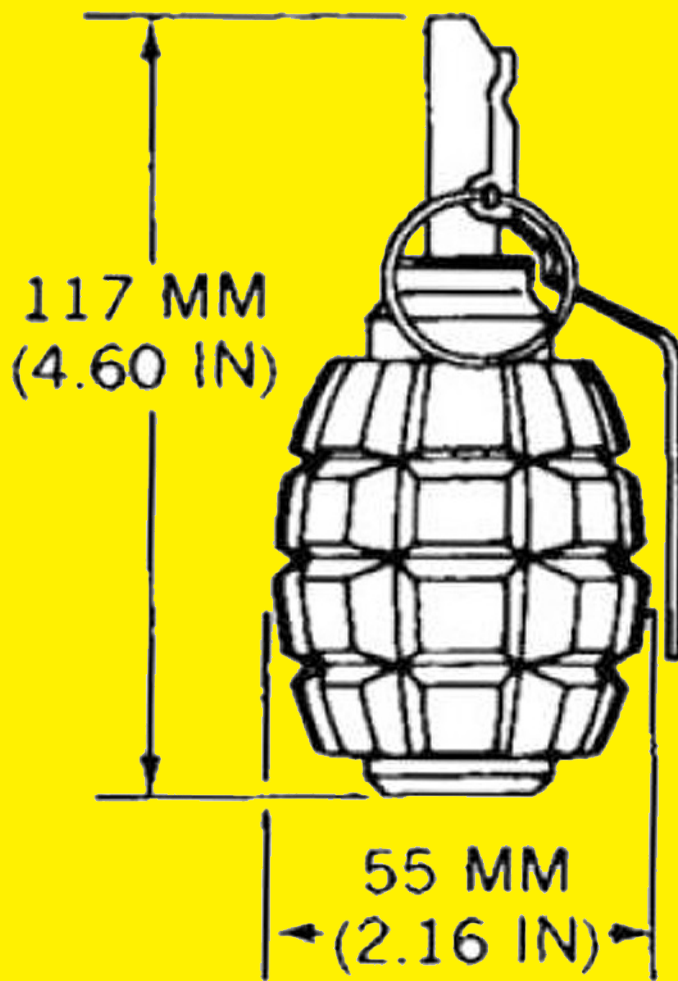


Tidvatten



av Åsa Roos
Ett gisslanäventyr till Babylon 5
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Wikipedia och
tillhör Public Domain



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Ljusrören som hon hade tiggat till sig från en vänlig Minbari lyste upp eländet och gjorde det än mer uppenbart än det varit tidigare. Förut hade hon i alla fall kunna inbilla sig att de hade det rent och prydligt omkring sig. Prydligt var det, men bristen på möjlighet att göra sig ren eller ens torka av ytorerna gjorde smutsen påtaglig. Och de trasiga kläderna, madrassen som knappt höll ihop.

Förtvivlan slog som en våg över henne. Hon hade övergivit sin karriär som framgångsrik byggtkniker för en chans att jobba på Babylon 5 och när hon kom hit fanns inga jobb att få. Nu satt hon här, tillsammans med tre mycket skickliga ingenjörer i precis samma sits. De var här för att ändra på sin situation. Där förhandlingar och diplomati hade misslyckats tänkte de ta en chans som kunde skicka ut dem genom luftslussen, eller skapa en bättre värld för de tusentals som levde i stationens mage. Och det hela börjar med vatten.

Caveat lector!

Mycket av äventyret behöver du som spelare själv fylla ut. Det här är mer ett uppslag än ett färdigt äventyr, så ta dig tiden att läsa igenom och komplettera texten där du tycker att det behövs.

Babylon 5 är också ett svårt rollspel att skriva till, eftersom det finns så mycket som "redan hänt". Därför har jag valt att skriva ett äventyr som inte är bundet till tid eller en specifik plats, utan istället fokuserar på det område på stationen som aldrig blev färdigbyggt - downbelow.

Stämningen i äventyret

För rollpersonernas räkning är äventyret en uppvisning i handling och konsekvens. Vad händer om de helt enkelt dödar dissidenterna? Downbelow fortsätter i sin eländiga tillvaro. Vad händer om de erbjuder fri passage från Babylon 5? Det kanske blir bättre ett tag, men fler desperata lycksökare kommer alltid att komma till stationen. Vad händer om vattentankarna faktiskt saboteras? Då blir downbelows belägenhet helt plötsligt hela stationens. Vad händer om planerna att sabotera vattentankarna kommer ut? Upplopp, massakrar och diplomatisk problematik är att vänta.

Babylon 5 är ett rollspel där handlingar alltid har konsekvenser och det skall också framgå i spel.

Synopsis

Rollpersonerna hamnar mitt i händelsernas centrum. En grupp ingenjörer från Downbelow håller hela stationen gisslan genom att ha infiltrerat vattenåtervinningssystemet i bruna sektorn. De vill ha fri passage från Babylon 5 tillsammans med sina familjer, annars kommer de att förstöra vattenåtervinningssystemet.

När rollpersonerna dyker upp har ett första krav ställts och stationens ledning är medveten om hotet. Äventyret kommer att fokusera på tre områden - att förhandla med ingenjörgruppen, att försöka hitta de listigt gömda sprängladdningarna i bruna sektorn eller att försöka hitta gruppen med ingenjörer som placerat ut sprängladdningarna.

Ledtrådar finns dels inom ett par kriminella grupper, Bookers, som har försett gruppen med sprängladdningar och några vapen, samt Berendt som försett gruppen med de stulna identicards de har behövt för att ta sig in i bruna sektorn.

Allt det där har så klart kostat pengar, men för Bookers del har betalningen istället skett genom hjälp att sätta upp ett droglabb i downbelow som drastiskt skär ner kostnaderna för det knark de så att säga importerar till stationen, och för Berendt handlar det om underhåll av hans maskineri som behöver ses över med jämna mellanrum, också det en kostnadsnedskärning.

Det här har så klart inneburit en ökning av tillgången på droger de senaste veckorna, något säkerhetspersonalen bör vara medveten om. Det har också inneburit en ökad handel med falska id-handlingar, men det är inte fullt lika framträdande i statistiken.

Vad har hänt?

Fyra byggingenjörer som kommit till Babylon 5 för att arbeta strax innan budgeten klipptes har tröttnat på sin eländiga situation och vill få till en förändring. De är trötta och desperata och helt utan hopp.

Två av dem har därför agerat som ingenjörer med hjälp av stulna identicards som köpts av ett kriminellt gäng i Downbelow. Kortet har givit dem tillgång till den industriella delen av den bruna sektorn och därmed också vattensystemet. Återigen med hjälp av kriminella gäng har den lilla gruppen placerat ut sprängladdningar på kritiska punkter i vattenåtervinningssystemet. Med hjälp av de här sprängladdningarna tänker gruppen om fyra ingenjörer hålla hela stationen gisslan.

De är beredda att dö för sina krav, och samtliga vet redan med sig att om de inte kan komma av Babylon 5 så har de heller inte längre vare sig liv eller karriär att se fram emot.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan introduceras till äventyret på en mängd sätt. Antingen kan de vara en del av den fasta säkerhetsdetaljen på stationen och få i uppdrag att leta reda på ingenjörgruppen, sprängladdningarna eller båda.

De kan också utgöras av den fasta besättningen på Babylon 5, dvs Garibaldi, Ivanova, Sheridan/Sinclair osv. och då blir deras uppdrag av en mer övergripande variant, dvs dirigera sina trupper till rätt ställen, dämpa risken för diplomatiska incidenter, försäkra gillena om att situationen är under kontroll och så vidare.

Rollpersonerna kan också vara de ingenjörer som belutat sig om att lämna stationen, kosta vad det kosta vill, men då kommer de så klart in tidigare i handlingen och spelledaren får helt sonika skapa lite intressanta händelser runt utplacerandet av sprängladdningarna, interaktionen med gängen och så vidare.

Händelseförloppet i äventyret är tämligen konstant, oavsett vad rollpersonerna väljer att göra. Tidvattengruppen har sin egen agenda och väntar inte på

att rollpersonerna skall agera. Det som händer händer under fjorton timmars speltid, förutsatt att rollpersonernas agerande inte sätter händelseförloppet ur spel.

Tidvattnet

Tidvattnet består av Monique Fennell, Terry Hagerty, Ian Belcher och Eliot Prufrock. Samtliga flyttade till Babylon 5, lämnade sina familjer och sina arbeten för en idealistisk tro på Babylon-projektet. Samtliga blev också djupt svikna av den oväntade budgetnedskärningen, som strandsatte dem på rymdstationen utan möjlighet att ta sig hem. Eftersom kontrakten var skrivna till Babylon-projektets fördel hade de heller ingen möjlighet att kräva en återresa. Nu har gruppen tröttnat på det elände de lever i, de ser ingen möjlighet att ta sig av stationen annan än den som de nu inlett - att kräva ett transportskepp tillbaka till de kolonier de kom ifrån med hjälp av våldsdåd.

Det första kravet

Som sig bör med gisslandramor (och med tanke på att det är vattensystemet till en hel rymdstation som hålls som gisslan väljer jag att kategorisera det som ett gisslandrama) så inleds dramat med ett krav ställt på ledningen på Babylon 5.

Kravet är att det skall ställas i ordning ett transportskepp för att transportera åtskilliga personer som finns i Downbelow, av stationen. Om de kraven inte uppfylls kommer kritiska punkter i vattenåtervinningsystemet att sprängas.

Gruppen - som kallar sig Tidvattnet - väntar sig ett svar inom fyra timmar på en specifik BabCom-kanal, annars kommer de att visa allvaret i situationen genom att spränga ett backupsystem.

Varningssprängningen

Om ledningsgruppen inte har svarat på gruppens krav efter att fyra timmar har gått kommer en explosion att skaka bruna sektorn. Det är en miniskul sprängladdning som fyrats av och som skadat ett backupsystem till vattenåtervinningsystemet. Det är lättlagat och kräver inte många timmars arbete, men det är ett tydligt bevis på att Tidvattengruppen menar allvar med sina hot.

Sprängladdningen i sig kan leda rollpersonerna vidare till Bookersgruppen och Eva Riis. Det är den enda gruppen på Babylon 5 som kan tänkas ha tillgång till den här typen av mikroladdningar.

Det som bör slå alla involverade i sabotaget är hur precis och kunnig den person som applicerat sprängladdningen måste vara. Babylon 5s återvinningsystem är otroligt komplicerat och en sprängladdning på fel ställe hade kunnat orsaka en enorm skada.

Det andra kravet

Om Tidvattengruppen måste gå så långt att de spränger första laddningen har ledningsgruppen nu tio timmar på sig att svara på kravet. Sedan kommer de spränga huvudåtervinningsstationen.

Om rollpersonerna inte har hittat sprängladdningarna eller gruppen vid det här laget så väntar bråda dagar, både om ledningen väljer att ställa i ordning en transport eller om de väljer att leta reda på gruppen.

Säkerhetsdockets

Säkerhetsdockets som registrerar kommande och gående av personal som har tillgång till den bruna sektorn, och framförallt till vattenåtervinningsstationerna, har ett par anomalier i sig. I ett fall är det en person som inte längre arbetar åt stationen, men vars rättigheter inte har avaktiverats. I ett annat fall är det en person som är på långledighet och inte finns på stationen på grund av det och i fyra fall är det personer som helt enkelt inte existerar. Den här typen av förfälskade dokument brukar framställas i första hand av Mooks i Downbelow, Berendt är en annan person som ägnar sig åt förfälskning av identicards.

BabComkanalen

BabComkanalen som ledningsgruppen skall svara på är en allmän, men ganska lite använd, kanal. Att spåra var någonstans den visades på det utsatta klockslaget är en chanstagning, men en som faktiskt kan leda fram till en i Tidvattengruppen. Terry Hagerty är den som är satt på BabComvakt, och han kommer att bevaka kanalen från ett hotellrum som gruppen skramlat ihop till. Hagerty befinner sig i det billigaste hotellrummet med BabCom i hotellblocket i den röda sektorn under sändningen. Det gäller för övrigt båda sändningarna. Hotellet har Terry Hagertys identicard på listan över gäster.

Att prata med Bookers

Bookers är mycket riktigt den grupp som har försett Tidvattengruppen med sprängladdningarna. De har sålt sju, riktade, fjärrutlösande bomber till en person som motsvarar Amelia Belchers utseende. Det här är dock information som kan ta ett tag att få fram, och som kan kräva vissa påtryckningar eller förhandlingar med gruppen innan de medger att så är fallet.

Att söka upp härbärgen

I härbärgen i Downbelow kan ingen egentlig hjälp ges, men det är ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att upptäcka undersidan av Babylon 5. Eländet och armodet är påtagligt, till och med i det här härbärgen. Hjälpen är för begränsad för att faktiskt göra någon skillnad.

Att prata med Berendt

Berendt är motvillig att ge rollpersonerna någon information överhuvudtaget, men om de sätter press på honom kan han ge dem Amelia Belchers namn och signalement. Han kan också förse dem med signalement på resten av gruppen, men han känner inte till vad de heter.

Efter lite pushande kan Berendt också berätta att de anomalier på säkerhetsdocketen motsvarar de identicards han ordnat åt gruppen. Tänk dock som spelledare på att Berendt inte har för avsikt att avslöja något om vare sig sin verksamhet eller gruppens agerande. Det är hans levebröd att hålla tyst och han har också två livvakter hos sig, som ser till att han inte råkar illa ut.

Att prata med Mooks

Mooks har inte hört något, sett något eller upplevt något underligt. Möjligtvis att Berendt har stulit mer av deras arbete, eftersom någon har uppgraderat hans utrustning.

Upplösningen

Beroende på hur äventyret har utspelat sig så kan upplösningen se ut på många olika sätt.

En dov detonation hörs igenom stora delar av Babylon 5, och ger omedelbar effekt i form av att vattnet slutar fungera inom alla sektorer med omedelbar verkan.

Säkerhetsstyrkorna hittar de sprängladdningar som placerats ut av ingenjörgruppen och kan desarmera dem. Beroende på hur detektionsarbetet har gått har styrkorna hittat gruppen - eller inte. Om gruppen är upphittad och infångad ställs de inför rätta.

Gruppen kan få fri passage av Babylon 5. Beroende på hur öppet affären har skötts så kan stationen drabbas av ett flertal terrordåd som avser att driva igenom vissa gruppers krav på Babylon 5s ledning.

Babylon 5 och de krafter som styr uppmärksammar de urusla förhållanden som gäller nere i Downbelow och gör ett krafttag för att städa upp och ställa stationen i ordning.

Avslutningen

Beroende på hur rollpersonerna agerar, men också förstås på hur ingenjörerna upplever situationen på stationen, så kan äventyret sluta på flera olika sätt.

Tidvattengruppen arresteras och får stå till svars för sina handlingar inför en inte allt för välvillig domstol. Brottet anses vara förränderi, och det är bara genom att de Minbariska hjälparbetarna som känner tidvattengruppen och vet hur desperata de är som straffet ändras från att åka huvudstupa ut genom luftslussen till en mindwipe. Bara det är en tragedi i sig, eftersom det här handlar om högst kompetenta och i vanliga fall mycket skötsamma samhällsmedlemmar (men det spelar också fint in med trageditendenserna i Babylon 5).

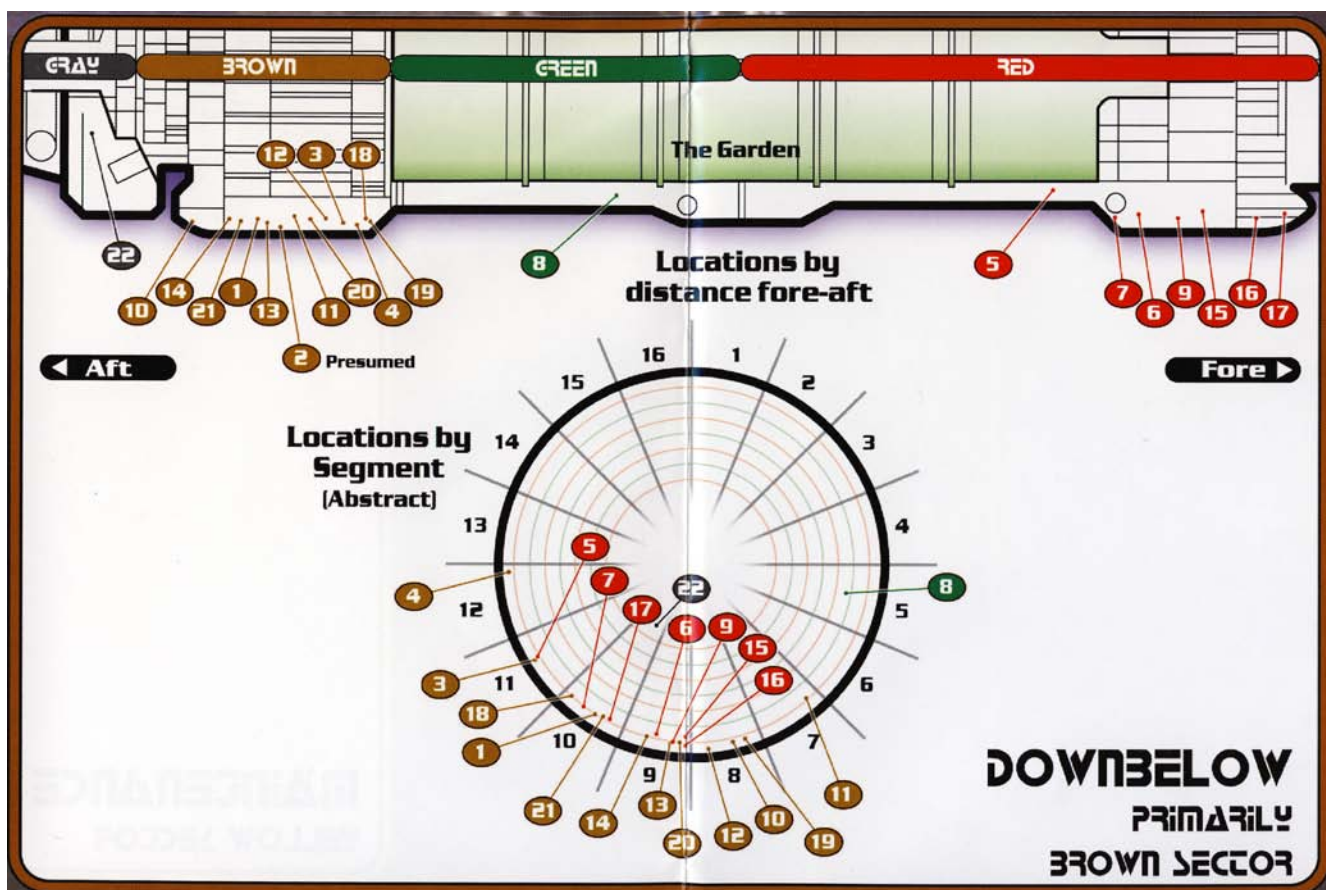
Tidvattengruppen får igenom sina förhandlingar och kan ta med sig ett hundratal personer och återvända till de kolonier de kom ifrån. Det här i sin tur kommer att få de främmande raser som bor på stationen att muttra om människornas favoriserande av sina egna, och kan orsaka mer än en diplomatisk incident.

Tidvattengruppen spränger vattenåtervinningssystemet vilket sätter hela stationen i uppror och innebär massiva evakueringar, även av folket Downbelow, men stationen måste stängas till stora delar under en tvåmånadersperiod och det kan orsaka både missnöje och diplomatiska incidenter, men i första hand orsakar det mycket mutter om säkerheten på stationen och hur den sköts.

Platser på stationen

Kartorna är kopierade ifrån The Babylon 5 Station Guide och är © 2006 Warner Bros Entertainment Inc samt Mongoose Publishing. Användandet i det här äventyret faller under fair use.

Downbelow



1. **Happy Daze** - Happy Daze är en bar med blandat och för det mesta sliskigt klientel
2. **N'Grath's Storeroom** - N'Graths lagerlokal där mycket av smuggelgodset som rör sig genom Babylon 5 hamnar.
3. **Bliss** - En okänd bordell som ägs av Syndikatet.
4. **Underground** - En bar som om något är värre än Happy Daze.
5. **Cdr'kll högkvarter** - En statlig operation ledd av Vreen C'kln
6. **Graalon's Eats** - En restaurang som erbjuder syntetisk mat för en billig peng.
7. **Hi-Tech** - Hi-Tech är en övergiven underhållstation där Jeremy Cortez köper och säljer artefakter.
8. **Garden** - De här olycksandarna gömmer sig under det komplicerade maskineri som krävs för att upprätthålla trädgården i Babylon 5. De försöker

skapa sig ett liv fritt från den brottslighet och det våld som förekommer i de mer "traditionella" områdena i Downbelow. de här människorna har det inte bättre än övriga lurkers, de hoppas bara på att kunna göra tillvaron bättre där fatigdom och rädsla inte nödvändigtvis går hand i hand. Till för ett litet tag sedan bodde Tidvattengruppen här, men de har flyttat ut härifrån för att undvika att resten av Gardenkolonin inte skall råka illa ut.

9. Rim of the Wheel - En bar i närheten av vattenåtervinningsstationerna. Rim of the Wheel har lite bättre klientel och försöker återskapa en Old World Gangsterkänsla i baren.

10. Mooks högkvarter - det här är Mooks högkvarter, ett gäng papperstigerbusar som försörjer sig på legala affärer och utnyttjar de som är svagare än de själva . Om de konfronteras med faktiskt våld flyr de (75% chans) om de inte är minst tre gånger fler än de som anfaller.

11. House of Jimmy Regal - Jimmy Regal är Downbelows mr. Fix-it och ordnar el, vatten, BabCom terminaler med mera för de som bor Downbelow. Jimmy Regal vet inget om Tidvattengänget.

12. Brookers Högkvarter - Brookersgängets högkvarter, en grupp som verkar röra sig mot att bli de främsta vapensmugglarna på Babylon 5. Högkvarteret självt är en gammal lagerlokal, 6 x 9 meter. Bookers har byggt en hemlig lucka i golvet (Notice skill check DC 20 för att upptäcka den), där de gömmer sitt lager av droger och vapen. De har också spärrat av en meter av lagerlokalen där de har sitt kemlabb, uppsatt av Tidvattengänget. Det här är också dolt och kräver även det en Notice skill check DC20 för att upptäcka.

13. Hard Luck - Ett illegalt casino.

14. Yellows högkvarter - The Yellows är ett gäng Drazi som verkar Downbelow.

15. Thieves' Haven - Tjuvgilletets högkvarter

16. Santa's Workshop - Det här är Julius Berendts lilla verkstad. Faktum är att hans verkstad inte har något officiellt namn, och Berendt skulle föredra vilket namn som helst över smeknamnet den har. Berendt lever på att reparera trasig elektronik, men hans riktiga inkomst kommer ifrån hans skicklighet som förfalskare. Han kan göra nya identicards, sudda ut existerande identicards, skapa falska fakturor och skeppsmanifest, lägga till eller utöka behörighet och en rad andra olagliga handlingar. Berendt tar ungefär 3000 credits för att göra ett identicard med hög behörighet, något hans kunder tycker är ett klipp.

17. Red Sector District - en skrämmande och okänd bordell som hanterar både främmande raser och ovanliga önskemål.

18. Still Breathing - En riktigt sunkig bar.

19. Downbelow Shelter - det här härbärgets sköts av ett kooperativ av de religiösa institutionerna på stationen och är ett svagt och fladdrigt hopp för de olycksaliga själarna i Downbelow. Härbärgets består av ett flertal omgjorda lagerlokaler och mäter 45 x 20 meter. Härbärgets är en säker plats att spendera natten för upp till 200 lurkers. det erbjuder också ett varmt mål mat (av syntetisk mat) som lagas på stället och som är gratis för de som stannar för natten. Dr. Stephen Franklin kommer ner till härbärgets ungefär en gång i veckan för att sköta om de som inte har råd med ett besök på Medlabbet. Religiös rådgivning och bönestunder erbjuds också för de som är intresserade. Härbärgets öppnar kl 18:00 varje dag och är öppet fram till 21:00. Alla som tillbringat natten på

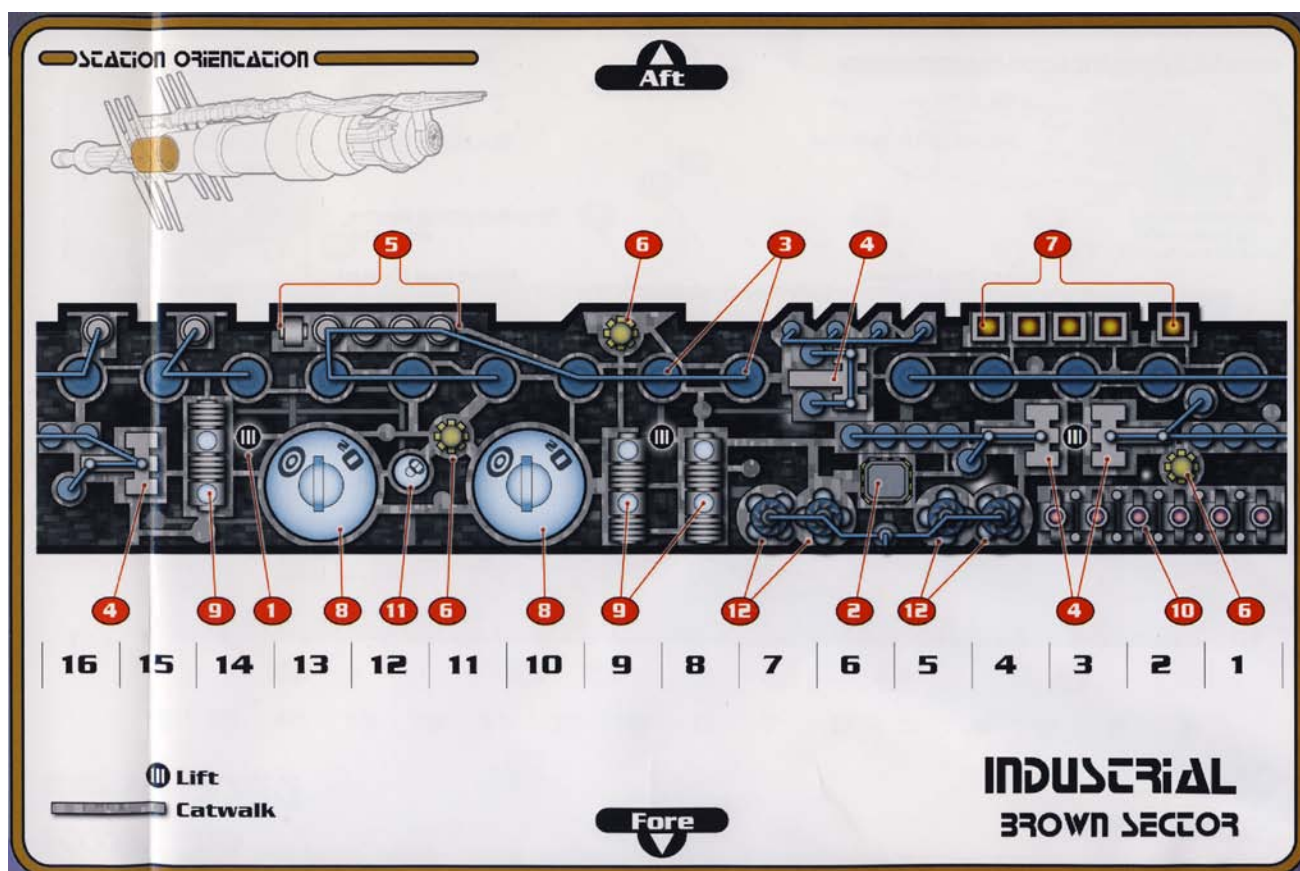
härbärget måste ge sig av igen kl 9 följande dag. Droger och alkohol är inte tillåtna, inte heller vapen. Personer som motsvarar Tidvattengruppens signalement har synts till ett par gånger, men de som arbetar i härbärget vet inte vilka de är eller vad de heter eller när de kan tänkas dyka upp igen.

20. **Laura Rosens hem** - Laura Rosen erbjuder medicinsk hjälp till alla Downbelow

21. **Ch'yka's** - Ch'yka's är en second hand affär.

22. **T'Plath** - T'Plath verkar besluten att ersätta N'Graths smugglingsoperation och erbjuder liknande tjänster.

Industriell brun sektor



1. Hissar
2. Lastplattform
3. Avloppsvattentankar (första sprängladdningen, DC 30 Notice)
4. Reningsverk
5. Kemiskt reningsverk
6. Underhåll och maskinkontroller (två sprängladdningar på två olika stationer, DC20 Notice)
7. Fast avfallsbränningsstation
8. Syrelagring och reglering

9. Syrefiltrering

10. Temperaturkontroll

11. Exotiska gasfiltreringsstationer och tankar

12. Vattenpumpstation (sista sprängladdningen, DC 30 Notice)

Brottsgängen

Bookers (s. 25 - 26 Life on the Station)

Ledare: Eva Riis (Kvinnling Human Lurker 6)

Medlemmar: 25 mänskliga busar

Områden: Droger och vapen

Bookers startade när Riis (en före detta ekonom) fann sig vara utan arbete och utan möjligheter att hitta ett nytt arbete. Istället för att nöja sig med ett vanligt liv samlade hon ihop ett par vänner och bestämde sig för att hitta ett sätt att skapa sig ett namn. Hennes företagsekonomiska färdigheter lät henne etablera en rad skalbolag genom vilka hon kunde tvätta pengar. Hennes älskares brutala styrka använde hon för hot, och det i sin tur skapade en liten armé av trogna småkriminella. De här individerna välkomnade möjligheten att jobba med något mer givande än skrot. Nu är de det gäng på stationen som säljer droger med högst kvalitet.

Mooks (s. 26, Life on the Station)

Ledare: Noor Thio (Manlig Human Lurker 6)

Medlemmar: 20 mänskliga thugs

Områden: Lagbegränsad underhållning och förfalskning

Mooks tycker om att agera som ett rått och brutalt gäng. Sanningen att säga så hamnar de sällan i väpnad konflikt med någon. Deras områden handlar i första hand om censurerade underhållningsshower och förfalskning av officiella dokument. Om de ställs öga mot öga med en beväpnad och bestämd styrka viker sig de flesta Mooks. Många av dem har små butiker som fronter för sina mer lukrativa företag.

Spelledarpersoner

Monique Fennell

Monique är en prydlig om än sliten person med en stenhård vilja. Hon är också, efter åtskilliga petitioner om förändringar och förbättringar nere i Downunder, fullkomligt förtvivlad. Hon har ingen aning om hur lång tid hon kommer att tvingas vara kvar på stationen, men hon misstänker att hennes skicklighet som återvinningsingenjör sedan länge kommer att vara obrukbara när hon en gång kommer härifrån.

Det är Monique som är den drivande kraften bakom Tidvattnet och hennes högsta önskan är att inte tvingas avföra bomberna som gruppen under ett par månaders tid placerat ut så omsorgsfullt, men hon är också beredd att göra det, om hon inte har något val.

Scientist, lvl 2

Human

Abilities

STR 9 DEX 11 CON 11

INT	15	WIS	13	CHA	12
HP	6	Saving throws		Fortitude	+0
Init:	+0			Reflex	+2
Speed	30 ft			Will	+4
DV	11				

Atk: +0 close combat or +1 ranged; SQ Mental agility, Primary Area of Study (Technical, Engineering), Peripheral Study (Knowledge (Engineering))

Notable Skills

Computer use +7, Concentration +5, Investigate +7, Knowledge (Minbari) +7, Knowledge (Babylon 5) +7, Knowledge (engineering) +12, Knowledge (Chemistry) +7, Knowledge (Human) +9, Notice +9, Profession (engineer) +6, Technical (electronics) +7

Feats

Fluency (Human), Lightning reflexes, Skill focus, Weapon proficiency (pistol)

Terry Hagerty

Terry är en man i medelåldern, han har tappat stora delar av sitt hår och han har en begynnande kalaskula. Dock är han stark och bredaxlad, och förmodligen den av gruppen som ger rollpersonerna störst problem om en konfrontation uppstår.

Terry Hagerty är en person som har svårt att ta misslyckanden. Hans totala misslyckande ombord på Babylon 5 har skapat någon form av psykos inom honom, en psykos han förvisso dolt väl. Monique är kanske den drivande kraften bakom Tidvattnet, men Terry är dess själ.

Om någon är beredd att ta till våld så är det Terry och han gör det med bravado och stor lust. Han vill inget hellre än att tvingas spränga stationen som skapat så mycket smärta hos honom att han knappt kan se sig i spegeln.

Scientist, lvl 2

Human

Abilities

STR	9	DEX	11	CON	11
INT	15	WIS	13	CHA	12
HP	6	Saving throws		Fortitude	+0
Init:	+0			Reflex	+2
Speed	30 ft			Will	+4
DV	11				

Atk: +0 close combat or +1 ranged; SQ Mental agility, Primary Area of Study (Technical, Engineering), Peripheral Study (Knowledge (Engineering))

Notable Skills

Computer use +7, Concentration +5, Investigate +7, Knowledge (Minbari) +7, Knowledge (Babylon 5) +7, Knowledge (engineering) +12, Knowledge (biology) +7, Knowledge (Human) +9, Notice +9, Profession (engineer) +6, Technical (electronics) +7

Feats

Fluency (Human), Lightning reflexes, Skill focus, Weapon proficiency (pistol)

Tidvatten

Babylon 5

Amelia Belcher

Amelia Belcher är en av de idealistiska personer som verkligen trott på Babylonprojektet ända från start. Därför är hennes nuvarande situation allt mer tragiskt. Amelia blev svårt brännskadad på högerarmen i en arbetsolycka på den nuvarande stationen och har inte längre råd att sköta om sina skador eller att ta sig hem.

Amelia har svart lockigt hår som gör henne lätt att känna igen, det och det stora brännskadeärrat på halsen och bakom örat. Dr. Franklin kan med största sannolikhet känna igen hennes signalement om det ges till honom, eftersom han skött henne under lång tid.

Amelia är förbannad på Babylon 5, på det bristande säkerhetsprotokollet som orsakade skadan och på att hon inte kan få fortsätta jobba eftersom hennes rörlighet är begränsad.

Scientist, lvl 2

Human

Abilities

STR	9	DEX	11	CON	11
INT	15	WIS	13	CHA	12
HP	6	Saving throws	Fortitude	+0	
Init:	+0		Reflex	+2	
Speed	30 ft		Will	+4	
DV	11				

Atk: +0 close combat or +1 ranged; SQ Mental agility, Primary Area of Study (Technical, Engineering), Peripheral Study (Knowledge (Engineering))

Notable Skills

Computer use +7, Concentration +5, Investigate +7, Knowledge (Minbari) +7, Knowledge (Babylon 5) +7, Knowledge (engineering) +12, Knowledge (Chemistry) +7, Knowledge (Human) +9, Notice +9, Profession (engineer) +6, Technical (mechanical) +7

Feats

Fluency (Human), Lightning reflexes, Skill focus, Weapon proficiency (pistol)

Eliot Prufrock

Eliot Prufrock är en försagd liten man försedd med glasögon och ett oansenligt utseende. Dock är han en jävel på vattenåtervinning och på sprängmedel. Det är han som har placerat bomberna och det är han som känner till hur man desarmerar dem. Prufrock är en mycket, mycket intelligent man, men han saknar moral.

Scientist, lvl 2

Human

Abilities

STR	9	DEX	11	CON	11
INT	15	WIS	13	CHA	12
HP	6	Saving throws	Fortitude	+0	
Init:	+0		Reflex	+2	
Speed	30 ft		Will	+4	
DV	11				

Atk: +0 close combat or +1 ranged; SQ Mental agility, Primary Area of Study (Technical, Engineering), Peripheral Study (Knowledge (Engineering))

Notable Skills

Computer use +7, Concentration +5, Investigate +7, Knowledge (Minbari) +7, Knowledge (Babylon 5) +7, Knowledge (engineering) +12, Knowledge (Chemistry) +7, Knowledge (Human) +9, Notice +9, Profession (engineer) +6, Technical (mechanical) +7

Feats

Fluency (Human), Lightning reflexes, Skill focus, Weapon proficiency (explosives)

Julius Berendt

Julius Berendt är en överviktig man med ett långt skägg. Berendt är en expert på att förfälska identitetskort och officiella dokument och det ägnar han sig åt i sin verkstad som inofficiellt går under namnet Santa's Workshop.

Agent lvl 1, Lurker lvl 2, Scientist lvl 4**Human****Abilities**

STR	12	DEX	15	CON	13
INT	11	WIS	9	CHA	10
HP	11	Saving throws	Fortitude	+4	
Init:	+01		Reflex	+2	
Speed	30 ft		Will	-1	
DV	13				

Atk: +2 close combat or +3 ranged; SQ Survivor's Luck 1/day

Notable Skills

Appraise +5, Bluff +5, Intimidate +5, Intrigue +5 (+7 when gathering information), Knowledge (Human) +2, Notice +4, Stealth +7, Subterfuge +7

Feats

Endurance, Fluency (Human), Run, Toughness, Weapon proficiency (close combat and pistol)

Julius livvakt

Julius har alltid med sig två livvakter.

Drazi lurker lvl 2**Drazi****Abilities**

STR	16	DEX	10	CON	14
INT	8	WIS	8	CHA	11
HP	12	Saving throws	Fortitude	+5	
Init:	+2		Reflex	+0	
Speed	30 ft		Will	+1	
DV	11				

Atk: +4 close combat or +1 ranged; SQ Short Fuse, Survivor's Luck 1/day

Notable Skills

Appraise +1, Athletics +8 (+6), Intimidate +5, Intrigue +1 (+3 when gathering information), Investigate +1, Knowledge (Downbelow) +3, Knowledge (Drazi) +3, Knowledge (Human) +2, Notice +1, Stealth +2 (+0), Subterfuge +1

Feats

Brawler, Dense Scales, Fluency (Drazi & Human), Toughness, Weapon Proficiency (close combat & pistol)

Tidvatten

Babylon 5

Eva Riis

Riis undviker att prata med klienter tills dess att hon inte har något annat val. Hon har sedan länge skickat sin älskare ut genom luftslossen, vilket har fått hela gänget att fundera över när hon skall ta sig en ny älskare.

Eva Riis klassas som en Human Lurker lvl 6 och hennes undersåtar som human lurkers lvl 4 - 5.

Tidvatten

Ljusrören som hon hade tigt till sig från en vänlig Minbari lyste upp eländet och gjorde det än mer uppenbart än det varit tidigare. Förut hade hon i alla fall kunna inbilla sig att de hade det rent och prydligt omkring sig. Prydligt var det, men bristen på möjlighet att göra sig ren eller ens torka av ytorna gjorde smutsen påtaglig. Och de trasiga kläderna, madrassen som knappt höll ihop.

Förtvivlan slog som en våg över henne. Hon hade övergivit sin karriär som framgångsrik byggtkniker för en chans att jobba på Babylon 5 och när hon kom hit fanns inga jobb att få. Nu satt hon här, tillsammans med tre mycket skickliga ingenjörer i precis samma sits. De var här för att ändra på sin situation. Där förhandlingar och diplomati hade misslyckats tänkte de ta en chans som kunde skicka ut dem genom luftslussen, eller skapa en bättre värld för de tusental som levde i stationens mage. Och det hela börjar med vatten.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>