

REDELF BEYOND • SPELLEDARHANDLEDNING

PROTOKOLL GRÅZON

Krisen på Station K-14 — Ett politiskt & undersökande sci-fi-äventyr **SNABBÖVERSIKT FÖR SPELLEDAREN (SL)**

Detta dokument är en komplett, spelfärdig äventyrsmodul strukturerad för att Spelledaren (SL) eller en solospelare enkelt ska kunna navigera stationens skikt, driva utredningsflödet, hantera krisklockan och spela taktiska konflikter utan behov av externa AI-stöd. Modulen kan spelas både traditionellt med SL och som soloäventyr via Solo-Oraklet.

Innehållsförteckning**1. Bakgrund, Premiss & Stationens Skikt**

Station K-14 (lokalt kallad **Kölsvinet**) byggdes ursprungligen kring ett uttjänt gruvschakt på en bunden asteroid i den yttre gränzonen. Formellt styrs stationen av det mäktiga konsortiet Vanguard Astra under ledning av administratör Douglas Miller. På papperet utgör K-14 en frihandelsstation för gruvarbetare, skrothandlare och fristående besättningar. I praktiken är stationen ett hårt segregerat klassamhälle där tillgång till ren luft, trycksäkerhet och basresurser styrs av kapital och korporativ lojalitet.

1.1 Konspirationen: Protokoll Gråzon

Vanguard Astra har ingått ett hemligt avtal med ett utomstående militärt konglomerat om att konvertera K-14 till en automatiserad militär logistikhubb. För att genomföra konverteringen måste de nedre nivåerna tömmas på befolkning. Eftersom tiotusentals papperslösa arbetare och familjer bor i Sänkningen utan officiella kontrakt, har konsortiet klassificerat befolkningen som *"ekonomiskt obunden befolkning och logistisk dödvikt"*. I stället för en dyr evakuering har Miller aktiverat **Protokoll Gråzon**: ett konstruerat tekniskt haveri genom manipulering av tryckregulatorer, syrgasventiler och kylslingar i sektorerna 11–14. Katastrofen ska officiellt registreras som en tragisk olycka orsakad av åldrad infrastruktur.

1.2 Stationens tre skikt

Nivå & Område	Befolkning & Miljö	Mekanisk & Fiktiv Effekt
Höjden (Nivå 1–3)	Administration, bolagselit, diplomater. Rena luftfilter, klimatkontroll och ständig säkerhetsövervakning.	LÄTT (-2 SV) på Vältalighet mot bolagstoppar. SVÅRT (+2 SV) att röra sig obemärkt utan giltigt pass.

Kringlan (Nivå 4–8)	Dockningshallar, barer, marknader, fraktkontor och verkstäder. Stationens kommersiella nav.	Standard SV på alla färdigheter. Perfekt plats för information, handel och uppdragskontakter.
Sänkningen (Nivå 9–14)	Papperslösa arbetare, skrotletare, smugglare och kriminella ligor. Mörkt, fuktigt, sviktande luftfilter.	LÄTT (-2 SV) att gömma sig/smyga. SVÅRT (+2 SV) med medicinsk vård. Tryckslingor riskerar haveri.

2. Fraktioner & Spelldarpersoner (NPCs)

Tre huvudfraktioner kämpar om kontrollen över Station K-14. För Spelldaren är det avgörande att förstå deras underliggande Drivkrafter, Resurser och Attityder gentemot rollpersonerna.

Fraktion & Ledare	Mål & Drivkraft	Resurser	Attityd till RP
Vanguard Astra (Douglas Miller)	Genomföra Protokoll Gråzon, radera Toras bevis och säkra avtalet utan skandal.	Bolagsstyrkor, pengar, stationsnätverk, slusskontroll.	Användbara men förbrukningsbara resurser.
Stationsvakten (Inspektör Rask)	Upprätthålla ordning, förhindra kaos och gripa Tora levande.	Ordningstvakter, arrestceller, övervakning, tunga vapen.	Misstänksam men professionell. Kan övertygas med bevis.
Sänkningens Liga (Mama Zhou)	Skydda befolkningen i Sänkningen och fördriva Vanguard.	Lokalkännedom, smuggelvägar, beväpnade ligister, fällor.	Misstänksamma mot utomstående. Respekt kräver handling.

2.1 Tora Lind – Desertören

Före detta operativ specialist inom Vanguard Special Security. Tora upptäckte ordern om Protokoll Gråzon, kopierade datachippet till sitt neurala gränssnitt och deserterade till Sänkningen.

Utseende & Personlighet: Rakat hår på sidorna, tydligt ärr över ena kinden, sliten mekanikeroverall över militär keramikväst. Cynisk, hypervaksam och svårt sömnlös. Litar endast på handling.

Hemlighet & Drivkraft: Datachippet är direkt integrerat i hennes nervsystem. Om Tora dödas utan korrekt kirurgiskt avlägsnande krypteras datan permanent. Drivs av skuld att förhindra massakern.

🔴 SPELVÄRDEN: TORA LIND

Attribut: STY +1, SMI +3, UTH +2, INT +2, VIL +3, KAR 0

Försvar & Tålighet: VP 14 | KP 12 | Pansar/AP: 3 (Ballistisk keramikväst)

Kärnfärdigheter: Distansvapen Rang 3 (Karbiner +2), Smyga Rang 3, Hacking Rang 2 (Systeminfiltration +1), Intuition Rang 2, Motstånd Rang 2, Medicinteknik Rang 1.

Utrustning: Vanguard Mag-Karbin v4 (Skada 1T10+3 kinetisk, Salveläge), Chockgranater ×2 (4m radie, Bedövning/EMP), Neuralet datachip (Biometriskt låst).

2.2 Inspektör Rask – Den principfaste polisen

Chef för den reguljära ordningsmakten på K-14. Trötta ögon, strikt uniform, tuggar konstant nikotinersättning. Formell och metodisk. Betraktar sig som ansvarig för stationens människor – inte för Vanguard Astras vinst marginaler.

🔴 SPELVÄRDEN: INSPEKTÖR RASK

Attribut: STY +3, SMI +1, UTH +3, INT +1, VIL +2, KAR +2

Försvar & Tålighet: VP 10 | KP 15 | Pansar/AP: 4 (Förstärkt ordningsharnesk med visir)

Kärnfärdigheter: Närstrid Rang 3 (Chockvapen +1), Distansvapen Rang 2 (Tunga pistoler +1), Intuition Rang 3, Ledarskap Rang 2, Vältalighet Rang 2, Motstånd Rang 2.

Utrustning: Rask Custom – Tung kinetisk revolver (Skada 1T12+2, Pansarbrytande), Ordningsbatong (Chock, 1T6+STY), Befälsbricka (Åtkomst Nivå 1–8).

2.3 "Mama" Zhou – Sänkningens mäklare

Inofficiell ledare på Nivå 12. Äldre kvinna i en mekanisk exoskelettstol av industrikomponenter. Röker syntetiska örter ur metallpipa. Pragmatisk, humoristisk och skoningslös mot förrädare.

🔴 SPELVÄRDEN: MAMA ZHOU

Attribut: STY 0 (Exoskelett ger fysiologisk lyftkraft), SMI 0, UTH +1, INT +3, VIL +3, KAR +3

Försvar & Tålighet: VP 6 | KP 10 | Pansar/AP: 1

Kärnfärdigheter: Vältalighet Rang 3, Intuition Rang 3, Handel Rang 3, Ingenjörskonst Rang 2, Elektronik Rang 2, Historia & Kultur Rang 2.

Skydd & Eskort: Omgiven av 2–4 ligamedlemmar (Kinetiska pistoler 1T6, Skrotsköldar -1 skada, Kortdistansradio).

2.4 Vanguard Saneringsoperatörer (Mook / Elit)

Vanguards hemliga säkerhetsstyrka i märkta tryckdräkter utan identifikationssymboler. Används när problem måste försvinna spårlöst.

SPELVÄRDEN: SANERINGSOPERATÖRER (PER ENHET)

Attribut: STY +2, SMI +2, UTH +2, INT 0, VIL +1, KAR 0

Försvar & Tålighet: VP 8 | KP 10 | Pansar/AP: 3 (Tung stridsdräkt)

Kärnfärdigheter: Distansvapen Rang 2, Närstrid Rang 1, Akrobatik Rang 2, Motstånd Rang 2, Smyga Rang 1.

Utrustning: Standardiserad Vanguard-karbin (Skada 1T10+1, Automateld), Termisk skärbrännare (Förцерar dörrar/skott).

3. Ledtrådskedja, Krisklocka & Bevis

Scenariot bygger på principen att kritisk information aldrig beror på ett enda färdighetsslag. Alla nyckelpunkter har minst två alternativa vägar vidare.

3.1 Krisklockan (6 Segment)

När rollpersonerna anländer till K-14 startar SL Krisklockan. Klockan avancerar vid långa pauser, katastrofala misslyckanden eller när gruppen tar omfattande omvägar.

Segment	Synligt Tecken & Händelse i Fiktionen	Möjlig Handling för Gruppen
Segment 1	Nya ID-kontroller byggs upp vid slussarna mot Sänkningen.	Säkra falska id-handlingar eller hitta ventilationstunnlar.
Segment 2	Belysningen i Sänkningen reduceras till rött nödläge.	Ordna lokal kraftförsörjning och ficklampor.
Segment 3	Sänkningens Liga mobiliserar. Skottlossning hörs på Nivå 10.	Samordna skydd, undvika stridspatruller.
Segment 4	Stationens öppna datanät stängs. Kommunikation utåt blockeras.	Använda fartygsradio eller fysiska kurirer.
Segment 5	Syrgashalten i	Öppna nödluftsförråd och

	bostadskvarteren på Nivå 11–14 börjar falla.	påbörja evakuering.
Segment 6	Protokoll Gråzon aktiveras! Dekompression inleds på Nivå 11–14.	Manuell nödstängning i Tryckcentral Delta eller massiv räddning.

3.2 Bevisöversikt & Verifiering

Bevismaterial	Vad det Bevisar i Fiktionen	Oberoende Verifiering (Källa)
Toras orderkopia	Att Gråzon är en planerad bolagsmassaker.	Orderreferens i bolagets underhållsarkiv.
Ändrade tryckinstruktioner	Att haveriet har förberetts tekniskt i ventilatorerna.	Lokala styrenheter på Nivå 11–14.
Omdirigerade skyddsresurser	Att bolagseliten förberetts med skyddsutrustning.	Fraktlister vid dockningshall 9B.
Millers digitala signatur	Att stationsledningen personligen godkänt planen.	Åtkomstlogg på ledningsbryggan.
Oren Vales vittnesmål	Att personal som protesterat har fängslats/tystats.	Ursprunglig felrapport i driftarkivet.

4. Äventyrets Akter & Scener

4.1 Akt 1: Ankomsten & Kontraktet

Rollpersonerna dockar vid Kringlan (Nivå 5). *Läs högt för spelarna:*

”Dockningsklämmorna sluter sig kring skrovet med tre tunga slag. På andra sidan slussen väntar en reklamskärm med en blå planet och orden: VANGUARD ASTRA – UTRYMME FÖR FRAMTIDEN. Under skärmen sitter en arbetare och försöker täta en sprucken andningsmask med lim. Han lyfter blicken: 'Första gången på Kölsvinet? Köp luft innan ni köper något annat.'”

Möte med Elian Voss: Vanguards mellanhand möter gruppen i ett konferensrum ovanför dockorna. Han erbjuder 20 000 krediter samt fri tankning för att finna Tora Lind, säkra hennes datachip och isolera henne (han hävdar att hon bär på en farlig patogen). Misstankar väcks av att uppdraget saknar medicinsk kontaktperson.

Baren Den Rostiga Ventilen (Nivå 6): Drivs av Nima Sayegh (fd trycktekniker). Hon bekräftar att Tora köpt sterilkompressor och reservfilter som passar äldre odlingsanläggningar, och betalat med militära rationskuponger.

4.2 Akt 2: Sänkningens Barriär & Mötet med Mama Zhou

För att nå Nivå 13 måste gruppen passera Sänkningens Liga. Mama Zhou kräver en gentjänst för att lämna ut Toras gömställe. Gruppen har tre valmöjligheter:

- **Alternativ A – Befria de tre kurirerna:** Jori, Senn och Lio hålls i ett förvar. De känner till beslagstagna transporter och manipulering av tryckcentraler. Kan lösas via infiltration, mutor eller förhandling med vakten.
- **Alternativ B – Reparera Vattenreningen (Subnivå 11):** Tryckpumpen håller på att haverera. Kräver Ingenjörskonst/Elektronik (SV 13) och reservdelar. Undersökningen visar att reservpumpen stängts av medvetet.
- **Alternativ C – Kringgå Zhou (Digital spårning):** Spåra manipulerad strömförbrukning och värmesignaturer via stationens underhållssystem (Hacking/Datateknik SV 15). Pekade direkt mot Hydroponikverket på Nivå 13.

4.3 Akt 3: Det Dränkta Hydroponikverket & Dubbla Konfrontationen

Tora gömmer sig i en delvis översvämmad odlingsanläggning på Nivå 13. Svagt grönt ljus från bioluminiscenta alger. Vid ingången finns en dold chockfälla (Sensorslag SV 13 för att upptäcka).

Mötet & Dialogen:

Tora står på en inspektionsplattform med sin Mag-Karbin riktad mot ingången. Om RP visar att de hjälpt Sänkningen eller lägger fram bevis på Vanguards lögner, visar hon orderloggarna för Protokoll Gråzon. Mindre än två timmar återstår!

Trepartskonfrontationen:

Inspektör Rask anländer med stationsvakter för att arrestera Tora. Samtidigt stormar en Vanguard Saneringsstyrka genom ventilationskulvertarna med order om 'inga vittnen'. RP befinner sig i korselden! RP kan övertyga Rask genom att visa loggarna (Vältalighet SV 13) så att han vänder sina vapen mot saneringsoperatörerna.

5. Klimax, Lösningar & Kampanjkonsekvenser

När Miller inser att operationen håller på att avslöjas, startar han dekompressionen i förtid. Gruppen måste agera snabbt på någon av stationens nyckelplatser.

5.1 De tre huvudvägarna

Väg 1 – Den Digitala Chocken (Kommunikationsspiran): Toras datachip kopplas till sändarnätet och sänder bevisen till alla dockade fartyg, relästationer och boende. Vanguard förlorar kontrollen. K-14 blir oberoende, men RP blir efterlysta av Vanguard (Fiendestatus -3) och får hjältestatus (+3) i Sänkningen.

Väg 2 – Den Mekaniska Nödbromsen (Tryckcentral Delta): Ventilationssystemets säkerhetsspärrar blockeras manuellt (Ingenjörskonst/Elektronik SV 15). Sänkningen räddas i tysthet. Miller sitter kvar, men RP får en livsfarlig Hållhake på Douglas Miller (Resurs).

Väg 3 – Det Cyniska Valet (Fullfölja Kontraktet): Tora neutraliseras, chippet återlämnas till Miller. RP får 20 000 krediter och fri tankning (Vanguard Kontrakterad +2). Tiotusentals människor dör när Protokoll Gråzon genomförs. RP får Allmänt Förakt (-2) i gränsrymden.

5.2 Det fjärde slutet: Stationens Revolt

Om RP lyckas förena Rask, Mama Zhou och Tora, spärrar Stationsvakten Höjden medan Ligan tar kontroll över underhållet. Miller isoleras och K-14 förklaras som en fri, oberoende station. Detta skapar dock en framtida konflikt då Vanguard kommer att återvända med militära flottor!

5.3 Kampanjkonsekvenser (Översiktstabell)

Slutresultat	Omedelbar Effekt	Långsiktig Kampanjkonsekvens
Sanningen sänds ut	Vanguard förlorar kontrollen över K-14.	Vanguard som huvudfiende (-3). Frihamn i Sänkningen (+3).
Ventilerna stoppas i hemlighet	Sänkningen räddas, Miller sitter kvar.	RP har en permanent hållhake på Miller för resurser/ID.
Gruppen hjälper Vanguard	Tora tystas, 20 000 cr utbetalas.	Vanguard Kontrakterad (+2). Allmänt förakt (-2) i gränsrymden.
Stationens Revolt	K-14 förklaras oberoende och fritt.	Stationen blir en permanent bas, men hotas av framtida korporativa flottor.

6. Spelledartips & Dramatiska Verktyg

- **Gör Miller Trovärdig:** Miller ser inte sig själv som en massmördare. I hans ögon räddar han stationen ekonomiskt: "Ni ser människor. Jag ser ett system som kommer kollapsa och döda alla inom fem år."
- **Gör Rask Osäker:** Rask vill ha konkreta tekniska loggar innan han vänder sina vapen mot bolaget.
- **Koppling till Kedjemotorn:** Drivkrafter (Drive), Relationsband (Bands) och Begränsningar (Limits) aktiveras starkt under krisen. En karaktär med begränsningen 'Dödar aldrig civila' ställs inför sitt ultimata prov när Millers belöning läggs på bordet.



ANPASSNING FÖR SOLO- OCH SPELLEDARLÖST SPEL

Om scenariot spelas utan Spelledare används Universella Solo-Oraklet för alla binära frågor och reaktioner.

1. Använd Ja/Nej-matrisen för att avgöra vaktens vaksamhet och miljöfallor.
2. Använd 2T20 Ordassociationsmatrisen för att slumpa ledtrådar vid terminaler.
3. Kör Solo-AI för Saneringsoperatörerna och Stationsvakten i stridsscener enligt deras klara prioriteringar.
4. Tillämpa Desperat Reträtt om RP riskerar att bli överväldigade i Hydroponikverket.