

FRIA LIGAN

CORIOLIS



Reningsverket – Ett högt spel

Följande text är endast avsedd att läsas av Spelledaren. Här avslöjas sanningen om Reningsverket, den mystiske Midas bakgrund samt de övriga potentaternas motiv och personligheter. Dessutom presenteras tre scenariofrön till Reningsverket.

DEN FÖRVISADE ÄDLINGEN

Även om ett otal skrönor om Midas sanna identitet cirkulerar i Reningsverket, den ena mer fantasieggande än den andra, är det ytterst få personer som känner till mannens sanna historia. Ironiskt nog är det faktiskt det kanske mest osannolika ryktet av alla som bär på sanningen.

Mida är en fullblodad dabaransk furste, och satt för bara ett år sedan som regent i sitt eget palats. På grund av sitt högmod förlorade han dock allt i de högättades intrigspel. Förvisad och jagad sökte sig Mida och hans entourage av edsvurna livvakter till Coriolis.

Genom en välinformerad kontakt upptäckte den notoriske spelaren Mida Reningsverket, som då var en brokig och halvskum spelhåla i Fria Ligans regi. Inte den omgivning den forne fursten var van vid, men här kunde han i alla fall ägna sig åt ett av sina största nöjen med minimal risk för att bli igenkänd. Det tog inte lång tid innan Mida insåg Reningsverkets potential som spelhåla.

RENINGSVERKETS HERRE

Genom att bekanta sig med Sevan Barik kunde den karismatiska Mida få reda på att den krets av fraktionärer från Fria Ligan som organiserade spelverksamheten i Reningsverket var inbegripna i en inbördes maktkamp. Reningsverket hade blivit allt mer lukrativt, och flera fraktionärer ansåg sig berättigade till en större del av de ökande spelförtjänsterna. Mida erbjöd försynt Sevan sin hjälp som medlare i denna eskalerande dispyt. Manipulerad av Midas charm accepterade Sevan hans erbjudande.

Mida hade fått sin chans. Med en dabaransk furstes livslånga erfarenhet i ränkspel hade Mida snart spelat ut samtliga fraktionärer mot varann. Innan Fria Ligan förstätt vad som skett hade Mida tagit kontrollen över Reningsverket, och tagit sig den pompösa titeln "Reningsverkets herre".

Mida har nu styrt Reningsverket i tre segment, och på den här tiden har Reningsverkets popularitet vuxit explosionsartat. Spelare av alla de slag fyller nu spelhålan varje kväll, och Mida har gjort sig en hutlös profit på det hela.

SANNINGEN BAKOM FÖRSVINNANDENA

Den senaste tiden har mysteriet med de försvunna spelarna diskuterats allt flitigare i Reningsverket. Även om ryktena kring detta frodas kring Reningsverkets spelbord är det ännu ingen som anar sanning: Att det är Almiron Kohar och hans gardister som satt i system att rånmörda framgångsrika spelare.

Som en del i hans överenskommelse med Mida blir Kohar regelbundet informerad om någon besökare i Reningsverket skulle vinna stora birr. När personen i fråga sedan lyckligt vandrar hemåt genom Källaren slår Kohar och hans mannar till. Efter att de på diskretast möjligaste sätt dödat spelaren och tagit dennes vinster ser de till att dumpa kroppen i någon mörk, bortglömd vrå av Källaren där ingen utom möjligtvis råttorna bryr sig om att leta.

Än så länge känner ingen förutom Mida till gardisternas mörka hemlighet, då Kohar och hans män hittills varit mycket förslygna och inte lämnat några vittnen efter sig. Mida inser förstås att detta inte kan fortgå i all evighet, då någon för eller senare kommer snubbla över sanningen. Kohar själv planerar dock inte att sänka takten på sina rånmord i första taget. Birrens lockelse är helt enkelt för stark för den fallne gardisten att värja sig mot.

SCENARIOFÖRSLAG: LIGANS REVANSCH

Gamle Sevan har insett att hans tid sakta rinner ut. I takt med att Reningsverket växer krymper hans chans att återta platsen för Fria Ligans räkning. Mida blir mäktigare dag för dag och den stundande lkonturneringen, som sägs dra till sig digniteter från hela Kua systemet, gör inte saken bättre. Något måste göras, och det måste göras snart.

I sin desperation kan Sevan mycket väl vända sig till utomstående för



SEVAN BARIK

"Oroa er inte, det här tar jag hand om."

Sevan Barik är en man med många vänner. Han har ett stort nätverk bland stuvorna på Coriolis och ser sig som en spindel i nätet. Alla vet att Gamle Sevan har kontakter som kan fixa det mesta. Flera gånger har han stöttat kamrater med problem och han kräver inte någon motprestation från medlemmar i Fria Ligan. Kort och gott är Sevan Barik någon man gärna vill ha som vän.

Det var Gamle Sevan som tog initiativet till att organisera mötesplatsen och spelhålan i det gamla Reningsverket. När Mida svepte in och stal verksamheten skadade han Sevans stolthet. Att Reningsverket gick från att vara en mötesplats för stuvare till att husera storspelare och småkriminella är något som sticker i ögon på Gamle Sevan.

Han kommer att göra allt han kan för att sabotera Midas planer. Tillsammans med goda kamrater från Fria Ligans stuvarkår spenderar han kvällarna på Jacintos och planerar sin hämnd. Kamraterna säkert skulle ställa upp för honom om strid uppstår, men Sevan är diplomatisk och föredrar att lösa konflikter utan våld. Han inser dock att Mida inte är en man som låta sig snackas omkull. Kanske det är dags att anställa mer handkraftig hjälp utifrån?

» **KARAKTÄR:** Vältalig, kamratlig och en sann idealist

» **VÄRDEN:** Klentrogen, Examen (Fria Ligans Allmänna Läroverk), Karismatisk, Förhandla 13, Ledarskap 16, Datorer 11, Närstrid 10



ZHALEH NADJARU

"Bashek, det struntar jag i!"

Den hetlevrade Zhaleh Nadjaru växte upp under hårda förhållanden, som formade henne till en hård kvinna. Efter en uppväxt av kringstrykande i Mulukhadkvartern blev hon upptagen i syndikatgänget Faris. Sedan dess har hon gjort sig en karriär på att krossa knäskålar och tyrannisera svagare gängmedlemmar.

Hon spenderar mycket tid på Reningsverket med sina underhuggare, eller lydhundar som hon kallar dem. De klär sig i gänget Faris grälla färger och är för det mesta mycket högljudda. Det är inte ovanligt att Zhales gäng är inblandat när bråk uppstår i Reningsverket, men Midas vakter är alltid på plats för att lösa situationen.

- » **UTSEENDE:** En ung kvinna med rakad skalle och stirrig blick, vars ansikte och överkropp täcks av flertalet färggranna tatueringar. Hon bär åtsittande kläder i grälla färger, ett par rejäla metallkängor (från en nollgravdräkt) och två fullt synliga vulkanpistoler vid höften.
- » **PERSONLIGHET:** Oberäknelig, hetlevrad och tämligen omdömeslös.
- » **VÄRDEN:** Impulsiv, Ambidexter, Specialisering III (Övertala, hota) Manöver 6, Närstrid 10, Skjutvapen 15, Övertala 6 (9)

hjälp. Han misstänker att de mystiska försvinnanden som plågat Reningsverket kan vara kopplade till spelhållans styre. Teorin är att Mida organiserar det hela för att återta birr som vunnits ifrån honom av tursamma spelare.

Sevan vill undersöka saken, men han bevakas ständigt utav Midas maskerade vakter. Det är här som Hjältarna kommer in i bilden. Kanske har Hjältarna ett rykte som problemlösare vilket får Sevan att bjuda in dem till sitt bord när de kliver in på Reningsverket. En annan möjlighet är att de har en gemensam bekant som introducerar dem för varandra, Sevan har många vänner på Coriolis och den gemensamma bekantskapen bör vara någon som Hjältarna litar på.

Sevan föreslår att Hjältarna spenderar några kvällar på Reningsverket för att vänta på en storvinnare att förfölja, förhoppningsvis kan de med egna ögon se vem som ligger bakom försvinnandena. Ett annat alternativ är att Hjältarna själva spelar för att vinna storvinsten och sedan agerar lockbete. Sevan motsätter sig olagliga handlingar, så som inbrott på Midas kontor, i varje fall innan han ser bevis på Midas illdåd.

MÖJLIG BELÖNING

En relativt blygsam summa birr samt Fördelen Kontakt (Sevan Barik). Med sitt stora nätverk inom Fria Ligan är Sevan en mycket användbar bekantskap för frihandlare på Coriolis.

SCENARIOFÖRSLAG: FÖR FAMILJENS HEDER

Midas framgångar med Reningsverket sticker i ögonen på Syndikatfamiljen Adibal, som vill ha ett finger med i den allt mer lönsamma spelhålan. Zhaleh Nadjaru planerar därför ett våldsamt övertagande av Reningsverket, utan Syndikatets kännedom. Planen är att eliminera Mida och hans anhang, vilket skulle lämna Reningsverket i hennes händer. Hon hoppas att med denna aktion vinna familjen Adibals gunst.

Zhaleh drar sig inte för att använda våld eller hot om våld. Beväpnad med två piratkopierade vulkanpistoler och uppbackad av sina lydhundar är hon en våldsmakt att räkna med. Men de maskerade vakterna, och den uppenbara alliansen mellan Mida och Almiron Kohar, gör hennes chanser att lyckas med en direktattack försvinnande små. Zhaleh har insett att hon måste vara listig för att lyckas, något som inte faller sig naturligt för henne.

Hon behöver hjälp utifrån, några som kan jämna ut oddsen. Hjältarna faller perfekt in i den kategorin. Hjältarna har kanske ett kriminellt rykte om sig sedan tidigare? Hur än Hjältarna väcker Zhalehs intresse så kommer hon i vilket fall närma sig dem med ett erbjudande om samarbete.

Vad som kan göras för att försvaga Mida får Hjältarna själva fundera



ALMIRON KOHAR

"Åt mörkret med alltihop..." (tyst för sig själv)

En lång karriär kantad av allsköns snedsteg har inneburit att Almiron Kohar, sergeant i Coriolisgardet, tilldelats en direkt usel postering i Källarens mörker.

Omdömeslöst spelande i Reningsverket har satt Kohar i djup skuld till Mida, som utnyttjar situationen genom att låta honom och hans grupp med likasinnade gardister tjäna som extra säkerhet i Reningsverket. Kohar vet att ord om hans korruption förr eller senare kommer att sprida sig till hans överordnade om han förblir i Midas tjänst. Samtidigt inser han det riskabla i att göra Mida till sin fiende. Med andra ord sitter Kohar i en riktig knipa, och han börjar bli desperat.

En övertygande Hjälte skulle mycket väl kunna använda Kohar och hans män som redskap för sina egna syften, men det ska mycket till för att Kohar ska gå emot Mida öppet. I det långa loppet är Kohar endast lojal mot sig själv.

- » **KARAKTÄR:** Skrupelfri och våldsbenägen kappvändare, öppen för förslag som kan gynna honom.
- » **VÄRDEN:** Robust II, Narkoman, Manöver 10, Närstrid 15, Skjutvapen 15, Ledarskap 10

KOHARS SISTA DRAG

Kohar har ett sista, desperat drag att spela ut om situationen skulle te sig fullständigt hopplös för honom. Som gardessergeant kan han rapportera till sina överordnade om den illegala spelverksamheten i Reningsverket och begära ner förstärkning från Kärnan. Om så sker kommer en styrka på 30 Coriolisgardister storma Reningsverket, vilket kommer innebära ett dramatiskt slut för platsen som spelhåla.

Om Kohar bestämmer sig för att genomföra detta drastiska drag måste han försäkra sig om att alla personer som känner till sanningen om de rånmord han orkestrerat röjs ur vägen. Viktigast att begrava är givetvis Mida, men även Hjältarna kommer sväva i stor fara om Kohar misstänker att de känner till sakernas sanna tillstånd.

Kohars sista drag ska ses som ett verktyg för SL att använda för att ge scenariot en dramatisk avslutning om så skulle önskas.

ut, Zhaleh är inte mycket till strateg. Kanske kan Hjältarna förgifta eller på annat sätt försvaga de maskerade vakterna inför ett anfall. De kan även försöka eliminera gardessergeant Kohar som en faktor. Riktigt mordiska Hjältar kan även smyga ned i Reningsverkets lägre nivåer, för att släppa ut Gropens fångslade stridsbestar som då löper amok i spelhålan och anfaller allt som rör sig.

Zhaleh planerar att hugga Hjältarna i ryggen så fort Mida besegrats. Därför lovar hon dem mycket mer än vad hon kan hålla. Förståndiga Hjältar bör inse att den hetlevrade Zhaleh, som tycks vara en tämligen opålitlig individ, inte går att lita på. Kanske kan listiga Hjältar dra nytta av detta och själva stå som Reningsverkets ägare när vulkanvapnen tystnat.

SCENARIOFÖRSLAG: ETT HÖGT SPEL

Mida är ingen däre. Han inser att givit sig in i ett högt spel mot farliga motståndare, och att en slutgiltig uppgörelse om Reningsverket är nära förestående. Givetvis hade han inte satt sig i denna situation om han inte haft en plan. En uppsjö av mäktiga intressen kommer att närvara den stundande Ikonturneringen, däribland Fria Ligans fraktionsrådsmedlem Jesibel Niales. En ypperlig chans för den karismatiska Mida att sluta fred med sina fiender och skaffa nya, värdefulla bundsförvanter.

Innan dess måste dock ett antal praktiska problem

tas om hand, och det är här Hjältarna kommer in i bilden. Som problemlösare åt Mida kan Hjältarna till exempel få i uppgift att undersöka vart Almiron Kohars egentliga lojalitet ligger, något som kan leda till våldsamt konfrontation om det inte sköts med finesse. Mida misstänker även att bråkmakerskan Zhaleh Nadjaru inte frekventerar Reningsverket bara för den goda stämningens skull, utan när ett mer illvilligt uppsåt. Att hålla koll på Nadjaru och grusa hennes planer kan också vara en uppgift för resursfulla Hjältar.

Skulle Hjältar med ett rykte om sig som diskreta och pålitliga problemlösare dyka upp i lokalen kommer Mida få veta det direkt. Dessutom är det ingen omöjlighet att Mida kontakter Hjältarna då dem redan samtalat med någon annan av Reningsverkets aktörer, då han känner sig tämligen självsäker på att han kan bjuda över såväl gamle Sevan som den lömska spolingen Nadjaru. Medine, Midas värd i Spelbazaren, kommer sköta alla kontakter med Hjältarna till en början. Skulle Mida dock börja uppskatta Hjältarnas arbete finns alltid chansen att de bjuds upp till hans personliga kammare för ett möte med Reningsverkets herre i egen hög person.

MÖJLIG BELÖNING

En generös summa birr samt Fördelen Allierad (Mida). Att ha den ambitiösa Mida som Allierad kan visa sig mycket värdefullt för Hjältarna i framtiden. Eventuellt nackdelarna Märkt (Syndikatet) och Ärkefiende (Sevan Barik).

