttiger

Titel: Borgmästarmake

Ålder: 56 **Kön:** Man **Vikt:** 92kg **Längd:** 182cm

Passion: Unga flickor med tysk klingande förnamn

"Alla män vill ha en kvinna som vädjar till hans bättre jag och ädlare instinkter... och en annan yngre, betydligt... höhö... yngre, kvinna som hjälper honom att glömma dem igen."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: [Progress bar] **Uthållighet:** [Progress bar] **Smidighet:** [Progress bar]
Utseende: [Progress bar] **Intelligens:** [Progress bar] **Status:** [Progress bar]

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelledaren gör det.

Förnuft: [Progress bar] Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.
Initiativ: [Progress bar] Karaktären agerar snabbt och instinktivt.
Ledarskap: [Progress bar] Karaktären har lätt att få folk att följa och stöda den.
Verbal förmåga: [Progress bar] Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.
Aura: [Progress bar] Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.
Känslsamhet: [Progress bar] Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati: [Progress bar] Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.
Reparation & konstruktion: [Progress bar] Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.
Problemlösningsförmåga: [Progress bar] Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.
Social förmåga: [Progress bar] Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmänsklighet som uppfostran.
Nerver: [Progress bar] Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.
Kreativitet: [Progress bar] Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng [Progress bar]
Handvapen [Progress bar]
Skjutvapen [Progress bar]
Karaktären kan slåss, anfalla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

[Progress bar]
Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

[Progress bar]
Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Utrustning:

En röd ros _____
En tjock plånbok med mycket kontanter _____
Ett 40-pack kondomer _____
Ett Enat Europas lagbok (kortformen) _____

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.
1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föraning utan direkt logisk förklaring
4. **Problemlösningsförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppfanns för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslsamhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Var diskret öppen med att önska livet ur din fru, stöt på kvinnor, fråga om saker kan vara livsfarliga och le.



Daimian Steel

Advokat, företräder Leebooks cybernatical



Man skall egentligen aldrig ha sportstjärnor som representanter för sportutrusning. De är notoriskt opålitliga, framförallt har de en tendens att gå sönder och det påverkar märket otroligt negativt.

Senaste samtalet är något av det värsta Herr Steel varit med om, en av Leebooks talespersoner har blivit förlagd i interstellär kurs och han behövde infinna sig. Herr Steel har en väldigt begränsad tid att hitta sportstjärnans (Prick Gorgon) manager (herr Quinn) och stämma häcken av denne, samt tvinga dem att snabbt hitta en annan talesperson som kan komma med ett uttalande, något i stil med att det inte är implantatens fel att man kommer vilse i rymden, att det inte är någon fara med vår älskade sportstjärna/personlighet och att allt är bra.

Sedan kan Herr Steel nöjt återvända hem och koppla av med sin hobby att tortera roson.

Oups rymden

mnh
Jeanette



Namn: Daimian Steel

Titel: Advokat, företrädar Leebooks cybernetical

Ålder: 51 **Kön:** Man **Vikt:** 72kg **Längd:** 180cm

Passion: Att skrämra och stämra skiten ur första bästa medmänniska

"Det finns inget i världen du kan göra bättre än jag, och hävdar du något annat, så räkna med att jag kan alla lagliga vägar i världen för att hindra dig, och med det så önskar jag dig en trevlig fortsättning på dagen."

Egenskaper:

Egenskaper är sånt som karaktären är född med som varelse, utom status som är en socialt betingad hierarki som karaktären (eller i all fall de flesta karaktärerna) har fått kämpa sig till.

Styrka: **Uthållighet:** **Smidighet:**
Utseende: **Intelligens:** **Status:**

Färdigheter:

Färdigheter är sånt som karaktären kan. Dessa är tips och trix för att göra speltillfället bättre. Använd dem med förnuft. Spelldaren gör det.

Förnuft:

Karaktären tänker efter, rationellt, före handling och beaktar fakta.

Initiativ:

Karaktären agerar snabbt och instinktivt.

Ledarskap:

Karaktären har lätt att få folk att följa och stödja den.

Verbal förmåga:

Karaktären är snabbpratad, bra på att konversera och använda ord.

Aura:

Karaktären är motståndskraftig mot okkult, religiös och esoterisk påverkan.

Känslomhet:

Karaktären är känslsam, visar glädje, sorg och rädsla samt medlidande och empati.

Formalia & byråkrati:

Karaktären kan den formalia och byråkrati som finns i (exempelvis) kejsardömet.

Reparation & konstruktion:

Karaktären är händig och kan reparation & konstruktion: mekanik och elektronik.

Problemlösningförmåga:

Karaktären hittar nya lösningar på problem när situationen betraktats som hopplös.

Social förmåga:

Karaktären vet hur att prata och bete sig, det handlar lika mycket om medmännisklighet som uppfostran.

Nerver:

Karaktären behåller lugnet vid en synnerligen pressad situation, till exempel en strid.

Kreativitet:

Karaktären är skapande och konstnärlig, och tenderar att se utöver de uppenbara mönstren.

Stridsförmåga:

Handgemäng:

Handvapen:

Skjutvapen:

Karaktären kan slåss, anfälla och försvara sig med stridsförmåga. Att använda ett skjutvapen för att parera eller som en klubba går på förmågan Handvapen. Turordningen i en strid avgörs genom skillnaden mellan tärningarna (god - ond) + Initiativ + Nerver.

Tur:

○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Karaktären har en d10 tur, men bara ett visst antal gånger. Att ha tur innebär att spelaren får en chans att slå om sitt slag. Att använda en tur innebär alltså att spelaren stryker en tur och får ett nytt tärningsslag. Ska tur användas måste detta påpekas innan händelsen utspelas, dvs innan det första tärningsslaget, och turen förbrukas även om det ursprungliga slaget lyckas.

Hälsa:

○○○○○○○○○○○○○○

○

Karaktärens hälsa sänks när skada uppstår. Hälsa kan återfås vid vård och/eller vila.

Urustning: Ett Enat Europas lagbok (fullst.)

Silveretui med starka cigaretter från delstaten

Frankrike

Mobiltelefon som konstant piper om att

batteriet behöver laddas

Kombos:

Det finns sju (7) kombos. En kombo kombinerar två förmågor. En kombo är mer kraftfull än en enskild färdighet, dock tar en kombo mer tid och en misslyckad kombo är värre än en vanlig miss.

1. **Reparation & konstruktion + Kreativitet = Excellens**, det blir bättre än det var
2. **Ledarskap + Verbal förmåga = Agitation**, sånt tal kan omvända fiender, om än inte deras hjärtan
3. **Aura + Initiativ = Sjätte sinne**, en föränning utan direkt logisk förklarning
4. **Problemlösningförmåga + Kreativitet = Innovation**, en ny sak uppträffas för att ändamålet
5. **Verbal förmåga + Kreativitet = Poesi**, spontant, trollbindande, hänförande vackert, alla följer frivilligt
6. **Social förmåga + känslomhet = Första hjälpen**, räddar vänner i nöd
7. **Stridsförmåga + Kreativitet = Kreativ attack**, omöjlig att parera eller ducka och ignorerar pansar
8. **Förnuft + Formalia & byråkrati = Syntax error**, det vore ju en omöjlig kombo

Speltips:

Ha inga ansiktsuttryck, stirra folk i ögonen, hota artigt med att stämra folk, tala lugnt.





dödsdom straffange som avrättades efter 12 år i dödscellen; skrev *Döds-cell* 2455

Chesterton Gilbert K. (1874--1972) eur. förf. romanen *Mannen som var torsdag* och detektivnoveller med *fader Brown* som hjälte, essäer m m **chevaleresk** ridderlig

Chevalier Maurice (1889--1972) eur. varietéartist och filmskådespelare

Cheviot Hills bergskedja mellan delstaterna Skottland och England i Ett Enat Europa

chevreau vitgarvat getskinn för finare skor

chevrotera sjunga med darrande röst

Chiang Kai-shek (1887--1975) kin marskalk, president 1943--49; flydde till Taiwan vid kommunisternas maktovertagande

Chianti bergstrakt i Toscana, mell Italienska delstaten i Ett Enat Europa; vinodlingar

Chiba stad på ö Honshu, Transpaci-

Chicago stad i delstaten NEW ILLINOIS, Nord- och CentralAmerikas Förenta Staters näst största stad. Kött- och spannmålsmarknad, maskinind; världens största inlandshamn.

Chichen Itzá (tjitjen) ruinstad på Yuz-tan, Mexico; mayafolket

chiffer hemlig skrift, till exempel rövarspråket ett enkelt kodspråk som framför allt används av barn, murarchiffer där alfabetet skrivs in i 3x3 rutnät, sedan tas bokstaven bort och bara den del av rutnätet som bokstaven står i används. Med en hashfunktion kan man beräkna en kort kontrollsumma (message digest) av ordinarie längd ur en datamängd av godtycklig längd.

chiffon tunt sidentyg, tunn siletrikå

chiffonjé klaff-skrivbyrå

Chihuahua [chioaoa] stad i delstaten Mexico Nord- och CentralAmerikas Förenta Stater. Gruvbrytning

chihuahua världens minsta hundras,

predikotext

perimeter 1 instrument för mätning av ögats synfält 2 omkretsen på en sluten geometrisk figur

period 1 tidrymd 2 upprepad, likartad rörelse 3 inom mus en avslutad enhet om 8 takter 4 konstfull mening, bestående av flera satser

periodisk regelbundet återkommande

periodiska systemet schema över grundämnena ordnade efter atomnummer i perioder och grupper

periodtal dets som frekvens

periojker fri befolkning kring det antika Sparta; utan pol inflytande

periostit benhinneinflammation

peripatetiska skolan "den promenaderande" Aristoteles filosofskola i Lykeions trädgårdar

peripeti plöstlig omkastning

periskop kikaranordning på ubåt mm, som gör det möjligt att se i ett högre plan än där man själv är

peristaltik upprepade sammandragning

gratta muskulaturen i tarmarna, genom p transporteras organens innehåll vidare

peristyl gård omgiven av kolonnader i antika hus

peritonit bukhinneinflammation

perka tätvävt bomullstyg

Perkele namn på Djävulen delstaten Finland i Ett Enat Europa

perklorat överklorsyrans salt

perkussion medicinsk undersökning med knackningar över ett organ

perlit strukturbeståndsdel i stål, bestående av cementit och ferrit

perlon syntetfiber av polyamid

perm det yngsta av de paleozoiska systemen; börjar för ca 280 milj år sedan

permanent 1 ständig 2 hårpermanentning

permanentmagnet ett stycke stål el järnhaltigt material som naturligt har magnetiska egenskaper

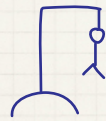
permeabel genomstränglig **permea-**

ROM 0762

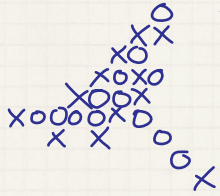
NSEILM

- om passerkort 3Li
- slussystem måste bootas om
- dörrstopp i korridor 4Be ur funktion
- luftsluss V4/2He återställning av kod
- städerskan lämnar handdukar i korridor 5B
- belysning hiss 6C blinkar

KARBURATOR



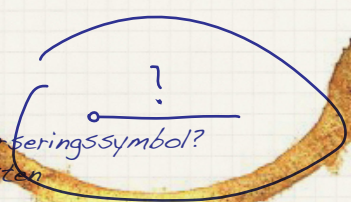
RING



10-7

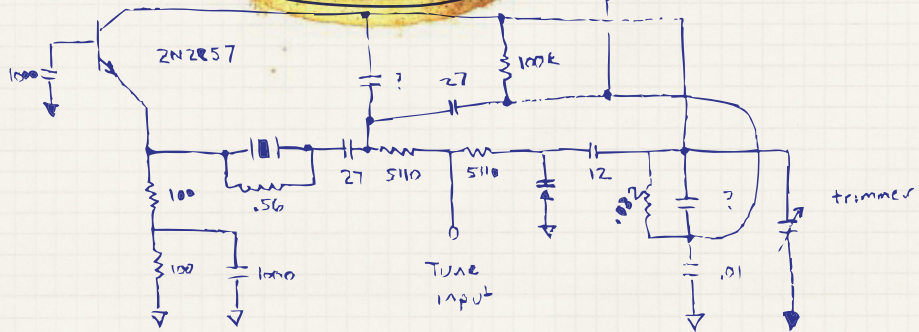


A	B	C	J	K	L
D	E	F	M		
G	H	I			



? = 11.8V

Varför användes Steve's reverbereringssymbol?
skicka förfrågan med rörposten





INFORMATIONSTABELLER

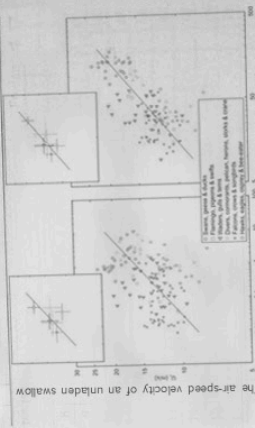
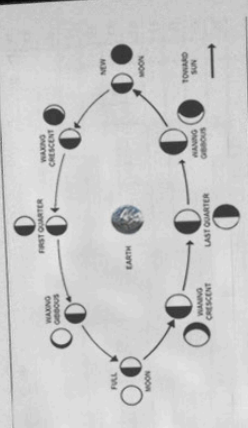
Service Command Characters 100 - 127

Code	Character	Code	Character
100	^	112	~
101	_	113	
102	`	114	
103	~	115	
104		116	
105		117	
106		118	
107		119	
108		120	
109		121	
110		122	
111		123	
112		124	
113		125	
114		126	
115		127	

- $\int x^n dx$
- $\int x^a x^b dx$
- $\int x^a \sqrt{x} dx$
- $\int \log x dx$
- $\int \frac{dx}{x}$
- $\int \frac{dx}{x^2}$
- $\int \frac{dx}{x^2 + a^2}$
- $\int \frac{dx}{x^2 - a^2}$
- $\int \frac{dx}{x^2 + 2x + 5}$
- $\int \frac{dx}{x^2 + 3x}$
- $\int \frac{dx}{x^2 - 2x + 5}$
- $\int \frac{dx}{x^2 + 2x + 5}$
- $\int \frac{dx}{x^2 - 2x + 5}$
- $\int \sin^2 x dx$
- $\int \cos^2 x dx$
- $\int \sin x \cos^2 x dx$
- $\int \sin^2 x \cos x dx$
- $\int \sqrt{1-x^2} dx$
- $\int \sqrt{1-x^2} dx$

T	U	V
X	Y	Z
À	Á	Â
Ã	Ä	Ö

INFORMATIONSTABELLER



Periodic Table of Elements

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Personal **fiiofax** Ref: 752111 © 2006

fiiofax

fiiofax

GENERAL DESCRIPTION

Logiska operationer och symboler

Inom logiken på skeppet finns en uppsättning symboler som ofta används i olika uttryck, manöverpaneler eller kontroller. Dessa kan leda till viss förvirring hos nybörjare, och detta är en anledning till att tabeller som den nedan behövs. Här listas vanliga symboler med namn och en hint om hur de används, och inom vilka områden.

Steve Schröder
Ordförande Logisklogistiska gruppen

Symbol	Tillämpning	Benämning	Betydelse
\wedge	$p \wedge q$	konjunktionstecken	p och q
\vee	$p \vee q$	disjunktionstecken	p eller/och q
\neg	$\neg p$	negationstecken	icke p
\Rightarrow	$p \Rightarrow q$	implikationstecken	p medför q
\Leftrightarrow	$p \Leftrightarrow q$	ekvivalenstecken	p är ekvivalent med q
\forall	$\forall x \in A p(x)$	allkvantor	för varje x som tillhör A gäller utsagan p(x)
\exists	$\exists x \in A p(x)$	existenskvantor	det existerar ett x som tillhör A för vilket utsagan p(x) är sann
\circ	$p \circ q$	reverseringstecken	p q medför q p
$\langle \rangle$	$q \langle \rangle p$	differentifikator	definitivt icke p
$! =$	$p ! = p$	absolutikator	absolut p