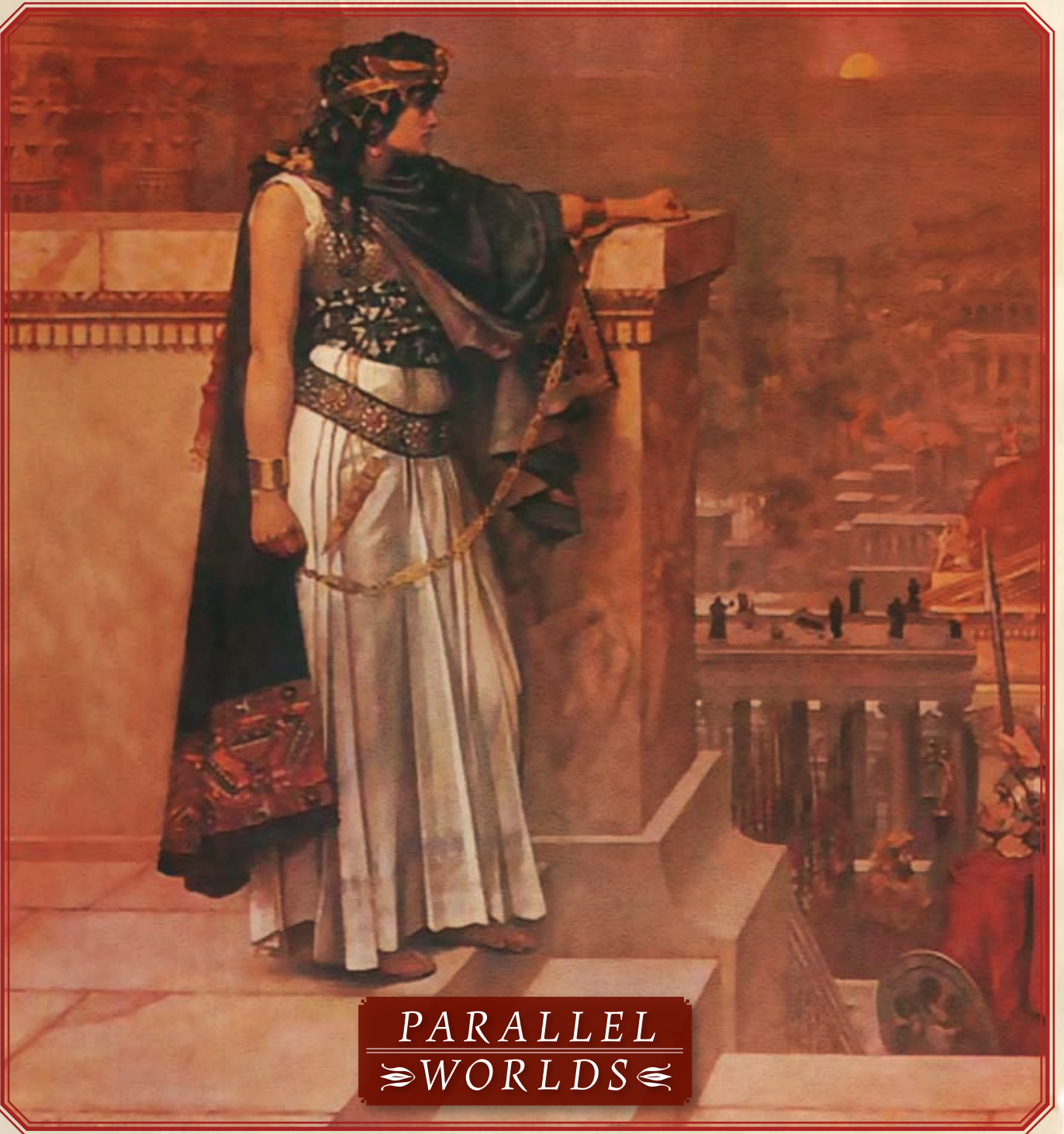


RÖD SAND VÅRA DRÖMMARS MARS

– EN KAMPANJVÄRLD TILL PARALLEL WORLDS AV ANDERS BLIXT –



PARALLEL
WORLDS

Utsikt mot Arsia Mons.



From populärkulturen finns epoker och platser med mytiska egenskaper, som har blivit löskopplade från historiens normala flöde. Vilda Västern är ett sådant ställe: alla "vet" hur det såg ut där, även deras vision egentligen inte liknar 1870-talets Colorado så mycket som de tror. Detsamma gäller piratepokens Karibien eller Robin Hoods Sherwood-skog. Det finns också en sådan mytversion av ett science fantasy-Mars: en exotisk ökenvärld med uråldriga mysterier, blodisande faror och actionpackade äventyr.

VÄRLDSINFORMATION

Ovanpå Mars' renskrapade ben kunde Carse nu se det levande hull som i forntiden hade täckt världen med sin härlighet, med höga träd och bördig jord – han skulle aldrig glömma det. Han blickade ut över den döda havs-

botten och insåg att så länge han levde skulle han här höra ett brusande vågsvall mot en spökoceans kust.

UR RHIANNONS SVÄRD
AV LEIGH BRACKETT

Mars »nu«

Kampanjvärlden är en kylig planet med vida röda öknar, höga berg, spektakulära ruinstäder längs kusterna till sedan länge uttorkade hav, en fallen högkultur, sjabbiga sentida städer befolkade av svärbegripliga marsianer. Geografiskt har den många likheter med »riktiga« Mars, fast allt är häftigare än originalet. (Men nej, här finns inga kanalsystem i Percival Lowells anda.)

Kampanjstämningen är exotisk, dekadent och kärv. Dofterna är starkare än på jorden, ruinerna större och äldre, gifterna lömskare och rovdjuren mer skräckinjagande. Människor och marsianer är giriga och trolösa. Man kan bara lita på några

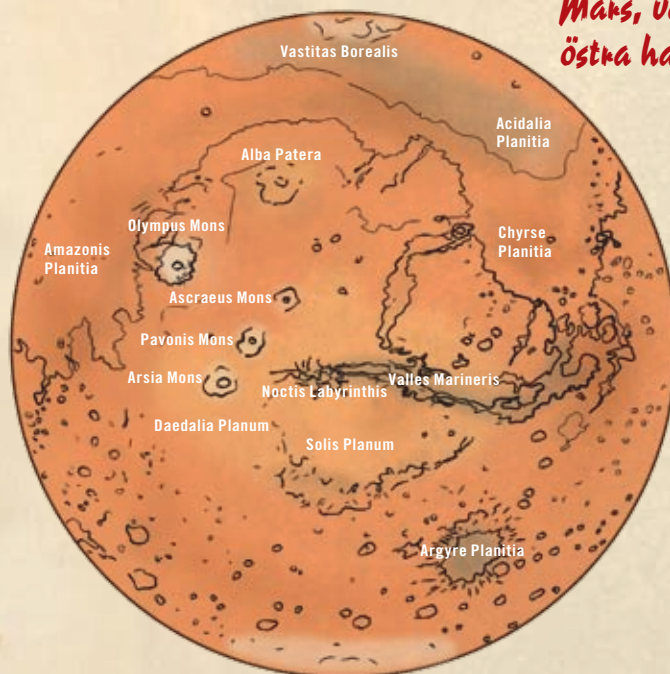
få vänner som man har känt länge. Faror hotar inte bara i vildmarken, utan runt närmsta gathörn. Men äventyrarna besitter heroiska egenskaper och bemästrar faror som dräper vanligt folk. Slå hårt och snabbt eller gå under.

Kampanjepoken liknar ett opreciserat 1930/40-tal, där tekniken är enkel, klumpig och robust, där hårda män dricker whisky och bär hatt, där äventyrliga kvinnor använder ridbyxor och röker genom långa munstycken, och där jorden är långt, långt bort.

Mars är huvudsakligen en kylig öken, ungefär som Gobi på jorden fast hårdare. Här finns dessutom landskap som är mer dramatiska än något på jorden – utnyttja detta! – bland annat:

☞ Den slockande vulkanen **Olympus Mons** (19 km hög) och de något mindre topparna **Ascraeus Mons**, **Pavonis Mons** och **Arsia Mons** är långt högre än Mount Everest.

Mars, västra och östra halvkloten



MARS I SIFFROR	
Avstånd från solen (genomsnitt)	228 milj km
Kortaste avstånd till jorden	56 milj km
Längsta avstånd till jorden	400 milj km
Dygnslängd	24,6 timmar
Årslängd	ca 687 jorddygn; ca 670 marsdygn
Diameter	6 762 km (ca hälften av jordens)
Gravitation	0,38 av jordens

- ☞ **Vallis Marineris** är ett nät av flodgenomströmmade klyftor och raviner större än Grand Canyon.
- ☞ **Noctis Labyrinthis** underjordiska värld invid Vallis Marineris rymmer grottsystem mer vidsträckt än Carlsbad Caverns.
- ☞ **Hellas-sänkan** är mycket djupare och vidare än Döda Havet.

Väder och vind

Planeten har också ett kärvt klimat. Nätterna är alltid bitande kalla, medan dagarna som bäst blir en som blåsig svensk höstförmiddag. I polartrakterna kan det bli långt värre än något väder som Antaktisfarare på jorden har haft att tampas med. Moln visar sig vid enstaka tillfällen mot den rosa himlen, men det regnar aldrig. Av dessa skäl är vattenförekomster av största betydelse. Nutida städer och jordbruk förekommer endast vid oaser och de fåtaliga öppna vattensamlingarna, t ex vid Hellas-sjön eller nere i Vallis Marineris.

Fauna

Faunan är också exotisk: rovdjuret är aggressiva sexbeningar med massor av klor och huggtänder. Växtätarna är bepansrade och bestyckade med svansklubbor och andra vapen för att freda sig. Men här finns nästan inga flygdjur utanför Noctis Labyrinthis grottsystem. I dess mörker finner man däremot motsvarigheten till fladdermöss och insekter.

Flora

Även floran har sina egenheter; många växter innehåller droger som påverkar även människor på märkliga sätt. Eftersom det inte finns insekter är vindpollinering den vanliga fortplantningsmetoden. En följd av detta är att välldoftande

eller färgrika blommor inte förekommer. Alla växter är mörkt gröna istället.

Marsianer av många slag

På jorden finns det endast en intelligent art, homo sapiens, som har uppnått någon slags högkultur.

På Mars har evolutionen gått en annan väg. Flera distinkta arter har utvecklat olika slags intelligens och de samexisterar idag under mer eller mindre ansträngda former. Här följer korta beskrivningar de viktigaste, sedda ur jordiskt perspektiv.

Vesperienna: Vesperierna är ättlingar till de som byggde den forntida marsianska högkulturen. De ser ut om människor, men är längre men smäckrare byggda. Händerna har en tumme och tre fingrar. Ögonen har gyllene iris och vertikala slittade pupiller. Huden är kopparröd och den smala sträng av hår som löper över hjässan är antingen vit eller svart. Vesperierna är stadsbyggare och jordbrukare, Mars' mest utvecklade folk nuförtiden. Med jordiska mått befinner sig deras samhällen på 1700-talsnivå på de flesta sätt. De flesta lever i stadsstater vid bördiga oaser.

Labyrintienna: I Noctis Labyrinthis mörka grottor, där sjöar och floder gömmer sig djupt under markytan, lever ett svampodlande folkslag som liknar spindlar och myror. De bildar jättelika »stacksamhällen« som leds av en drottning med oinskränkt makt och där invånarna tillhör olika specialiserad yrkeskast.

Anguyienna: I de kalla och oländiga vildmarkerna runt den södra polarkalotten lever pälsbärande vildmarksbarbarer som mest liknar en blandning av björn och människa. De jagar och äter alla slags byten, inklusive andra intelligenta varelser.

Anemorena: På norra halvklotet lever nomadiska vildmarksstammar som liknar vesperierna, men som är korta och muskulösa. De vallar stora hjordar med boskapsliknande djur som bildar

Labyrintier med erövrat skjutvapen.



basen i den anemoriska livsstilen. De sägs vara dödsföraktande och skickliga krigare.

Människorna: Någon eller några gånger för kanske hundratusen år sedan besökte marsianska rymdskepp jorden och tog med sig människor hem som studieobjekt. När högkulturen störtade samman spred sig dessa människor över de mest tilltalande delarna av den röda planeten: Hellas och Vallis Marineris. Det finns två nu distinkta människoarter: de **bredbyggda** (sprungna ur neanderthalare) och de **högbyggda** (sprungna ur cromagnoner). De högbyggda fungerar som vanliga jordmänniskor, medan de bredbyggda är mindre framstegsriktade och mer andliga till personligheten. (Bredbyggda kan besitta psioniska krafter om SL så önskar; om man gör dem till baturliga telepater kan man få en riktigt främmande känsla).

Vesperiska oasstäder

Oasen är den viktigaste platsen för samhällen på Mars. Det är platsen där jorden av någon anledning rymmer vatten vilket gör jordbruk möjligt.

MARSANSKA VAPEN	Attack/skademod.	Eldhastighet	Kort avst./Max räckvidd
Strålpistol	+2/+2	1/1	10m/100m
Strålgevär	+3/+3	1/1	10m/400m

Strålpistoler och strålgevär har fördelen att de inte behöver laddas om, utan drivs av en inre kraftkälla av okänd typ.

På Mars bärs även en rustningstyp som kallas **Terapat-harnesk**. Den har +2 i försvarsmodifikation.

Prinsessan Khauria.



Om man ska frammana något slags populärkulturell kliché för de vesperiska stadsstaterna, vanligtvis byggda vid någon oas i vildmarken, så tänk Nordafrika, fast med hus av röd sten istället för gråvit, och med en mer kompakt arkitektur som passar det kyligare klimatet. Karavaner är den viktigaste förbindelselänken mellan städerna så här finns karavanserajer och basarer av mellanösterns snitt (Kiplings roman *Kim* innehåller utmärkta skildringar av hur sådana fungerar, inklusive deras osmakligare sidor). Städerna styrs ibland av tyranner och ibland av stadsråd ledda av giriga köpmän. Marsmänniskorna är färre till antalet än vesperierna, men kan ändå ha skaffat sig nyckelnischer i städerna, till exempel som soldater (de är större och starkare) eller som hantverkare inom muskelkrävande yrken.

Dessa vesperiska samhällen är baserade på en teknologi som delvis är väldigt annorlunda. Mars saknar skogar, så trä är extremt dyrbart. Här finns nästan ingen metall, eftersom malmen förbrukades av de forntida högkulturen. Istället använder man sten, som man kan forma oerhört skickligt, eller ett kitinliknande material som kallas terapat. Det utvinns från *huomer*, enorma gråsuggeliknande ökendjur med 100+ ton i kroppsmassa) vilka kastar av sig

Kegresse-halvbandvagn.



skalet när de växer. Terapat kan till exempel användas till lätta och hållbara klingor, pilbågar, armborst och harnesk. Däremot kan man inte göra eldvapenpipor av ämnet (dvs inga marsianska muskötter).

Det finns ingen olja kvar på Mars – den förbrukades helt och hållet av den forntida högkulturen. Som bränsle har man stenkolk och djurspillning (ingen vettig varelse eldar med ved; det vore som att bränna guld i spisen). De vesperiska stadsstater som ligger vid de få kolgruvorna är rika och mäktiga. De säljer kol i utbyte mot livsmedel och slavar.

Jordbruket baseras på rotfrukter av diverse slag. Intressant nog ligger de bördigaste områdena i den norra polarzonen, i de fuktiga områden som vintertid täcks av polarkalotten och som sommartid får snön och isen bortsmält. Men där kan varken människor eller vesperier leva permanent på grund av kölden, utan istället skickar handelsmän sommartid dit skördeexpeditioner som samlar in så mycket matråvaror de kan och fraktar tillbaka till städerna innan kölden blir alltför svår.

Hellas-imperiet

Slanka smidiga män och kvinnor gick förbi [Carse] längs de skuggiga gatorna, tysta som katter bortsett det svaga klirret från de pytesmå bjällror som smyckade kvinnorna, mild som ljudet av regn, ett destillat av denna världs ljuva syndfullhet.

UR RHIANNONS SVÄRD
AV LEIGH BRACKETT

Hellas är ett unikt ställe på Mars. Luften är tä-

tare nere i sänkan och klimatet varmare med ett salt innahav i centrum, runt vilket ett vesperiskt kejsardöme har växt fram och omfattar ett tjugotal stora städer med konstbevattnat jordbruk. Det är en byråkratisk despoti – tänk det forna Kina – som leds av en kejsare som dyrkas som en gudavarelse, som har slavjordbruk och där grymma riter utförs i höga stentempel – tänk azteker och babylonier. Hellas exporterar jordbruksprodukter och importerar stenkolk.

Kejsar Hankin LXXXI lever avskilt från sina undersåtar och förflyttar sig mellan sina palats med ett märkligt flygfordon av ökänt ursprung. Han omges av en livvakt av stumma telepatiska bredbyggda människor (jfr det bysantinska väringagardet).

De djupa kavinerna och grottona

Vallis Marineris och Noctis Labyrinthis är ett rödfärgat Grand Canyon på steroider. Klyftorna är tusentals meter djupa, där floderna längs deras bottnar växlar mellan vitskummande forsar och lugna långsträckta sjöar, och där delvis sammanhängande grottsystem sträcker sig tjugotals kilometer ut åt sidorna in i berget och flera kilometer ner i underjorden. Längst därnere finns ett stilla hav, svart och salt.

Den grottlevande faunan använder sonar, IR-syn eller andra hjälpmedel för att orientera sig. Labyrinthierna har byggt en civilisation som delvis använder stenåldersteknik, delvis ägnar sig åt att manipulera växt- och svamplivet på det mest förunderliga sätt för att framställa droger som kan säljas till vesperierna i utbyte mot terapat-redskap.

KAMPANJINFORMATION (ENDAST FÖR SL)

Äventyrare på Mars

Givetvis är det märkligt att ej längre bo på jorden,

Att ge upp seder som man knappt haft tid att lära sig.

RAINER MARIA RILKE

En *Röd sand*-kampanj handlar om äventyr på Mars, inte om rymdfart, så hur äventyrarna tar sig dit är faktiskt inte särskilt viktigt. De kanske flyger med doktor Zharkovs rymdskeppsprototyp som kraschlandar eller så kanske de hittar en mystisk portal i en ruinstad i Kambodjas eller Kongos djungler som enkelriktat tar dem till den röda planeten. Tanken är att spelarrollerna ska bli så strandsatta på Mars att de förlorar alla kopplingar till jorden – »Radion har gått sönder, sir!« »Ingen kan komma och leta efter oss!« »We're on our own, indeed.« – och kampanjens klimax kan bli att de finner ett sätt att återvända hem, men att de då ställs inför valet att åka eller stanna hos nyfunna vänner (ett klassiskt dilemma i science fantasy: »ska jag överge den undersköna inföding som älskar mig?«).

Det gäller att få en blandad grupp av spelarroller för att saker och ting ska gå väl, till exempel en legosoldat, en mekaniker, en ingenjör, en skälm och en arkeolog. Se också till att de har någorlunda väl med bärbar utrustning, eftersom det är mycket som de inte kan skaffa bortom jorden.

Eventuellt kan SL låta dem få med sig ett terränggående fordon, som en halvbandvagn (uppfanns kring 1910 i Ryssland av fransmannen Kegresse) eller en terränggående motorcykel. Tänk dock på att de måste vara sparsamma med bränslet, efter det inte finns bensin eller diesel på Mars. En skicklig mekaniker kan dock konvertera en bilmotor till alkoholdrift, men detta förutsätter att äventyrarna också får igång destilleringsverksamhet. (Motorns effekt i hästkrafter halveras med alkoholbränsle.)

Jordbor på Mars ställs inför en del nya utmaningar. Luften är tunn, så orken är inte längre densamma, vilket utesluter maratonlopp. Å andra sidan gör den svaga gravitationen att bärförmågan fördubblas och att en person kan hoppa dubbelt så långt och dubbelt så hög som förr, samt kasta saker dubbelt så långt eller högt.

Språk är ett ständigt problem på främmande platser. Mars är inget undantag, utan har talas hundratals olika språk bland de intelligenta

arterna. Det finns flera sätt att ta itu med spelarrollernas språkbekymmer, varav några finns här (tänk på att det här är science fantasy med heroiska inslag):

☞ Spelarrollerna möter en jordmänniska som har kommit till Mars långt före dem och denna har lärt sig ett lokalt språk och kan tjänstgöra som tolk. Spelarrollerna kanske for till Mars just för att få tag i denne jordbo: »*Dr Deddingstone, I presume.*«

☞ SL snabbspolar tiden för spelarrollerna strax efter deras ankomst till Mars: »Ni tillbringar nu 180 dygn i staden Syrtis Minor och lär det lokala språket till halvtaskig nivå. Dag 181 händer det sig att...«

☞ En spelarroll är ett språkgeni och lär sig främmande tungomål på en vecka. (»Hur lärde du dig vårt språk?« »Jag lyssnade.« [Den arabiske äventyraren Ibn Fadlan snoppar av en väring i filmen *Den 13:e krigaren*])

☞ Telepati med maskinhjälp eller via naturlig talang. (En klassisk, men rätt trist, SF-kliché för att gå runt problemet. Spelarna bör få det svårare än så.)

Exempelstad: Cassatrium Nexus

Cassatrium Nexus är en oasstad i Syria Planum, ca 50 km söder om Noctis Labyrinthis. Den ligger där karavanvägarna från Daedalia Planum och Solis Planum möts. Dess stora oas är det enda stället med vatten inom 500 km. Detta är en plats där labyrintiska och vesperiska köpmän möts och handlar med allehanda varor, både i det öppna och i det fördolda. *Cassatrium* har ca 20 000 invånare i själva staden, varav hälften bor i de tränga höga kvarteren innanför de

Cassatrium Nexus.



uråldriga stadsmurarna, och ytterligare 60 000 i den kringliggande jordbruksbygden. Stadens stora karavanseraj ligger i utkanten av bebyggelsen är i mångt och mycket sitt eget samhälle, övervakat av en särskild basarpolis.

Formellt styrs staden av Cassatrium Nexus av Quilius XCIII, men han är så skuldsatt till flera rika köpmän att de i praktiken bestämmer. De har bildat en niomannakartell som bakom kulisserna har synpunkter på allt fursten tar sig för. Detta gör att affärsverksamhet av nästan vilket slag som helst är tillåten, men att stadens myndigheter slår ner på allt som kan störa köpmännens verksamhet. Regimkritiker och fridstörare har en tendens att försvinna spårlost om natten, oftast genom att stadsvakten »placerar« dem som »varor« i en utgående slavkaravan. Vakterna behåller slavdrivarens betalning så de har egenintresse i att verksamheten fortgår.

Om man ska göra en parallell till något vår värld så är en bra jämförelse den nordafrikanska staden Tanger under dess autonoma period 1923-56 (se <http://en.wikipedia.org/wiki/Tanger> för ytterligare information).

Två nedslag i faunan

*There are always monsters
And strong women to fight them*

LISA JAIN THOMPSON

Ökenens vattenvampyrer. Redan under den arkadiska epoken fanns vidsträckt torrländer, särskilda på södra halvklotet. Där utvecklades en särskilt sorts rovdjur som livnärde sig på att suga kroppsvätskorna ur sina byten. Deras vidriga käftar bär både tänder som kan riva och slita och vassa »sugrör« som körs djupt in i bytet för



Gigahexapoder på bete.

att uppsluka dess vätskor. Vattenvampyrerna fungerar ungefär som leoparder: de jagar ensamma med stor list och angriper blixtnabbt ur bakhåll. De tillhör de mest fruktade rovdjuren på Mars.

Gigahexapoder: anemoniernas boskap. Anemonierna vallar gigahexapoder, storgvuxna sävliga sexbenta djur. Gigahexapoderna tappas på blod (istället för mjölk) som bryggs till närande dryck. Köttet äts vid festliga tillfällen. Djurens hudar, horn och skelett används till alla möjliga nyttoföremål. Kort sagt: gigahexapoderna är grunden för den anemoriska livsstilen. En stams makt mäts i hur många djur dess hjordar innehåller.

Mars' förflutna

*Bone-tired the race that raised the Towers,
forgotten are their lores;
Long gone the gods who shed the tears that
lapped these crystal shores.
Slow beats the time-worn heart of Mars be-
neath this icy sky;
The thin air whispers voicelessly that all who
live must die...*

UR THE GREEN HILLS OF EARTH
AV ROBERT HEINLEIN

Det här är fakta som är okända för spelarrollerna när de kommer till Mars – och för de flesta marsianer – men som spelledaren kan använda för att mata in intressanta upptäckter under kampanjens lopp.

Den arkadiska epoken (Arcadium): För länge

sedan var Mars en mer behaglig värld, nästan lika varm som jorden, med tätare atmosfär och försedd med ett vidsträckt hav runt nordpolen, ett mindre i Hellassänkan och många stora insjöar. Här fanns skogar, stäpper och floder. I Vallis Marineris' och Noctis Labyrinthis' grottor utvecklades ett särpräglat underjordiskt ekosystem. Denna epok omfattade några hundra miljoner år. (Det finns även en *pre-arkadisk* epok, tiden före livets uppkomst på Mars, men den är av mindre betydelse.)

Den olympiska epoken (Olympium): Denna tidsålder sträcker sig från att de första intelligenta varelserna visade sig på Mars för ett par miljoner år sedan till den marsianska högkulturens fall. För kanske hundra tusen år uppnådde vissa marsianfolk en avancerad kultur: ett gyllene årtusende (*triumfmillenniet*) när stora städer växte upp längs nordhavets stränder, motordrivna skepp korsade dess vågor och flygplan drog över skyn. Under triumfmillenniet begav sig även marsianska rymdskepp ut i solsystemet på upptäcktsfärd och hemförde bland annat primitiva människor, vilka blev anfäderna för Mars' mänskliga befolkning. Efter en kort tid av rovdrift, världsomspännande krig och allmänt kaos kastades dock hela planeten i olag och drabbades av drastiska försämringar av klimat och ekologi, ett skeende som avslutade epoken.

Den vespeniska epoken (Vespenium): Detta är den nuvarande tidsåldern, en skymningsera som har varat i ungefär hundra tusen jordiska år och som hela tiden kännetecknas av försämrat klimat, ökenspridning, Nordhavets fullständiga

uttorkning (för ca 50 000 år sedan), ekosystemens gradvisa utarmning och civilisationernas neråtgående spiral.

Skriftliga spår av det förflutna

De hellenska städerna har funnits i sin nuvarande form i mer än tiotusen år, även om imperiet har krympt något till ytan på grund av klimatförsämringen. I deras arkiv och bibliotek finns skrifter som är ännu äldre, nedtecknade på sedan länge bortglömda språk med skildringar om det stora fallet vid triumfmillenniets slut. Här finns startpunkten för delvis arkeologiska äventyr, när spelarrollerna ska finna Marsmotsvarighet till Rosetta-stenen (det trespråkiga egyptiska inskriptionsfynd med vars hjälp franska arkeologer på 1800-talet tydde de faraoniska hieroglyferna). Här finns också ledtrådar till var urgamla ruinstäder ligger begravda under öknens sand.

Olympiska gadgets

Hundra tusen år är en oerhört lång tid för en fallen civilisation. De olympiska ruinstäderna plundrades för länge sedan och rymmer inte längre några fungerande föremål, med ett särskilt undantag. Olympierna lärde sig att kontrollera tidens förlopp med så kallad stasisteknik. Man kunde placera föremål eller varelser inuti stasisfält som liknande silverskimrande osårbara klot. Därinne stannade tiden.

Men stasisfälten har en »halveringstid«. För eller senare upphör de och försvinner utan spår och då faller deras innehåll ner på marken i opåverkat skick. Detta kan SL använda för att dela ut enstaka högteknofynd med måttliga prestanda till spelarrollerna, till exempel vapen, som strålpistoler eller fordon. (Undvik mäktiga föremål. De förstör så lätt spelets stämning.) Även viktiga SLP kan äga sådana föremål, som Hellas-kejsarens sägenomspunna flygfordon.

Utkast till en Röd sand-kampanj

Dr Andrei Zharkov for till Mars med det experimentella rymdskeppet Ares för fyra år sedan. Han hade med sig en stark radiosändare och borde ha kunnat skicka ett meddelande till sin dotter dr Natalia Zharkova som tog hand om faderns hemliga laboratorium i den kanadensiska vildmarken. Men inte ett knaster har nått jorden. Så Natalia kallade samman sina äventyrliga vänner från tiden vid MIT i Boston och lät bygga klart det halvfärdiga rymdskeppet Athena. Gruppen far till Mars och kraschar vid

landningen. Enda sättet att klara sig ur knipan är att lokalisera dr Zharkov och det lika kraschade Ares och sedan använda Ares som reservdelslager vid reparationen av Athena.

Detta blir svårt, för att använda ett japanskt talesätt. Här är ett förslag på vad som har skett och vad spelarrollerna behöver göra för att ta sig ur knipan.

Doktors öde: Dr Zharkov har hamnade först i den vesperiska stadsstaten Climerium, vars tyrann ville lära sig mer om den blå planeten (jorden) och dess teknologi. Climerium stormades dock för tre år sedan av vildmarksbarbarer. Dr Zharkov flydde och tillfångatogs av agenter för Hellas-kejsaren, som vill veta mer om hans kunskaper. Hellas' prästelit ser dock Zharkov som ett hot mot sin ställning och konspirerar därför mot den jordiske fången på olika sätt. Tilona, en av kejsarens 57 döttrar, tycker (stor kliché-varning!) synd om den spännande främlingen och motkonspirerar för att rädda hans liv.

Hellas' invånare tror att de utgör planetens ädlaste civilisation, helt enkelt för att nästan ingen nuförtiden förstår hur avancerad triumfmillenniets högkultur egentligen var. Imperiets teknik motsvarar i det mesta jordens under första halvan av 1800-talet. Den förmår inte klättra högre på grund av metallbristen. Men dess farmakologi är långt mer avancerad än så. Det finns droger som botar sjukdomar lika bra som på 2000-talet. Men dessa preparat är dyra och förbehållna samhällets elit.

Rymdskeppets öde: Ares togs som krigsbyte av plundrarna och såldes till agenter för en labyrintstreck som ville lära sig mer om den märkliga teknologin.

Spelarrollernas parallella vägar: Så spelarroller måste dels följa spåren till Hellas-imperiet och dels ge sig in i Noctis Labyrinthis-grottorna. Dessutom måste de skaffa sig marsianska bundsförvanter och skydda vraket av Athena mot plundrare. Färden till Noctis Labyrinthis för spelarrollerna till Cassatrium Nexus, där de kan samla information och skaffa vägvisare för en nedstigning i den mörka grottvärlden.

KAMPANJENS STARTÄVENTYR:

Vän i nöd!

Intrigsammanfattning

Natalia Zharkovas rymdskepp Athena för fel på gravitationspolarisatorn när den sveper ner genom Mars' atmosfär och nödländar i vildmarken alldeles väster om kratern Galle i Argyre Planitia. En snabb inspektion avslöjar att skeppet inte kan flyga igen förrän efter omfattande reparationer av drivsystemet. Dessutom har radion gått sönder så det går inte att kontakta jorden.

De strandsatta äventyrarnas första steg blir att utforska omgivningarna. En bit bort finns ruinerna av ett vesperiskt befäst gods, övergi-

vet för 50-80 år sedan när dess lilla oas torkade ut. Där lever nu ett band bredbyggda rövare (dvs neanderthalare). De såg delar av nödländningen och skickar ut en spaningsgrupp till fots. De jordiska äventyrarna böjar också spana av omgivningen för att lista ut var de är och vart de ska ta vägen. En i gruppen blir i samband med detta tillfångatagen av rövarspejarna. De för fången till ruinbosättningen för förhör.

Själva äventyret, som fungerar som Marskampanjens startpunkt, handlar om hur spelarrollerna ska frita sin fångna kamrat från en grupp stridsvana och tämligen välbevapnade rövare, vars språk man inte kan förstå. Det finns två alternativ: förhandling och strid. Båda är fyllda av komplikationer. Se det här som en vildavästernäventyr i Mars-miljö. SL bör låta spelarna få stor val- och rörelsefrihet.

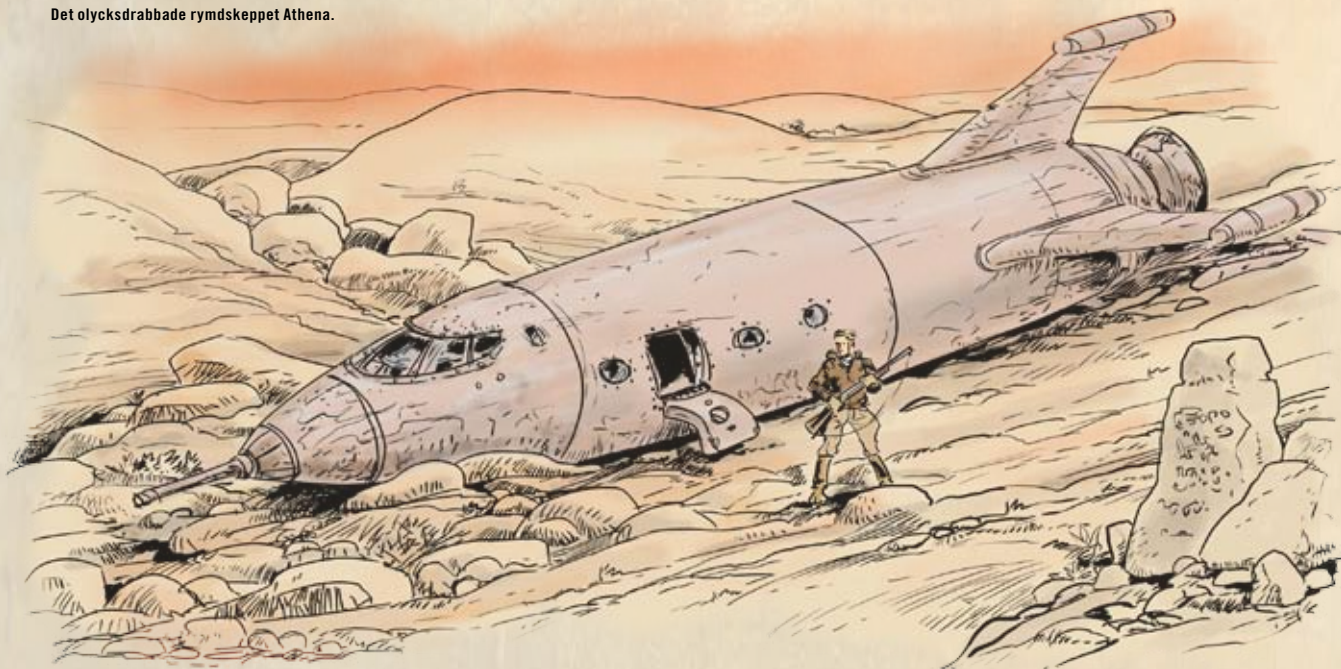
Landningsplatsen

Athena har nödländat längs en platt dal mellan två rader kullar. Detta är ett torrt kuperat ökenlandskap med spridd buskvegetation och en del klippblock och små höjder att gömma sig bakom.

Rövarna

Rövarbandet består av 16 män, åtta kvinnor och tio barn, alla bredbyggda människor. De härstammar från en näraliggande oasstad som för två år sedan underkuvades av en vesperisk ädling och hans underhuggare, vilka lät förslava den bredbyggda ursprungsbefolkningen. Rövar-

Det olycksdrabbade rymdskeppet Athena.



bandet består av slavar som lyckats fly och som livnär sig på råder mot oasbosättningar, jakt och torftigt jordbruk. De är mer försiktiga än krigiska, men kommer aldrig att låta sig förslavas igen. De är inte räddhågsna eller vidskepliga, utan tror att Athena är en okänd flygfarkost tillhörig en grupp högbyggda. Rövarna är utrustade med laddrustningar, stenyxor, spjut med stenspetsar (rejält vassa) och terapatpilbågar. Även pilarna har välgjorda spetsar.

Rövarhövdingen Kwongir

Kwongir är en »försiktig general« är tycker att spejarnas människorov var ett dumt påhitt. Han vill gärna veta mer om de högbyggda nykomlingarna, men språkförbistringen gör detta jättesvårt. (Här finns goda möjligheter att spela samtalsförsöken mellan hövdingen och fången. Om det går att hitta en vettig fredlig upplösning på krisläget, skulle antagligen Kwongir nappa på förslaget. Men han är rädd för att se sitt band gå under i slaveri.

Prinsessan Khauria

För ungefär tio dagar sedan hittade fyra av rövarna, på väg hem från en lyckad räd mot en avlägsen oasby, resterna av en vesperisk karavan i öknen. Den hade drabbats av en sandstorm och

gått under. Rövarna avlivade de få vakter som fortfarande var vid liv och tog med sig prinsessan Khauria. Karavanen var på väg från hennes hemstad, den vesperiska oasen Hisonia, till oasstaden Tauria, där hon skulle giftas bort med prins Torno. Kwongir vill gärna fixa en rejäl lösensumma för fången, men utan att riskera sitt rövarband. Prinsessan vill bli fri och helst också slippa gifta sig med den drogberoende knölen Torno.

Ökenbesten

Om SL vill krydda äventyret med ytterligare komplikationer, låt en ökenbest komma smygande om natten för att finna mat. Detta rovdjur ser ut som en sexbent hybrid av gorilla och panter, är lika farligt som en tiger och äter även intelligenta varelser. Låt besten skörda de första offren bland de bredbyggda rövarna, men låt den även vara ett allvarligt hot för spelarrollerna. Om jordborna och Kwongir kommer överens om att samarbeta mot besten och lyckas dräpa den, så blir resultatet god vänskap grupperna emellan.

Ökenbestens värden: *Attack* +7, *Skada* +3 (bett) +2 (klor), *Försvar* +3.

Speciella egenskaper: *Överraskning*. Besten attackerar alltid först första stridsrundan.



Ruingodset.

Rövarna bor rummen runt längs ytterväggarna, utom Kwongir som bor i huvudbyggnaden. Här hålls även prinsessan Khauria fången.

