

Rebel, Rebel



av Åsa Roos
Ett äventyr till Stjärnornas krig
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rebel_Alliance_logo.svg



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

Rebel, Rebel

Stjärnornas krig

I den skumma belysningen i baren var det svårt att urskilja ansikten men det var nästan omöjligt att missa den unge mannen som satt i ett hörn och såg sig omkring. Hans knä skuttade upp och ner av nervositet och fingrarna plockade på det lilla datakortet han höll i.

En hjälmbeklädd individ gick fram till bordet och frågade ”är du Sardo Bau?” mannen tittade upp. ”Vem frågar?” individen tog av sig hjälmen och mannen bleknade. En kvinnoröst ”jag frågar”.

Det var först när servitrisen gick förbi för att se om den nervöse mannen i hörnet ville ha mer att dricka som mordet upptäcktes.

Mannen var död och datakortet saknades.

Caveat lector!

Det här är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig korrläst eller speltestat. Det är också väldigt kort, så fyll gärna på själv där du uppfattar att det saknas material. Äventyret är ditt. Det står dig fritt att ändra som du vill.

Stämningen i äventyret

Efter att ha sett Rogue One - och bara några dagar därefter fått höra om Carrie Fishers bortgång - ville jag skriva ett riktigt rymdoperaäventyr som en hyllning till Star Wars, men även Fisher som med sin gestaltning av Leia var en av mina tidigaste nördörebilder. Det var Leia, Ripley och Sarah Connor som jag såg upp till. Fredrik Strage skrev vid något tillfälle att alla unga kvinnors stridsrop var ”nobody puts Baby in a corner”, men mina var snarare ”Nerf herder” och ”aren't you a little short for a storm trooper” samt ”get away from her you bitch!”.

Tanken med Rebel, Rebel är att frammana samma stressade och ödesmätade stämning som finns både i Force Awakens och Rogue One. Ondskan i form av det nästan övermäktiga imperiet bekämpas inte utan stora offer.

Synopsis

En ung man vid namn Sardo Bau, spion för rebellalliansen och administratör inom imperiet, har hittat planer på hur en rebellbas på Sarkath skall infiltreras och fås att sprida desinformation inom rebellalliansen. På det datakort som Sardo lyckats smuggla ut finns också de krypterade namnen på de spioner som redan bäddats in i rebellbasen.

Sardo Bau skulle träffa en rebellagent på en bar för att överlämna datakortet. Istället blev han mördad av prisjägaren Tazzik Rago, känd för att ta uppdrag ifrån imperiet. Rago är på väg till den mötesplats hon avhandlat med imperiet, men blir nedskjuten på planeten Yadeth, där hon säljer sitt gamla skepp och köper ett nytt.

Informationen på datakortet är livsviktig för rebellalliansen. Utan den är det omöjligt att veta vem det går att lita på och vilken information som verkligen stämmer.

Rebel, Rebel

Det finns även en annan orsak till att vilja ha tillbaka datakortet. Med kortets information finns också vilka koder som använts för att komma åt informationen och det är inte enbart Sardo Bau. Rebellernas spionnätverk inom imperiet står inför risken att avslöjas.

Rollpersonerna skickas ut på jakt efter Tazzik Rago med uppdraget att ta tillbaka eller förstöra informationen, kosta vad det kosta vill. De hinner ikapp henne just som hon skall docka med ett imperieskepp. Slutstriden blir som den oftast tenderar att bli i Star Wars - episk.

Introduktionen till äventyret

För att äventyret skall fungera måste rollpersonerna samarbeta med eller vara en del av alliansen. Uppdraget kommer nämligen ifrån rebelledningen.

Det är en dyster skara som samlas för att underrätta rollpersonerna om vad som hänt. Sardo Bau, spion för rebellerna, blev dödad innan hann överlämna ett datakort på hur en rebellbas var tänkt att infiltreras. Inte nog med det. För att få tag på informationen var rebellerna tvungna att använda åtkomstkoder som i sin tur avslöjar delar av det nätverk som rebellerna har på plats i imperiet. Det i sin tur kan leda till en total utrensning av rebellstyrkorna inom imperiet. Hotet är dubbelt. Dels kommer man inte längre att kunna lita på sina egna, och dels kommer man att bli helt blind för imperiets framtida tillslag.

Rollpersonerna får i uppdrag att bege sig till planeten Traix och där undersöka vem det var som mördade Bau, men det måste ske snabbt. De arbetar under enorm tidspress.

Förberedelser

Det finns inte mycket tid till förberedelser. Det finns däremot resurser. Det här är ett högprioriterat uppdrag, vilket innebär vapen, resurser och bränsle. Det rollpersonerna begär får de - inom rimliga gränser. Det är upp till SL att avgöra vad som kan anses rimligt. Det bör också vara tydligt för rollpersonerna vad som förväntas av dem. Do or die. Ge dem därför åtminstone lite tid att förbereda uppdraget.

På väg till Traix

Om rollpersonerna inte spelat tillsammans tidigare är vägen till Traix ett bra tillfälle. Händelser ombord kan omfatta en kejsarlig tullinspektion, piratanfall eller en viktig fripassagerare, kanske till och med flera av händelserna samtidigt.

Tullinspektionen

Mitt i nattskiftet blir kaptenen för skutan anropad av en kejsarlig tullfregatt. Tullen vill inspektera skeppet och har bett rollpersonernas skepp att låta sig bordas av de kejsarliga styrkorna.

Är rollpersonerna redo att låta kejsardömet inspektera dem?

Tullfregatt

Besättning: 16

Passagerare: celler för 6 fångar

Lastförmåga: 200 ton (för beslagtaget gods) Förråd: 6 månader

Stjärnornas krig

Rebel, Rebel

Stjärnornas krig

Hyperfaktor: x 1
Hyperreserv: Ja
Manöverförmåga: 0

Beväpning:

Två laserkanoner
Eldledning: 2T (vardera)
Skada: 5T (vardera)
Energisköldar: 3T

Navdator: Ja
Hastighet: 4T
Skrov: 5T

Protontorpeder
Eldledning 2T
Skador: 9T

Rollpersonerna kan så klart uppmuntra kaptenen (eller diskutera, om det är deras skepp) huruvida de skall stanna eller fly. Imperiet är ute efter smuggelvaror och/ eller fripassagerare. Det är bäst för rollpersonerna att de har sina papper i ordning.

Piratanfall

Ett fraktskepp dyker helt plötsligt upp bredvid skeppet som rollpersonerna färdas i. De fyrar av ett par varningskott över skeppet och skickar ett meddelande till kaptenen. De beordras att stanna och låta sig bordas. Låt piraterna vara ungefärligen på samma nivå som rollpersonerna, så att det kan bli en intressant rymdstrid om de vill.

Piraterna är ute efter värdeföremål och/ eller fripassagerare med pris på sina huvuden. Det här är också ett hyfsat tillfälle att föreskugga lite om Tazzik Rago, att hon har haft problem med ett skepp och tvingats nödlända. Piraterna är inte affilierade med imperiet, så det löper inga risker där, men de är pirater och de är ute efter pengar.

Piratskepp

Besättning: 2
Lastförmåga: 100 ton
Hyperfaktor: x1 / 2
Hyperreserv: Ja
Manöverförmåga: 0

Beväpning:

Två fyrpipiga laserkanoner
Eldledning: 3T (vardera)
Skada: 6T (vardera)
Tung laserkanon
(endast för eld mot markmål)
Eldledning: 2T
Skada: 8T mot markmål

Passagerare: 6
Förråd: 2 månader
Navdator: Ja
Hastighet: 4T
Skrov: 6T

Chockmissiler
Eldledning: 3T
Skador: 10T

När resan är avklarad och alla hinder som den medför, är det dags att hitta en docka till rymdskeppet de tagit sig till planeten Traix med.

Det är ingen imperiehamn, men du kan gott tagga upp stämningen lite för rollpersonerna genom att låta dem vänta ett tag på att få docka. Det är trots allt en del av historieberättandet i Star Wars.

Rymdhamnen i staden Olor där rollpersonerna landat styrs av en hutt vid namn Ketta. Den första kontakten de har med Ketta är en inte så diskret begäran om att de skall betala en särskild hamnavgift till hans handlangare, en Twi'lek vid namn Rynn.

Ketta har via spioner fått reda på att rollpersonerna tillhör rebellalliansen om du vill kan du låta rollpersonerna slippa konfrontationen med Rynn tills dess att de skall lämna rymdhamnen. Då kan Rynn stå där med ett antal vakter avsedda att avskräcka från en smitning.

Att undersöka rymdhamnen i Olor

Olor är en sprudlande handelsstad mitt i en tät djungel. För att hålla grönskan stängden går det ut renhållningsarbetare med machete och eldkastare varje dag - grönskan sprider ut sig dagligen och snabbt i de här trakterna. Det regnar konstant på planeten, med uppehåll då och då för briljant solsken som får hela Olor att höljjas i dimma.

Det är varmt och fuktigt, vilket gör det näst intill omöjligt att röra sig utomhus utan att bli helt dränkt i svett.

Rynn har lite information om Sardo Bau, när han anlände och med vilket skepp, och desto mer information om Tazzik Rago, hennes skeppsregistrering och när hon gav sig av samt vilken rutt hon registrerade, men allt detta kostar så klart pengar.

Rollpersonerna gör bäst i att börja på baren där Bau mördades av Rago, en liten håla vid namn Blanca's Bar.

Händelser i Olor

Olor är en handelsstad, så självklart finns det både handelsmän och prisjägare i staden. För att skruva upp stämningen i äventyret. Lite kan du som spelleder skicka in diverse slumpartade händelser från tabellen nedan. Vill du inte slå tärning så kan du bara välja det du tycker passar äventyret.

1T6 Händelser

- 1 Imperiepatrull - en imperiepatrull är i Olor för att inspektera rymdhamnen. De letar efter smugglare och begär att få inspektera rollpersonernas skepp.
- 2 Smugglartrubbel - Plötsligt springer en ung Twi'lek ut framför rollpersonerna. Hon ränner rätt in i en fotgängare och ramlar så illa att ett stort jack slås upp på hennes knä. Hon ber rollpersonerna om hjälp. Hon heter Mi'la och är på rymmen från Kettas soldater.
- 3 Den förälskade baronen - En handelsman har sett rollpersonernas skepp och säger sig nu vara helt förälskad i den gamla skorven. Han erbjuder dem långt mer pengar än skeppet är värt. Tadjk Mobok är en lurendrejare som köper skepp för falska värdepapper.
- 4 Jack the Ripper - Ytterligare en ung man hittas död i rymdhamnen. Personen har blivit mördad på exakt samma sätt som Sardo Bau. Det är inte Tazzik, bara någon som försöker efterlikna henne. Flera personer kommer att dö om ingen gör något. Du kan använda det här som ett falskt spår eller extraäventyr.
- 5 Barslagsmål - ett våldsamt slagsmål bryter ut på en bar just som rollpersonerna går förbi. En av slagskämparna ramlar rätt in i rollpersonerna och adrenalinstinn som personen är drar den in dem i slagsmålet. Det verkar vara öppen säsong. Barslagsmålet kan - om du vill vara elak - se till att de landar i finkan över natten.

- 6 Li'ann Bau - När rollpersonerna gräver i Sardo Baus död springer de in i Li'ann Bau som redan tagit reda på vem som dödade hennes bror. Hon går med på att dela med sig av informationen, förutsatt att rollpersonerna tar henne med sig.

Blanca's bar

Sardo Bau återfanns död av en av servitriserna på Blanca's bar. Blanca's bar är knappt mer än ett hål i väggen, en parentes i ett kvarter fyllt av lyxbutiker och fuskpäls. De flesta omgivande byggnaderna är rentvättade och fria från den invaderande grönskan, men Blanca's bar utkämpar ett slag mot bladverket som - vad det verkar - är ett förgäves tilltag.

Blanca's bar ägs av rodianen Omadiblanca Fuudo, en upptafen person med många järn i elden. Omadiblanca, eller Blanca som de flesta använder som tilltal till rodianen, vill inte veta av mer besvär utan pekar rollpersonerna i riktningen Ellye Bin, en Twi'lek som förutom att vara Blancas mest populära servitris också vet exakt vad som pågår i baren.

Att prata med Ellye Bin

Ellye Bin är en charmig Twi'lek med mycket skinn på näsan. Sardo är inte den första bland klientelet som hon har hittat död, men det är den första som hon vet har dödat av prisjägare.

Hon har sett två prisjägare i baren. Ezekiel Mumps - människa och till åren kommen men fortfarande livsfarlig - och Tazzik Rago, Twi'lek och i första hand använd av imperiet.

Ellye tror att Tazzik är den som ligger bakom mordet, dels för att personen som mördades bar imperiekläder och dels för att Ezekiel fortfarande är kvar på Traix, medan Rago stack några dagar efter Baus död.

Informationen är, som allt annat, inte gratis. Ellye begär pengar för den, om än inga hisnande summor.

I korthet kan Ellye ge följande information:

- Ezekiel Mumps - Äldre prisjägare, väldigt duktig, men kvar på Traix. Ellye tror inte det var hon.
- Tazzik Rago - Twi'lek, imperiejägare, lämnade stationen i all hast. Ketta bör ha hennes skeppsid.
- Li'ann Bau - Sardo Baus syster. Har varit där och ställt frågor om sin bror.
- Sardo Bau - Skjuten i tysthet. Ellye vet inte hur eller med vad. Kroppen finns förmodligen på bårhuset, men lycka till med att få undersöka den utan familjens godkännande.

Ellye vet kanske inte allt som pågår i Olor, men mycket har hon koll på. Du kan använda henne som informationskälla om rollpersonerna kör fast på något sätt. Ellye har också kontakter hos Ketta om rollpersonerna har lyckats trassla till den relationen.

På jakt efter Rago

Låt rollpersonerna leta runt efter Rago på Traix, men tänk på att de är under tidspress. Ketta har inget personligt emot rollpersonerna, så om de betar sig hyfsat kan de få den informationen de behöver därifrån.

Annars är Ellye en perfekt hjälprea när det handlar om att få tag på information eller att släta över eventuella diplomatiska felsteg.

Ketta berättar att Rago givit sig av i sitt skruttiga rymdskepp och kan - mot ersättning så klart - ge rollpersonerna rutt och skeppsid. Ragos slutstatoin är Megara, men hon kom aldrig fram dit.

Yadeth

Rollpersonerna kan följa Rago till Yadeth. Efter Yadeth finns det inga spår av Rago i några rymdhamnar, Det verkar som att något hänt Rago här.

Vid lite närmare efterforskningar framkommer det att ett skepp blivit nedskjutet över Yadeth nyligen. Rymdhamnen i Yadeth varnar för att det finns pirater i närheten och för att flera skepp gått ett eländigt öde till mötes.

Yadeths rymdhamn

Yadeth är en planet med ett behagligt, svalt klimat. De flesta städerna är inhysta i kupoler för att skydda mot de åskväder som ofta drar fram över planeten.

Yadeth rymdhamn ligger vid ett vidsträckt, öppet hav, och rumdhamnen är ett av få ställen som inte är helt täckta av kupoler och energisköldar.

I rymdhamnen kan rollpersonerna få reda på att:

- Ett skepp med Tazzik Ragos id blev nedskjutet för några dagar sedan
- Tazzik stannade i rymdhamnen några dagar men köpte sedan ett nytt skepp när hon såld det gamla
- Ragos nya skepps-id

Ragos kapsejsande är i första hand till för att ge rollpersonerna en chans att komma ikapp utan att det känns allt för påklistrat.

Yadeth kan bjuda på en rad händelser om spelledaren så vill. Slå på tabellen eller välj.

1T4 Händelser

- 1 Piratdrottningen - en kvinna tar kontakt med rollpersonerna via ombud. Hon säger sig ha information om Rago. Det är Yadeths okrönte drottning som tar emot om rollpersonerna hälsar på. Hon kan ge dem Ragos rutt gentemot att de smugglar lite gods åt henne.
- 2 Åskvädret - Ett annalkande åskmoln får hela Yadeth att i panik springa till sina hem och ta skydd i stormkällare. Stormen som följer är magnifik och hagel stora som fotbollar slår i energisköldarna. Folk kurar ihop sig i sina hem - av förståeliga skäl. Ett och annat hagel tar sig igenom och orsakar stor skada på husen de träffar. Stormen pågår någon timme och under den tiden rör sig ingen ute på gatorna.

- 3 Hjärtekrossaren - En ung kvinna närmar sig rollpersonerna. Hon har hört att de letar efter Tazzik Rago. Rago hade en mycket kort men intensiv affär med den unga kvinnan och dumpade henne sedan tvärt. Nu vill kvinnan ha hämnd. Hon kan ge rollpersonerna Ragos nya skepps-id.
- 4 Tillflykt - När rollpersonerna återvänder till skeppet upptäcker de efter ett tag att någon smugit sig ombord på deras rymdskepp. Det är en ung rodian som har flytt hemifrån, eftersom en av föräldrarna misshandlat barnet och ingen har trott på barnet när det berättat. Det vill absolut inte hem igen, men han övertalas att åka till en kusin på en angränsande planet.

Efter Yadeth

Jakten på Tazzik Rago fortsätter till planet efter planet tills de till slut lyckas komma ikapp henne vid slutdestinationen, dvs strax utanför planeten Megraan.

Slutstriden vid Megraan

Tazzik Rago har ett skepp motsvarande Bobba Fetts lilla kapsel, men Rago bör ha ungefär samma förutsättningar, så att striden inte blir för enkel. Håll dock i åtanke att även om Rago är en prisjägare som ofta arbetar för imperiet så är hon inte imperietrogen. Det går att argumentera med henne och komma fram till en alternativ lösning, men det får ske snabbt - imperiet är på väg för att plocka upp datakortet.

Om imperieskeppet anländer blir det svårt för rollpersonerna att klara av äventyret. De kan kanske skjuta ner Ragos skepp så att hon kraschlandar (igen) på Megraan, men det kräver i sådana fall också att de ger sig av efter henne och hennes skepp. Det kan i och för sig bli en intressant katt och råttalek mellan dem och imperiets stormtrupper.

Avslutning

Lyckas rollpersonerna med att fånga Rago och återta datakortet så är allt frid och fröjd. Medaljhher delas ut och det bjuds på en modest liten tillställning.

Misslyckas rollpersonerna tar istället en febril aktivitet vid. Man planerar hur man på bästa sätt evakuerar de rebellspioner som finns på imperiebasen och vid andra platser runtom galaxen. Det kan eventuellt leda till nästa äventyr.

Spellearpersoner

Stormsoldat (s 78 Spellearsektionen bok B)

Styrka: 2T (ökas till 3T av rustningen, se nedan)

Slagsmål 3T

Smidighet: 2T (reduceras till 1T)

Laservapen 4T (reduceras till 3T)

Parera slag 4T (reduceras till 3T)

Ducka 4T (reduceras till 3T)

Alla andra grundegenskaper och färdigheter: 2T

Rustning: +1T. Det innebär att soldatens styrka ökar från 2T till 3T när man slår för skador. Samtidigt reducerar rustningen soldatens smidighet och alla färdigheter som beror på smidighet med 1T.

Laservapen: Stormtruppernas standardpistol har skade-TN på 4T. Ofta använder de laser-gevär med skade-TN på 5T.

Stormsoldater är stormsoldater. Det ansiktslösa, vita hotet från imperiet. De låter alla likadant och har samma lojalitet mot kejsaren allesammans. Försök balansera stormtrupperna i äventyret efter rollpersonernas förmåga.

Sardo Bau - Rebellagent

Sardo Bau arbetade under en lång period som administratör inom imperiet ända tills dess att han insåg hur snedvriden imperiets syn blivit.

Han tog kontakt med rebellstyrkorna och lyckades övertyga dem om att han menade allvar med erbjudandet att spionera för rebellerna genom att ge dem viktig information.

Hans önskan om att hjälpa till ledde dock till att han blev mördad.

Tazzik Rago - prisjägare för imperiet

Smidighet: 4T

Laservapen: 5T

Ducka: 5T

Parera slag: 5T

Närstridsvapen: 5T

Bildning: 2T+2

Fixare: 3T+2

Överlevnad: 3T+2

Mekanik: 2T+2

Pilot 3T+2

Iakttagelseförmåga: 3T

Styrka: 3T+2

Teknik: 2T

Tazzik Rago föddes Mataria Ragoza och växte upp i ett nobelt hem på en av de centrala planeterna i imperiet. Hon hade en lycklig barndom tills dess att rebellerna anlände, och mer eller mindre sprängde hennes tillvaro i bitar.

Mataria Ragoza återföddes i skepnaden Tazzik Rago, en stenhård prisjägare som mer än gärna jagar rebellagenter på platser dit vanliga imperieagenter har svårt att röra sig fritt.

Rago har dock på senare tid börjat ifrågasätta sina herrar - rebellerna hon jagar liknar mer och mer hennes yngre jag. Personer som fått tillvaron tillintetgjord av imperiet i något av deras hårda tillslag.

Rago kan definitivt diskuteras med. Hon är inte på något sätt låst i sina uppfattningar. Även Rago är ambivalent inför imperiet. Hennes primära motiv är att aldrig mer behöva känna sig maktlös.

Ketta Hutten

Smidighet: 2T+1
Laservapen: 3T+1
Bildning: 3T+1
Byråkrati: 4T+1
Fixare: 4T+1
Kulturkännedom: 4T+1
Mekanik: 3T+2
Iakttagelseförmåga: 3T
Bluff: 4T
Köpslå: 4T
Ledarskap: 4T
Styrka: 3T
Teknik: 2T+2

Ketta är en hutt med lång erfarenhet, och som många andra hutter trivs Ketta bäst i en position där andra uppvaktar och hutten själv agerar spindeln i nätet.

Ketta drivs av att tjäna pengar, men hutten är inte dum. Istället för våld tar Ketta till andra övertalningsknep, åtminstone till en början. Ketta gör inga ursäkter. Ketta är en person vars huvudsakliga intresse är att styra Traix (informellt), och att tjäna pengar.

Rynn - Twi'lek i Kettas tjänst

Smidighet: 3T+1
Laservapen: 4T+1
Ducka: 4T+1
Tunga vapen: 4T+1
Bildning: 2T+1
Fixare: 3T+1
Mekanik: 3T+2
Jakter: 4T+2
Pilot: 4T+2
Iakttagelseförmåga: 3T
Köpslå: 4T
Styrka: 3T
Teknik: 2T+2

Mi'la är en av de där jobbiga personerna med en obotligt positiv syn på livet.

Mi'la "råkade" smuggla varor till Traix utan att betala Kettas skatt, så nu är Rynn och Kettas soldater ute efter henne. Mi'la ber om hjälp och kan vara ett alternativ till Ketta och Rynn vad det gäller information.

Rebel, Rebel

Stjärnornas krig

Tajk Mobok - Lurendrejare

Smidighet: 3T+2

Laservapen: 4T+2

Bildning: 3T

Fixare: 4T

Kulturkännedom: 4T

Mekanik: 2T+1

Iakttagelseförmåga: 4T

Bluff: 5T

Köpslå: 5T

Spel: 5T

Styrka: 2T+2

Teknik: 2T+1

Säkerhetssystem 3T+1

Tajk Mobok är en lurendrejare på jakt efter billiga klipp och korkade piloter som Mobok kan lura på allt de äger.

Tajk är en charmig och ganska ytlig person. Han läser folk bra, och speglar dem för att få dem att lita på honom.

Han är något av en narcissist och något av en sociopat. Han tänker mycket lite på sig själv.

Li'ann Bau

Smidighet: 3T+2

Bildning: 2T+2

Byråkrati: 3T+2

Språk: 3T+2

Kulturkännedom: 3T+2

Mekanik: 3T

Fordonskörning: 4T

Iakttagelseförmåga: 4T

Köpslå: 5T

Smyga: 5T

Söka: 5T

Styrka: 2T+2

Teknik: 2T+1

Li'ann Bau är Sardo Baus syster. Hon är precis som Sardo en imperietrogen som tappat tron på imperiet.

Om rollpersonerna behöver information om Sardo kan Li'ann svara på de flesta frågorna. Li'ann sörjer sin bror intensivt och kan ibland börja gråta rakt upp och ner.

Omadiblanca Fuudo

Smidighet: 2T+1
Närstridsvapen: 3T+1
Bildning: 3T+1
Byråkrati: 4T+1
Kulturkännedom: 4T+1
Mekanik: 2T
Iakttagelseförmåga: 2T+1
Köpslå: 3T+1
Spel: 3T+1
Styrka: 3T
Slagsmål: 4T
Teknik: 2T

Omadiblanca Fuudo, även känd som Blanca är en jovialisk och glad person som trots sin vänliga och positiva attityd börjar bli trött på att vara barägare.

Slagsmål bryter ut, folk dör till höger och vänste, och imperiet sätter käppar i hjulen för hederliga affärsmän med allt sitt snokande.

Blanca är mer än öppen för att dela med sig av det han vet i fallet runt den mördade Sardo.

Ellye Bin

Smidighet: 3T+2
Bildning: 2T+2
Fixare: 3T+2
Språk: 3T+2
Mekanik: 3T
Iakttagelseförmåga: 3T+2
Bluff: 4T+2
Köpslå: 4T+2
Spel: 4T+2
Styrka: 2T+1
Teknik: 2T+2

Ellye Bin är effektiv, glad, positiv och sprudlande. Hon är Blancas bästa servitris för att hon lyssnade på den som talar och har en förmåga att förutse vad folk vill ha.

Hon är också en exceptionellt skicklig hasardspelare, något som har fått henne att hålla ögonen öppna eftersom få personer är positivt inställda till att se sina pengar försvinna ner i Ellyes fickor.

Rebel, Rebel

I den skumma belysningen i baren var det svårt att urskilja ansikten men det var nästan omöjligt att missa den unge mannen som satt i ett hörn och såg sig omkring. Hans knä skuttade upp och ner av nervositet och fingrarna plockade på det lilla datakortet han höll i.

En hjälmbeklädd individ gick fram till bordet och frågade ”är du Sardo Bau?” mannen tittade upp. ”Vem frågar?” individen tog av sig hjälmen och mannen bleknade. En kvinnoröst ”jag frågar”.

Det var först när servitrisen gick förbi för att se om den nervöse mannen i hörnet ville ha mer att dricka som mordet upptäcktes.

Mannen var död och datakortet saknades.



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