

[Oversigt](#)[Rolleespil](#)[Arnis](#)[Macintosh](#)[Luhmann](#)[Mail](#)[Ask Aggers hjemmeside](#)

Crawling all Over III

1.0 Forord

Dette er en lidt ændret udgave af scenariet Crawling all Over II, som jeg skrev til Fastaval '92. De væsentligste ændringer er en konvertering til de endelige VP-regler, og en nedskæring fra otte til seks karakterer. Fastaval-versionen og derved også dette scenarie er inspireret af Crawling all Over I, som jeg skrev sammen med Gimle i vores vordene ungdom.

På Fastaval '92 blev scenariet nomineret til en Otto for bedste scenarie. Til gengæld fik det en sønderlemmende kritik i SAGA (RIP). Du kan nu selv se om det er noget for dig. Personligt er det som regel dette scenarie som kommer op af skuffen, når nye venner skal introduceres til rollespils-genren.

2.0 Indledning

Scenariet er beregnet for seks spillere, og kan spilles på fem-seks timer. Det er skrevet til VP-systemet, men kan nemt konverteres til andre regel-systemer (please- ikke D&D!).

Fortællingen er opbygget som en kliché-agtig alien-setting med flere underlæggende konflikter. Genré-mæssigt må det vel beskrives som en blanding af horror og action.

Hvis du på noget tidspunkt kommer i tvivl, så tænk blot på Aliens-filmene, The Thing etc. - så kan det ikke gå helt galt.

De mange aliens, store våben og habile krigere, der optræder i fortællingen, kan godt virke som skyklapper på spillerne, så de fortaber sig i våben-fetichistisk udrenselse. Det er ikke helt tanken. De mange skumle aliens, med den dertil hørende vold og spænding, er kun ment som rammer om en historie, hvis kerne er de konflikter, der opstår karaktererne imellem.

Generelt - Når det gælder kamp med "normale" aliens, så brug tiden på stemning, og skub terningerne og reglerne i baggrunden. Når det gælder opgør spillerne imellem og styrkeprøven med de to "boss-aliens", så er tiden inde til at være detaljeret og regelnær - for fairhedens skyld. Lad dog vær med at spille helt dice-less på noget tidspunkt, det fjerner noget af spændingen. Brug terningerne som inspiration, og snyd som du lyster, blot det ikke er for tydeligt.

3.0 Synopsis

Hele scenariet udspiller sig i et stort amerikansk rumskib ved navn EPSILON. Rumskibet hænger i en ustabil bane over planeten Attila med slukkede motorer. Hvis karaktererne ikke får startet motorerne, så vil det vældige rumskibe om 6 timer styrte ned på den beboede planet. De seks karakterer er alle soldater i det amerikanske marine korps, eller tilknyttet Attilas rumhavn. De vil fra et mindre rumskib borde EPSILON, som ligger død i rummet. Inde i rumskibet vil karaktererne til deres skræk erfare, at skibet er inficeret med frygtlige insektuide aliens, der har saboteret rumskibet og fordrevet de få overlevende besætningsmedlemmer til broen. Under deres kamp med uendelige horder af aliens vil visse interesse konflikter opstå: Det forholder sig således, at Epsilons ejer, den transstellare korporation DeepSpace™ Inc, har smuglet en ultra-advanceret russisk kamp-robot, kaldet ACD-666, med rumskibet. Tre af karaktererne er agenter af en eller anden art og vil i sidste ende komme i konflikt med hinanden. Ligeledes viser det sig, at de utiltalende aliens er ledet af to "super-aliens", der har specielle, mere eller mindre overnaturlige, evner til at påvirke elektricitet. De to boss-aliens, der hedder Ilmartar og Horus,

er også i stand til at læse menneskers tanker og udgive sig som mennesker.

4.0 Baggrund

Vi befinder os i kampagne verdenen Anno 2415, der kort er beskrevet i VP-reglerne. Selve scenariet forløber over seks timer d. 5. april 2415, fra klokken 13.00 til 19.00.

Vi befinder os i det amerikanske solsystem Newton IV, der ligger meget fjernt og først blev koloniseret for tredive år siden, og endnu langt fra er fuldt udforsket. Koloniseringen af solsystemet er overladt til de to selskaber DeepSpace™ Inc. og TerraForming™ Inc., der har en uofficiel krig kørende, og som i det skjulte bekrieger hinanden med alle midler. Kun tre ud af solsystemets 21 planeter er koloniseret i større grad, det er hovedplaneten Tristan III, ørkenplaneten Deltafax og den mineralrige Attila.

Firmaet DeepSpace™ Inc startede d.1. januar ekspeditionen Exterk-11, der skulle udforske månen Desmox, der er gasgiganten Flynns største måne. Flynn ligger i solsystemets mindst udforskede del, og har kun været undersøgt sporadisk af flåden på jagt efter russerne. Ekspeditionen rejser på rumskibet Epsilon, der er en nybygget fragtkrydser i Explorer-2000 serien, og ledes af den lærde professor Isaac Frank. På Attila blev 20 videnskabsmænd efterladt i en lille base på den sumpede overflade.

Hvad kun få ved er, at hele Exterk-11 missionen faktisk kun er et snedigt skalkeskjul for at smugle en russisk kamp-droid til Tristan III. Som bekendt er USA i krig med russerne, og alt russisk teknologi eller andet isenkram skal straks afleveres til militæret. Da den russiske teknologi er forud for den amerikanske, fik selskabet DeepSpace™ Inc. skumle planer, da man på ørkenplaneten Deltafax fandt en intakt kamp-droid af russisk oprindelse i vraget af et gammelt rumskib. I stedet for at aflevere den russiske droid til myndighederne, besluttede firmaet af smugle droiden til hovedkontoret på planeten Tristan III, hvor man i ro og mag vil kunne tappe den for teknologiske genialiteter. Droiden blev bragt ombord på Epsilon som reservedele, da rumskibet var på vej til Desmox og tankede op på Deltafax. Droiden er placeret i en stor container med reg. nr. 004523, der befinder sig i fragtrum nr. 4. Hvad hverken det skumle firma eller de stakkels videnskabsmænd viste var, at der på månen Desmox levede en race af store insekt-agtige aliens. De mest udvikle af disse aliens har en intelligens, der på mange måder minder om menneskets, og de kan har utrolige evner til at manipulerer med elektricitet. Da Epsilon skulle til at rejse hjem fra Desmox, blev to geologer under indsamling af mudderprøver overfaldet og dræbt af aliensne. Den intelligente alien Ilmartar har overtaget besætningsmedlemmet Helen Vaskaz's rolle, og har smuglet en stor mængde æg, og en anden leder ved navn Horus, ombord på rumskibet, skjult i mudderprøverne, der er blevet frosset ned i lynfrostrum nr. 2. Alt gik godt indtil lynfrostrummet ved en fejl gik i stykker efter 26 dages rejse, og et par af æggene klækkede. De unge sultne aliens nåede at dræbe et par besætningsmedlemmer, før de kloge aliens kunne nå at stoppe dem. Først prøvede de kloge aliens at skjule ligene i en reperationsskakt, men da lignende blev fundet, skifte aliensne taktik, og prøvede i stedet på at overtage skibet. Når scenariet starter har aliensne stoppet skibets reaktor, samt ødelagt kommunikations-systemet, og de sidste overlevende besætningsmedlemmer er forskanset i rumskibets forreste afsnit, hvor broen befinder sig. Den ene leder-alien udgiver sig fortsat som geologen Helen Vaskaz.

5.0 Ideen

Den overordnede ide med dette scenarie er, at man tager nogle personer, kaster dem ind i snævert definerede rammer (rumskibet) med en fast tidsfrist (nedstyrtningen) og sætter dem under et stort pres (aliens, nedstyrtning etc.). Det store pres indenfor de snævre rammer skal gerne skabe en masse konflikter, og derved skabe en god bund for underholdene rollespil.

Karaktererne har sammenfaldene interesser et stykke af vejen (undgå at blive spist af de onde aliens), men senere opstår der modsætninger (droiden, russeren etc.). Der skal gerne blotlægges konflikter karaktererne imellem, og personlige konflikter, vedrørende moralske valg og følelser.

Hele plottet er lavet med den intention, at skabe disse konflikter.

Under selve spillet, så vær hele tiden bevidst om intentionerne bag de enkelte begivenheder og om, hvor de fører hen.

6.0 Scenerne

Her er et kort oprids af hændelsesforløbet, som det nogenlunde vil komme til at forløbe. Brug det som ledetråd og inspiration, men vær ikke bundet.

6.1 Anslag (kl. 13.00)

Scenariet starter om bord på det lille rumskib Tristan, der på et par hundrede meters afstand følger Epsilons skæbnesvangre kurs mod døden. Karaktererne blev informeret om redningsmissionen for fire timer siden, og blev i huj og hast udrustet og bragt ombord på Tristar - de er stadigvæk ret forvirrede og overraskede. Karaktererne ledes af Oberst Jack Hamilton, og opgaven er klar:

- 1) Gå ombord på EPSILON og opklar hvad, der er sket.
- 2) Genstart, hvis muligt, reaktoren og land på planeten.
- 3) Hvis genstart er umuligt, da spræng rumskibet i luften.
- 4) Red besætningsmedlemmerne hvis muligt.

Karaktererne ved, at hvis de ikke får stoppet rumskibet eller sprængt det i luften, inden 6 timer, så vil det styrte ned på Attila, hvor mange uskyldige mennesker vil dø.

Med Tristars scanners kan man se, at Epsilons reaktor er lukket ned, og at skibet ikke svarer på kommunikations-opkald. Man kan også se, at der intet lys er i rumskibets vinduer, og at alle udvendige navigationslys etc. er slukkede.

Imens karaktererne med nervøse miner beskuer Epsilon, der ligger dødt i rummet som en anskudt hval, udspiller der sig en voldsom kamp i rumskibets forreste sektion. Talløse horder af aliens vælter ned af rulletrappen mod broen, hvor de sidste besætningsmedlemmer kæmper for deres liv. Med deres moderne automatvåben, og især ved kontorassistent Nick Furrys insats, lykkes det for besætningen af trænge angrebet tilbage, men kun med store tab. Aliensene efterlader sig tre døde mennesker inklusiv skibets kaptajn Bob Hoskins.

Karaktererne kan komme ombord på Epsilon på tre måder:

5.1.1 Minislusen i brosektionen

Det mest oplagte, og det som er bedst for fortællingens overordnede udvikling er, hvis karaktererne beslutter sig for at borde skibet igennem den lille sluse, der befinder sig på venstre side af skibets bro-sektion. Tristars sluse er udstyret med en teleskopisk forbindelsesgang, som kan suge sig fast til Epsilons sluse. Fra den luftfyldte sluse-gang kan en tekniker med det rette udstyr let åbne Epsilons dør (et umodificeret Elektronik tjek med en grundtid på 10 minutter). Når slus-døren med en ildevarslende knirken glider til side, viser en kort dunkel gang sig - der er tyst som graven. Når alle karaktererne er kommet ombord på rumskibet, vil Commander Philip Arson koble Tristar fra Epsilon og flyve et par hundrede meter væk. Fra slusen kommer man hurtigt ind i omklædningsrummet, hvor der hænger seks rumdragter, hvorfra man kan høre stemmerne fra besætningsmedlemmerne, der befinder sig på etagen over.

5.1.2 Hovedslusen i besætningsmondulet

I besætningsmondulets venstre side er skibets hovedsluse placeret. Tristar kan også koble sig til denne sluse og dørene kan nemt åbnes. Fra den brede sluse kommer man ind i et karantænerum, der igen er forbundet med et stort omklædningsrum med bad og våbenlager. Våbenlageret er ribbet for alt udstyr, kun et par løse caseless projektiler er efterladt på gulvet.

Fra omklædningsrummet kommer karaktererne ind i en lang hovedgang. I gangen ligger tre sønderflænsede lig (alle karaktererne skal rullet et Psyke tjek). Det er lignende af forskerne Naja Hilander og Harold Smith, og assistenten Wendy Jiggins, der for et døgn siden blev flænset. Ligene er revet til ukendelighed og blodige plamager sidder som kager op af væggene. Umiddelbart er det svært at sige, hvad de tre er døde af, det kunne være eksplosiv ammunition, klør, knive eller en meget stærk person. En nærmere undersøgelse (et Undersøge tjek med -5, eller et Medicin tjek) vil dog kunne afsløre, at der er blevet brugt en eller anden form for meget skarpe klør. Det ene lig er påmystisk vis voldsomt ladet med statisk elektricitet

og vil give stød ved berøring.

5.1.3 Hangaren

Man kan iført rumdragt forlade Tristar, gå på overfladen af Epsilon, og åbne rumskibets hangars yderporte. Da det er uhandy at arbejde i en rumdragt kræver det et Elektronik tjek med -5 med en grundtid på 15 min at åbne portene udefra. Fra hangarslusen kommer man ind i hangaren, der er i vakuum. I hangaren står frigatten Eros, fragtfærgerne Skylifter I & II og jagerne Stareagle I & II. Fra hangaren fører en sluse ind i resten af Epsilons bagerste sektion, hvor der er luft.

Der er tilrådeligt, hvis karaktererne ikke vælger denne måde at komme ombord i Epsilon.

5.2 Igangsættende plotpunkt (ca. kl. 13.30)

Et vigtigt afsætningspunkt er, at skibets life-support system er gået ned sammen med reaktoren og nød-generatoren. Skibets temperatur er på nuværende tidspunkt på et par grader (ånden fortættes i luften) og falder med en grad hvert 10. minut. Luften er allerede dårlig, og hvis man bliver i de samme rum i lang tid vil man få problemer. Det felt, der skaber skaber skibets kunstige tyngdekraft, forsvinder langsomt, og der vil ingen tyngdekraft være om to timer.

For at få gang i life-support systemerne kræver det, at enten reaktoren eller nød-generatoren startes.

5.2.1 Mødet med besætningen

Hvis karaktererne benyttede mini-slusen i bro-sektionen (5.1.1), så kommer de hurtigt op på den øverste etage, hvor de finder de overlevende besætningsmedlemmer. For enden af de to rulletrapper finder karaktererne syv forskræmte mennesker: Sikkerhedsfolkene Bill Cosby og Allan Cook står og skuer frygtsomt op af rulletrapperne med stadigvæk varme automatvåben. I midten af rummet hjælper biologen Adrian Cook og frøken Isabel Frank, der er ved at forbinde sin bevistløse onkel, professor Isaac Frank. En splejset og meget bleg mandsperson sidder op af den ene væg og fumler hysterisk med en første hjælps-kasse. Det er 3. piloten Lennon McCarthy, der prøver på at finde noget dope. Den sidste person i rummet er geologen Helen Vaskaz, der med mistænksom ro efterser sin riffel, imens hun hvæser på en smøg. På gulvet i rummet ligger ligene af kaptajn Bob Hoskins, våben officer Hank Robinson og menig Jan Bertelsen. De er for få minutter siden blevet dræbt af aliensne.

De åbne brystkasser med dampende indvolde, det manglende baghoved, der har efterladt sit indhold på væggen og de afrevne lemmer, der stadigvæk krampagtigt holder om våbnene gør et stort indtryk. Omkring roden af rulletrappen og på trappen ligger omkring et dosin søderskudte lig af insektuide aliens. Skydningen har efterladt store huller i rulletrappen og rummet ende væg og der er mange små stjerner i rulletrappens glastruder.

Inde i selve broen har de overlevende opmagasineret det udstyr, som de har kunne skrabe sammen; lidt mad, et par tæpper og soveposer, lidt værktøj, første hjælps ting etc. Der er ophængt et par halogen arbejds-lamper, som giver lidt koldt lys i det ellers mørklagte rumskib. Lamperne er ved at løbe tør for batteri og giver et famlende og svagt skær.

De overlevende er selvfølgelig meget lettede over at være blevet redet og tror, at alt er fryd og gammen.

Besætningens beretning

De overlevende besætningsmedlemmer har følgende at berette, om den grumme skæbne, der så ukristeligt hat omklamret rumskibet:

"Det hele startede i går morges (d.4) med, at teknikkerne Jimmy Harrison og Gert Norris forsvandt, imens de var ved at reparerer et lynfryserum (nr. 2). Der blev lavet en eftersøgning og midt på dagen blev de fundet i en reparations-skakt i bunden af skibet. De var begge blevet dræbt på en frygtelig og bestialsk måde. Kort efter gik det hele amok; frygtelig store insekt-agtige væsner væltede pludselig frem over alt og slagtede de fleste af os. Uden vores våben havde vi ingen chancer. Kaptajnen fik fat i nogle våben, og med dem har vi holdt stand på broen det sidste døgn. Kort efter vi kom til broen

forsvandt al strøm og intet virkede længere. Både reaktoren og nød-generatoren må være blevet sat ud af spillet. da vi ville flygte i redningskpalen under bro-sektionen kortsluttede denne, hvilket er meget suspekt og ikke burde kunne ske."

5.2.3 I besætningmondulet

Hvis karaktererne vælger at gå ombord i besætningsmondulet, så vil de kort efter fundet af de tre lig høre tre drøn fra etagen over dem. Lyden stammer fra kontorassistent Nick Furry, der skyder aliens med sin Colt Hellraiser revolver. Karaktererne vil hurtigt herefter møde Nick Furry enten kommer han ned til dem, eller de kommer op til ham). Han går rundt i skjorteærmer, sort slips og solbriller, og slæber rundt på en enorm revolver, der er metallisk sort. Nick vil først tro at karaktererne er russere, men vil derefter møde dem med patriotiske hilsner. han vil virke uendelig cool og vil følge karaktererne tilbage til besætnings-mondulet, hvor han fortæller at de andre overlevende befinder sig. Hvis man spørger, hvad han laver i denne sektion væk fra de andre, så vil han med mistroisk svare, at han var på reconisering, og ellers bede folk om at holde næsen for dem selv. Hvis man kommer med andre logiske spørgsmål ("hvad er det for en revolver?", "hvordan kan du se i mørket uden lys med solbriller på?" og "Hvordan holder du varmen i skjorteærmer?"), så vil man få samme svar "Mind your own buisness! - Sucker!".

Der er en større flok aliens under ledelse af Horus, som lusker rundt i beboelsessektionen. Overfald karaktererne på en lusket og pressende måde, så de føler frygten. Prøv på at press dem ned i bro-sektionen, så de kan få snakket med de andre besætnings-medlemmer.

5.2.4 I den bagerste sektion

Hvis karaktererne går ombord i den bagerste sektion vha. hangaren, så prøv på at presse (hinte) dem til at bevæge sig frem til bro- og beboelses-sektionen i en fart. Hvis de insisterer på at blive i fragt-sektionen, så angrib dem med så mange aliens incl. Horus, at de må forlade rumskibet igen eller blive dræbt. Det er først meningen, at karaktererne skal bevæge sig om i den bagerste sektion, når de har startet nød-generatoren, snakket med besætningen og fundet spor til eftertanke.

5.2.5 Nød-generatoren

Mange fornuftige argumenter taler for, at karaktererne vil forsøge at starte nød-generatoren, der befinder sig nederst i beboelses-sektionen. Hvis der kommer strøm kan man benytte Epsilons central computer, der styrer næsten alle skibets funktioner. Uden computeren er det næsten umuligt at finde den fejl, der har fået reaktoren til at gå ned. Nød-generatoren kan også leverer energi til skibets life.support-systemer, så man ikke behøver fryse ihjel, kvæles, fumle rundt i nul-G eller famle rundt i mørke. Nød-generatoren leverer ikke nok strøm til at starte rumskibets motorer eller skyde med partikel-kanonerne.

Nødgeneratoren befinder sig i et stort rum i beboelses-sektionens nederste etage. Rummet er et rigtig godt maskinrum med slanger, dimser, dingener, stiger, løbegange med gittergulv, kæder fra loftet etc. Tre aliens-jægere er sat til at bevogte nød-generatoren og vil udnytte virvaret i rummet til at lave overraskelses-angreb. Karaktererne vil efter lidt tid søgning finde et panel på en væg, der er blevet flået i stykker. En reparation kræver en Elektronik tjek med -2 og en grundtid på to timer. Det kan godt være dumt og farligt at skyde vildt inde i generator-rummet; generatoren kan gå i stykker og i værste fald finde på at sprænge i luften. Gør dog kun dette i yderste nødstilfælde, da det vil gøre stille karaktererne i en næsten håbløs situation bagefter. Gør dog god brug af filmiske effekter; gnister fra elektriske paneler og kabler, damp-stråler fra sønderskudte rør etc.

Når generatoren startes med en summende lyd kommer lyset blinkende tilbage, tyngkraften gendannes, temperaturen begynder at stige og luften bliver fornyet. På samme tid bliver de elektroniske døre, rulletrappen, kommunikations-udstyret og det centrale computersystem operationsdygtigt. For at spare på strømmen og danne en mere passende ramme om vores lille fortælling, så leverer nød-generatoren selvfølgelig kun strøm til en dunkel rød nødbelysning, roterende orange lamper og koldt hvidt stroboskop-lys.

5.3 Vendepunkt (ca. 15.30)

Vendepunktet indtræffer, når spillerne har startet nødgeneratoren og begynder at bruge computeren. Det kan godt

forudsættes, at spillerne vil prøve på at vride oplysninger ud af computeren. Løkkemidler som venlige skærmbilleder, der med sukkersød stemme spørger, om der er noget computeren kan være behjælpelig med, kan eventuelt anvendes overfor intellektuelt underbemidlede spillere.

Se afsnit 12.0 for oplysninger vedrørende brug af computersystemet og de informationer, som kan vrides ud af skibets database.

5.3.1 Ned i den bagerste sektion

EPSILON's bagerste sektion rummer skibets hangar til hjælpeskibe, store fragtrum, fussions-reaktor og motorer.

Man kan komme fra beboelses-sektionen til den bagerste sektion på tre måder:

- 1) Den passage, der normalt benyttes, er en lang og bred gang, der løber fra den øverste etage i beboelsessektionen til den tredje etage i den bagerste sektion. Gangen er overdækket af store plexi-steel rudere, der lader stjernernes fjerne lys trænge ind. De luskede aliens har selvfølgelig placeret en passende mængde vagter på det sted, hvor gangen går ind i den bagerste sektion.
- 2) En anden og mere lusket måde er at benytte den store ventilations-skakt, der løber under forbindelsessektionen mellem beboelses-sektionen og den bagerste sektion. Skakten ender på det nederste niveau i den bagerste sektion. På passende steder i skakten er stor ventilatorer med stål-bladede probeller placeret. Skakten benyttes ofte af de skumle aliens.
- 3) Den sidste mulighed er at tage rumdragter på og gå på rumskibets yderside. Dette er meget besværligt og tidskrævende. I den bagerste sektion er det muligt at komme ind igennem portene til hangaren eller igennem lugerne ind til skibets ladning af missiler.

5.3.2 Skaden på reaktoren

Da de skumle aliens besluttede sig for at overtage rumskiber, startede de med at sarbotere skibets reaktor. Ilmartar havde fået den fornødne viden fra de mennesker hun havde "aflæst".

Reaktoren er blevet sarboteret ved at Ilmartar har kortsluttet et kontrol-mondul i transformaterrummet ved siden af reaktoren. Reaktoren kan ikke starte før kontrol-mondulet er udskiftet eller lavet.

Ved at gå ind i central-computerens Auto-repair eller Reaktor menuer kan man få oplyst, hvor skaden er sket (i kontrolmondul 5A-II), hvornår den er sket (12.31 4/4-2415) og hvad der er galt (kortslutning). man kan også få oplyst hvor et reserve-mondul befinder sig (lastrum nr. 12).-

At lave mondulet er meget svært og svare til et Elektronik tjek med -10 og en grundtid på tre time. det er betydeligt nemmere at udskifte hele mondulet. Et reserve-mondul (vejer 15 kg) ligger i en container i lastrum nr. 12. Når reserven er hentet kræver det et Elektronik tjek med en grundtid på en time at udskifte den kortsluttede enhed. Ilmartar selv kan udbedre skaden på et par sekunder, hvis hun lyster.

For at være rigtig skummel, har Ilmartar ladet det ødelagte kontrol-mondul med statisk elektricitet. Berøring uden beskyttelse vil sandsynligvis medføre øjeblikkelig bevistløshed og muligvis døden. forsigtige eller heldige karaktere kan opdage fælden, før det er for sent. Bl.a. så forstyrres elektroniske kredsløb i et par meters omkreds, og håret rejser sig på kroppen og hovedet. Det er nemt af aflade mondulet.

5.4 Point of No Return (ca. 17.00)

Point of No Return indtræder, når karaktererne finder spor nok til at undersøge Lynfrostrum nr. 2, hvor de slemme aliens har udgangspunkt. Kan også indtræde, hvis karaktererne finder den russiske droid i lastrum nr. 4.

5.4.1 Spor til alien-reden i lynfrostrum nr. 2

I skibets computer-filer og menuer er der gemt en række spor, der peger på lynfrostrum nr. 2, som noget særligt:

- 1) Under Miljø-kontrol menuen kan man se, at luftfugtigheden i lynfrostrum nr. 2 er meget høj, og at rummet er optøet.
- 2) I oversigten over lasten kan man se, at rummet indholder mudderprøver. Kunne vække mistanke.
- 3) I hospitals-filen kan man få oplysninger om, at de to teknikkere Gert Norris og Jimmy Harrison forsvinder d.4. april imens de er ved at lave lynfrostrum nr. 2. de findes senere lemlæstede.
- 4) I auto-repair menuen er der oplysninger om, at lynfrostrum nr. 2 gik i stykker d. 3. april og automatisk blev optøet.
- 5) Under materiale-filen er der oplysninger om, at rummet d.3. april er gået i stykker. Rummet indholder 600 kubikmeter mudderprøver, der muligvis har lidt skade under den bratte optøning. Teknikkerne Gert Norris og Jimmy Harrison sendes om morgenen d. 4. april til at ordne problemet. Geolog Helen Vaskaz undersøger prøverne og rapporterer, at de sandsynligvis ikke har lidt overlast.

Alle disse oplysninger skal nok kunne virke som et vink med en vognstang til problemets opståen og kerne. Det er fint, hvis der også kan opstå en mistanke til Helen Vaskaz (Ilmartar).

Hvis spillerne ikke kan få gang i computeren eller er for dumme, så prøv på at føre dem til lynfrostrum nr. 2 på en anden måde. Lad f.eks. deres scanners blive ekstra effektive, så de kan se den voldsomme aktivitet i området omkring rummet.

5.4.2 Ind i lynfrostrum nr. 2

Rummet ligger på den anden etage i Epsilons bagerste sektion. Man kommer ned til rummet gennem en stor lem fra lastrum nr. 4.

Rummet er nu optøet. Hele gulvet er dækket med store containere, der står side om side. Lågene på de fleste containere er flået af, så hele bunden af lynfrostrummet udgør en stor fugtig sump, af vammelt dampende mudder. Mudderet har en suspekt grøn/brun-farve og de udsendte gasser fylder det fugtige rum med en ildelugtende dis.

Nede i mudderet ligger flere hundrede aliens-æg, der langsomt udklægges.

Rummet er bevogtet af en stor mængde aliens, der gemmer sig mudderet og i, hvad der er af skumle kroge. Der er kun et meget svagt og stroboskopisk nødlys (ser godt ud i disen) i lynfrostrummet. De mange aliens skaber en masse elektrisk forstyrrelse i området, så scanners o.lig. virker meget dårligt.

De to uheldige teknikkere (må de få en bedre skæbne i deres næste scenarie) nåede næsten at fikse systemet før de blev spist. Det eneste, der mangler er at sætte to stik sammen i et relæ, der sidder nede i lynfrostrummet tæt ved lemmen. Når stikkene er sat sammen, så kan rummet nedfryses igen.

Rummet lynfrysnings-anlæg kan enten styres over det centrale computeranlæg fra last-menuen, eller fra en pult på væggen i fragtrum nr. 4. Begge steder kan man se, at kun et stik mangler at blive sat sammen før systemet virker igen.

De skumle aliens og deres mange æg kan ødelægges på flere måder:

- 1) Man kan hoppe ned i rummet og skyde vildt omkring sig. Et par æg skal nok gå i stykker, men angriberen vil blive flået i stykker længe før alle æggene var ødelagt.
- 2) En masse granater kan smides ned i rummet, men de vil ikke kunne ødelægge mange af æggene, der er meget tykke i skallen.
- 3) En meget stor sprængladning nede i rummet vil nok kunne ødelægge alle æggene. Eksplosionen vil dog beskade en masse systemer i området, og vil sandsynligvis ødelægge alt life-support i den bagerste sektion.
- 4) ACD-666 kan af den russiske agent sendes til at smadre alle de grumme aliens. det er den ret god til, men den kan ikke komme ned i lynfrostrummet. Den kan dog effektivt bevogte åbningen.
- 5) Ved at sende en hel ladning fra SHEMW mikrobølge-kannonen ned i rummet vil de fleste æg blive ødelagt. Dog må man helt ned i rummet, før man kan bruge våbnet effektivt.

6) Man kan også lukke lemmen fra lastrum nr. 4 og stille noget tungt på den. Det vil dog ikke tage de skumle insektuider lang tid at kradse sig igennem siderne på lynfrostrummet og ud i det omkringlæggende netværk af gange.

7) Sidst men ikke mindst kan man fryse rummet ned igen. Dette kræver blot at man hopper ned i rummet og sætter de to stik sammen. Pærelet! Her er to muligheder; enten kan du lade rummet virke på normal vis og lade alt i lynfrostrummet blive frosset fint ned, så det senere kan fryses uskadt op igen. Den anden mulighed er, at du lader en fejl opstå således at alt nede i rummet bliver blæst til is-krystaller og ødelagt. Årsagen kan være et teknisk problem, den elektroniske stråling i området eller den høje fugtighed.

Hvis det lykkes spillerne at ødelægge lynfrostrummet, så har de en (lille) realistisk chance for at ryde skibet for aliens.

5.4.3 Russisk smuglergods

I fragtrum nr. 4 står en stor skummel container med reg.nr. 004523. Containeren indholder ifølge last-filen reservedele til reaktoren. I virkeligheden gemmer den komplicerede kodelås en avanceret russisk kamp-droid, som DeepSpace™ prøver på at smugle til Tristan III (en planet). Robotten, som hedder ACD-666 (det ved den dog ikke selv), blev fundet af minearbejdere fra DeepSpace™ for et år siden i vraget af et russisk rumskib på planeten Deltafax. I følge loven skal alt russisk materiel straks overgives til myndighederne, men DeepSpace™ vil selv udnytte droidens fremskredne teknologi til egen vinding, især overfor konkurrenten TerraForming™.

Tre af spillerne ved, at noget smugles med rumskibet: Eddie Rooks, Dr. Sarah Sanders og Georg Kelly (russeren). Ingen af dem kender både registrenings nummeret på containeren og det rigtige lastrum. Enten må de samarbejde, prøve sig frem eller få ekstra oplysninger igennem computeren.

På Last-menuen kan man se, at containeren med reg.nr. 004523 står i lastrum nr. 4.

I afdøde kaptajn Bob Hoskins personlige fil er der en kopi af et brev, som omhandler smuglingen af en container med reg.nr. 004523 (hand-out nr. 2).

Konflikter omkring ACD-666

Følgende konflikter hersker omkring den russiske droid:

- 1) De to agenter fra henholdsvis DeepSpace™ (Dr. Sarah Sanders) og TerraForming™ (Løjtnant Eddie Rooks) er begge interesseret i at skaffe droiden til deres firma. Dette gøres bedst ved at få droiden over i et af Epsilons små rumskibe og flyve væk. TerraForming™ vil dog kunne overtage droiden, hvis Epsilon landes på Attila, da TerraForming™ ejer denne planet.
- 2) Den russiske agent (Georg Kelly) vil gerne forhindre, at droiden med dens avancerede teknologi falder i amerikanske hænder. Dette gøres bedst ved at lade Epsilon sprænge i luften eller styrte ned. Georg Kelly er dog et moralsk menneske, der vil have skrupler ved at dræbe uskyldige.
- 3) Sidst men ikke mindst, så kan karaktererne godt bruge droidens enorme ildkraft til at blæse alle de små nuttede aliens til slagger. At bruge droiden mod aliensne bør være en option for alle de tre karaktere, der har kendskab til dens eksistens.

To be or not to be - human!

Som sagt udgiver Ilmartar, der er leder af alle aliens, sig på snedigste vis for geologen Helen Vaskaz. Hun vil holde sin hemmelige identitet så længe som muligt, og vil kun påvirke situationen i det skjulte med sine specielle evner over elektricitet. Når vi nærmer os slutningen bør hun dog bruges som en joker i hånden på de onde aliens. Der er flere spor i scenariet, som giver dygtige karaktere mulighed for at lugte lunden før det er for sent:

- 1) Først og fremmest, så er Helen Vaskaz lidt for cool og modig, når man tænker på at hun er en kvindelig geolog.
- 2) Hun opsamlede sammen med Kurt North (der kom ud for en ulykke?) de mudderprøver, der nu ligger i lynfrostrum nr. 2.

- 3) Hun undersøgte mudderprøverne i lynfrostrum nr. 2 efter at det var brudt sammen, og rapporterede ikke noget usædvanligt.
- 4) Hun skrev dagbog indtil d. 3/2. siden har hun ikke rørt computeren.
- 5) Hendes værelse er et stort svineri. I et hjørne ligger skumle brunlige "klatter". Hendes hund, der hed Ruffi, ligger død under sengen. Det har den gjort længe...
- 6) I den afdøde læge Elizabeth Terryson's personlige filer kan man se, at både Lennon McCarthy og Helen Vaskaz bestak hende for at fuske med deres helbredsundersøgelser før afgang fra Desmox. Elizabeth troede at de ville skjule et narko misbrug.

5.5 Klimaks (ca. 18.30)

Scenariet klimaks indtræffer, når det afgøres hvad der sker med Epsilon. Som sagt er rumskibet på vej mod Attila's overflade, som den rammer omkring kl. 19.00.

Der er følgende muligheder:

- 1) Karaktererne når det ikke, og Epsilon knalder med et gigantisk brag ned i Attilas bjerglandskab. Selve rumskibet bliver spredt ud over de nærmeste hundrede kvadratkilometer. Rester fra skibets reaktor og atomvåben vil forurene store dele af planetens overflade og mange vil dø af strålings-skader i den kommende tid. Måske en lidt for trist slutning.
- 2) Karaktererne (ikke nødvendigvis dem alle) hopper ombord i et af Epsilons mange hjælpeskibe eller Stareagle, og når at komme væk i tide. Epsilon falder enten ned på overfladen som beskrevet ovenfor eller bliver udslettet af den indbyggede selvdestruktions-mekanisme. En O.K. slutning, især hvis der stadigvæk er enkelte karaktere ombord på Epsilon.
- 3) Karaktererne får lavet reaktoren og får startet Epsilons motorer. De kan enten vælge at lande på Attilas rumhavn (hos marinekorpset), lande et andet sted på Attila (hos TerraForming™), bringe skibet i et stabilt kredsløb om Attila (stadigvæk problemer med aliens) eller flyve væk (stadig aliens).
- 4) Sidst men ikke mindst kan karaktererne ofre sig selv, og udløse selvdestruktions-mekanismen for at udryde de slemme aliens. Meget heroisk, men også dumt.

Hvis de får startet motorerne og vil flyve væk, så får de nok problemer med både marine korpset og TerraForming™, der vil sende rumskibe efter dem.

Scenariet andre konflikter skal også have deres klimaks:

ACD-666

Sandsynligvis vil enten Dr. Sarah Sanders, Eddie Rooks eller Georg Kelly forsøge at flygte i et af Epsilons hjælpeskibe med ACD-666. Dette kan lykkes men kræver list.

Georg Kelly vil sandsynligvis prøve på at komme væk fra Epsilon, som så enten kan styrte ned eller blive selvdestrueret. Husk, at han stadigvæk har sin hemmelige identitet at passe på.

Aliens!

Hvis Epsilon landes, så vil en masse soldater fra enten marine korpset eller TerraForming™ vælte ombord og vil i det lange løb kunne dræbe alle de slemme aliens (de vil selvfølgelig prøve på at rede sig et par levende forsøgsdyr).

Hvis karaktererne enten holder Epsilon i en stabil bane over Attila eller flyver væk, så vil de stadigvæk være alene med en masse skumle aliens. I det lange løb vil de næsten med sikkerhed dø, når de har brugt al deres ammunition.

5.6 Efterspil (efter 19.00)

Der er muligvis tid til et kort efterspil, ellers må du fortælle hvad der sker fremover.

Følgende aspekter er vigtige:

- Hvad sker der med ACD-666?
- Blev Georg Kelly afsløret som russisk agent?
- Overlevede Horus og Ilmartar og fik de æg med?
- Blev Dr. Sanders og Eddie Rooks opdaget som corp. agenter?
- Hvad med stakkels hårdtprøvede Epsilon?

Hvis Epsilon lander i Attila's rumhavn

Rumhavnen ejes af TerraForming™, men er under marine korpsets kontrol. Hvis Epsilon lander her, vil en masse marine infanterister i store combat-armors vælte ombord i Epsilons og skyde de stakkels insekter. Prøver af aliens og ACD-666 vil sandsynligvis falde i marine korpsets og derved den amerikanske regerings klør. For at holde alt hemmeligt, vil Georg Kelly, Dr. Sarah Sanders og Allan Kudasashi sandsynligvis blive "fjernet" af CIA.

Hvis Epsilon lander et andet sted på Attila

Med undtagelse af rumhavnen er Attila under kontrol af TerraForming™ koncernen. Hvis Epsilon lander et sted på attilas overflade vil den hurtigt blive omringet af styrker fra TerraForming™, der vil slå en jernring omkring skibet. De vil finde på en historie om smittefare og vil overtage ACD-666 og overlevende aliens, hvis muligt. Alle karaktererne vil nok blive dræbt, det gælder også Eddie Rooks, der er deres egen agent.

Hvis Epsilon forbliver i kredsløb

Hvis karaktererne kan holde stand mod de grumme aliens, kan de holde Epsilon i en stabil bane over Attila i det døgn, der er til at styrker fra DeepSpace™ kommer frem. TerraForming™ har svært ved at gøre noget, da Epsilon faktisk er eget af deres ærkerival. DeepSpace™ vil være glade for ACD-666 og hvad de kan få af aliens, og vil gøre henrettelserne så hurtige og smertefrie som muligt.

Hvis Epsilon flyver væk

Karaktererne skal have en meget god grund til at de vil flyve væk med Epsilon. Ellers vil TerraForming™ og eventuelt også marine korpset prøve på at borde rumskibet eller skyde det ned. Man ønsker ikke at miste kontrollen med et rumskib, især hvis der er aliens om bord.

Stikker af i et hjælpeskib

En af de mest sandsynlige slutninger er, at en eller flere af karaktererne flyver væk i et af Epsilons hjælpeskibe, sandsynligvis Eros. Eventuelt vil de ha' fået ACD-666 om bord.

Ilmartar og/eller Horus vil selvfølgelig prøve på at komme med.

Vil senere blive efterlyst og jagtet af både CIA og begge korporations.

Generelt så gør det hele meget skummelt og "BIG BROTHER"-agtigt (den lille mand mod systemet og andre klichéer).

7.0 Karaktererne

Vedlagt er kopier, som du direkte kan give til de respektive spillere.

Oberst Jack Hamilton

Oberst Hamilton er næstkommanderende over Attila's militær-garnison. Hamilton er en garvet veteran fra det berygtede nimrod regiment. Jack har snart 51 års fødselsdag, men vha. en FreshFlesh™ kur, har han stadigvæk et udseende og en fysik som en 30-årig.

Som belønning for sine mange bedrifter har Jack fået indopereret en PMPCS (Personal Multi Purpose Combat Scanner). Øjet indeholder følgende: IR filter, LA filter, Termografisk filter, lysfilter, forstørrelse som en kikkert, HUS (Head Up Sight) for konverterede våben, afstandsmåler, minikamera (med 20 billeder) og en combatscanner. PMPCS'en styres mentalt.

Hamilton kommer fra et akademisk hjem og har stor respekt for en dygtig modstander. For ham er krig en kunst. Jack har tre ægteskaber og fire børn bag sig, og roder stadigvæk med sin seneste ex-kone. Han har altid haft problemer med stærke kvinder.

Jack har længe haft mistanke til sin overordnede Major Ronald Redford, som han mistænker for at være bestukket af TerraForming™. Jack skal rollespilles som en kølig veteran med et taktisk overblik. Jack går meget op i sin opgave og vil ikke flygte før alt håb er ude.

Løjtnant Eddie Rooks

Eddie er som Løjtnant i marine korpset missionens næstkommanderende. Han er en stor neger i starten af 30'erne og en meget gemyttelig fyr. Han ser meget op til Oberst Hamilton og vil aldrig skuffe ham.

Blev for fire år siden gift med sin elskede Caroline, der nu venter deres andet barn. De bor sammen på Attila, som er den planet Epsilon er ved at styrte ned på. Ægteskabet med Caroline og deres børn er selve kernen i Eddies liv.

Med over 10 år i korpset er Eddie en dygtig soldat, der har været i kamp ved flere lejligheder. Han har dog aldrig dræbt på klods hold, og mangler endnu at få døden helt ind på livet.

Selv om Eddie grundlæggende er rimelig moralsk og hæderlig, så kom TerraForming™ Inc. for to år siden med et tilbud han ikke kunne afslå. For at lække lidt fortrolige oplysninger, kunne han få de økonomiske muligheder for at give sine børn en rigtig uddannelse, som han aldrig selv fik. Forædderiet tæger dog hårdt på hans samvittighed, og han har mange skruller. For at klare presset er han begyndt at kigge lidt for dybt i flasken.

Hans hemmelige arbejdsgiver har udstyret ham med implanterede cybernetiske systemer, der øger hans fysik. Eddie har dog betalt en pris for sin overskridelse af de menneskelige rammer. Han har fået svært ved at sove og korttids-hukommelsen bliver dårligere for hver dag der går.

Af sin kontaktperson i TerraForming™ fik Eddie ordre til at melde sig frivilligt til denne mission. Det er han og Caroline's bryllupsdag i dag, så instruksen blev kun adlydt som en sur pligt. TerraForming™ mener, at deres ærkerival DeepSpace™, der ejer Epsilon, har smuglet en hemmelig last af høj værdi med rumskibet. Smuglergodset skulle befinde sig i en container med reg. nr. 004523. Eddie skal undersøge den hemmelige container og udlevere eventuelt interessant materiale til TerraForming™. Materielle omkostninger og tab af prestige for DeepSpace™ er ønskværdigt.

Korporal Michael Blutch

Hvis alt andet går, er Michael Blutch som Korporal den tredje i missionens kommandokæde. Han er en stor og muskuløs fyr sidst i 20'erne, for hvem korpset er et og alt. Den brede hage, den skaldede isse og den brede næse giver ham et barsk og groft udseende. Michael har været i korpset i over 10 år og verdenen udenfor virker meget fjern og fremmed. Han har

tidligere været meget naiv og har troet blindt på den propaganda, der blæses i hovedet på alle amerikanere. Derfor er han grundlæggende anti-kommunist, patriot og liberalist. De sidste par år er han dog begyndt at tvivle lidt, og tror ikke længere ubetinget på alt hvad medierne siger. Den nye usikkerhed optager ham meget, og skræmmer ham - ungdommens godtroenhed er ved at krakelere.

Har været i kamp flere gange og er en dygtig soldat. Hans impulsive og hidsige fremfærd har dog afholdt ham fra at stige i graderne. Er meget stolt af at tjene under Oberst Jack Hamilton, og regner sig selv som en slags personlig bodyguard for sin rutinerede overordnede.

Virker lidt dum og piller konstant næse.

Teknikker Allan Kudasashi

Allan Kudasashi er en lille vaks tekniker med japanske aner. Fysisk er han ret undseelig med sine 165 cm og slanke kropsbygning, men hans evindelige galgenhumor og snaksagelighed gør ham svær at overse. Allan er tekniker på Attila's rumhavn og tilknyttet marine korpset som civil ekspert. Øjnene sprudler af liv og energi. Håret er klippet til en slikket sideskildning.

Allan er glad for sit job, og går meget op i at bakke med teknik. Han har dog problemer med sine konservative forældre, der forventer, at han snart gifter sig og leverer nogle børnebørn.

Han er et godt moralsk menneske, der virker sympatisk og hele tiden prøver på at gøre sine medmennesker glade. Han er dog ikke specielt modig eller kampvandt. Måske kan gamle japanske traditioner motiverer hans mod?

Forholdet til det modsatte køn er en smule belastet. Allan er bange for især stærke kvinder og har svært med at sige dem imod. Han bliver nemt meget barnlig i kvinders selskab og bliver lidt for sjov.

Kudasashi bærer gruppens måske vigtigste våben; en SHEMW kanon (Sony High Energi MicroWave Cannon).

Dr. Sarah Sanders

Sarah Sanders er civil-ansat hos marine korpset på Attila's rumhavn. Hun har meldt sig frivilligt til denne mission.

Sarah er en kvinde midt i 30'erne med en rank og streng fremtoning, der skræmmer de fleste mænd. faktisk er Sarah en smuk kvinde, men hun skjuler det godt med afdæmpet påklædning og opsat hår.

Hele sit liv har Dr. Sanders stræbet hårdt efter succes og rigdom. Hun sætter karriere og egen vinding over de fleste andre ting her i livet. En ikke særlig sympatisk egoist. På sin facade er Sarah en tilbageholdene og stille eksistens, der dog kan smile meget charmerende, på en lidt genert måde.

For fem år siden fik Sarah et tilbud fra DeepSpace™ Inc. der ville bruge hende som hemmelig agent. Hun sagde hurtigt ja, da det også kom på tale at skaffe hendes store studiegæld ud af verden. Hendes hemmelige arbejdsgiver har udstyret Sarah med forskellige stykker cyberware: Implanterede keramik-negle, der kan skydes frem ved en mental kommando, underhud af teflon, der kan stoppe lette skydevåben, og overnaturlig styrke.

Den store mængde cyberware har dog påvirket Sarah psyke, der så småt er ved at falde fra hinanden. Hun lever i en konstant frygt for at blive opdaget, og tør ikke stole på nogen. Hver morgen ligger hun på et lagen gennemvædet af koldsved, med hovedet fyldt af marerids-tanker. Kun ved at tage de stærke ChromeCool piller kan hun finde lidt fred.

Hun fik af sin hemmelige arbejdsgiver besked på at skaffe sig en plads på denne mission. På Epsilon er der en last i fragtrum nr. 4. Denne last er ekstremt værdifuld, og må under ingen omstændigheder falde i hænderne på myndighederne eller konkurrenten TerraForming™. Om nødvendigt, har Sarah ordre til at stikke af i et af Epsilons hjælpeskibe sammen med den dyrbare last.

Computer Teknikker Georg Kelly

Med sin slatne holdning, sammensunkne gangsstil, nørd briller og fedtede hår er Georg Kelly en stille eksistens, der nemt bliver overset og sjældent gør sig bemærket. Han sidder normalt for sig selv og roder med sin computer eller læser i et fag-tidsskrift. Når han i ny og næ omgås andre mennesker er det med en pivet stammende stemme og nervøst flakkende øjne. Georg er ansat på kort-tids kontrakt som computerteknikker i Attila's rumhavn.

Faktisk hedder Georg Sergai Rujanov og er hemmelig Agent for GRU - den russiske militære efterretningstjeneste. Sergai har levet under sin falske amerikanske identitet i over otte år, og behersker nu rollen til fulde. Han er en meget dygtig agent, og har endnu ikke været i nærheden af at blive opdaget.

Blev kontaktet af sin overordnede for et par uger siden:

Koncernen DeepSpace™ har fundet en russisk kamprobot model ACD-666, som de uden myndighedernes kendskab vil smugle frem til deres hovedkvarter på Tristan III. Georg's opgave er ganske enkelt at ødelægge robotten, bibeholde sin hemmelige identitet og at tilføre amerikanerne så meget skade som muligt. Det vides ikke hvor robotten befinder sig på. Robotten må under ingen omstændigheder falde i amerikanernes hænder. Georg er så vidt han ved den eneste russer i området.

Georg har indbygget noget meget avanceret russisk cyberware, der ikke kan spores med scanners. Følgende cybersystemer er indbygget:

- 1) Bio-boost reflekser. Georg's reflekser er forbedret kunstigt, hvilket gør ham overmenneskelig hurtig.
- 2) Puls laser. I sin højre underarm har Georg en kraftig semi-automatisk laser. Laseren er skjult og affyres gennem håndfladen. Laseren har energi til 20 skud, hvorefter den skal genlades. Hånden skal være bar, før laseren kan affyres. Laseren er næsten lydløs.
- 3) Cybersyn. I øjnene er der indbygget et LA, IR og termografisk filter, et lysfilter og en HUS (Head Up Sight) til puls-laseren.
- 4) Memorychip. I hoved har Georg indbygget en chip, der giver ham en utrolig fotografisk hukommelse. Chippen giver Georg flere evner f.eks. kan han tale fire sprog flydende.

Georg's effektivitet som sej superagent hæmmes noget af hans moral og samvittighed. Han føler afsky ved at dræbe, og vil ha' svært ved at skade uskyldige. Er selv bange for at dø.

8.0 Bi-personerne

Kaptajn Philip Arson. Øverstkommanderende over rumskibet Tristar, som karaktererne ankommer i. Philip er ansat af TerraForming™, der ejer Tristar, men er ingen corp. pamper. Han er en hård, men fornuftig mand på 38 år. Vil ikke lade karaktererne i stikken med mindre at det bringer hans egen besætning i overhængende fare. TerraForming™ kan godt finde på at give Philip skumle ordre. Det er dog ikke sikkert at han ubetinget vil følge dem til punkt og prikke.

1. pilot Ralf Riker. Ralf Riker er en habil pilot i TerraForming™ koncernens flåde. Ralf er 26 år og overbevist republikaner. Han er ultra-højreorienteret og racist. Ralf's største drøm er, at nedskyde en ægte russisk MIG-1800 jager. Ralf skal rollespilles som en moderne cowboy, der ikke har alt for mange brikker at flytte rundt med. Han har en moral og værdier som et ægte mandfolk bl.a. er alle kvinder svage væsner, der inderst inde drømmer om at blive domineret af en stærk og håndfast mand. Er næst-kommanderende på Tristar.

2. pilot og navigator John Armstrong. Det sidste besætningsmedlem på Tristar. En neger på 26 år, der er lige er blevet ansat, og som vil gøre hvad som helst for at gøre et godt indtryk hos TerraForming™.

Overlevende medlemmer af Epsilons besætning.

Kontorassistent Nick Furry. Nick Furry er en benhård mand på omkring de tredive, med en kraftig hårdvækst. Nick Furry er faktisk agent for CIA, og med på turen for at opsnuse eventuelle russiske agenter. Er noget af et fjols, der med patriotiske flammer i øjnene ser russiske agenter overalt. er totalt parnoid, impulsiv, naiv og uden den helt store intellektuelle kapacitet. Vader rundt i en kortærmet hvid skjorte med solbriller og en enorm Colt Hellraiser revolver. Dette våben bruges kun af betroede regerings-agenter, hvilket dygtige våbenkendere vil vide. Kan bruge mange slags special-ammunition. På trods af sin dumhed, er Nick Furry ufattelig sej: Enten er han fyldt med cyberware, boosted med bioware, genetisk forstærket, eller i

familie med fortællingens stuntmand. Nick Furry kan se i mørke, overleve hvad som helst, skyder altid først, når det er passende og rammer altid, når du vil. Går altid med solbriller og ryger cigar. Hans værelse er "udsmykket" med plakater af gamle helte, som Oliver North, Rambo, Dan Quale og Nixon.

Tredje pilot Lennon McCharty. McCharty er et svagt lille skvat, der er afhængig af rusmidlet BrainStunner. Han er en elendig pilot og fej som en hund under kamp. Når karaktererne kommer frem til de overlevende besætningsmedlemmer har han tydelige abstinenser, så som koldsvend, rystende hænder og tics ved øjnene. På hans værelse kan karaktererne finde en pose BrainStunner. Bestak lægen Elizabeth til at fuske med helbredsprøven ved afrejsen fra Desmox.

Løjtnant Bill Cosby. Som sikkerhedsmæssig leder på Epsilon er Bill Cosby ret negativ ved situationen. Situationen er faktisk hans ansvar, hvilket han godt ved, men vil benægte. Er et rigtig dumt svin, der er fej som en køter, og gerne vil hundse med folk. Var før sin tid hos DeepSpace™ ansat i den amerikanske hær, hvorfra han dog blev fyret for unødvendig vold mod en underordnet. Bill Cosby ved godt at en vigtig og hemmelig last er placeret i lastrum nr. 4.

Menig Allan Cook. Allan er en ihærdig ung sikkerhedsvagt, der blev ansat i DeepSpace™ for kort tid siden. Er en køn lyshåret fyr, der har en tendens til at være lidt overmodig og har helte-nykker. Bliver hunset med af sin overordnede Bill Cosby.

Biolog Adrian Adalin. Adrian er en stor gemyttelig bamse på over hundrede kilo. Han er en dygtig biolog, og et rart og varmt menneske. Har kæmpet som en bjørn, hvilket dog har givet ham et par slemme læsioner. Går i en stor rød sweater, der matcher hans røde skæg.

Professor Isaac Frank. Professor Frank er en dygtig jødisk videnskabsmand, der er videnskabelig leder for missionen. Slog hovedet under de tidlige kampe og er bevistløs. Er meget gammel.

Frøken Isabel Frank. Isabel er professor Franks niece, og fungerer som hans assistent. Hun er en smuk og begavet ung kvinde, der desværre har fået en meget streng opdragelse. Hun er meget bange, men prøver på ikke at bryde sammen for sin professors skyld.

Geolog Helen Vaskaz. Mennesket Helen Vaskaz blev dræbt af de grumme aliens på Desmox, imens hun sammen med Kurt North var ved at udtage mudderprøver. Den onde alien-leder Ilmartar "aflæste" Helens hukommelse, og har siden da optrådt som den smukke geolog. Da Ilmartar ikke kender frygtelig meget til menneskelig adfærd er Helens adfærd lidt mystisk. Hun er bl.a. utrolig cool og meget kynisk - hjælper ikke andre spontant. På hendes værelse ligger hendes afdøde hund under sengen - det har den gjort længe.

ID-chips og Koder

De fleste af de overlevende besætningsmedlemmer har deres ID-chips på sig. Dem kan karaktererne sandsynligvis godt låne. Ellers må de låne fra skibets mange lig. Hvilket sikkerhedsniveau som de forskellige afdøde har, er noteret på besætningslisten, der findes som handout nr. 3.

De overlevende kender udover koden til deres personlige fil, også visse af koderne til skibets overordnede filer. Disse koder vil de muligvis fortælle karaktererne. der er ingen koder på ekspertprogrammerne, men kan alle benytte.

Nick Furry (blå) - Exterk-11.

Lennon McCharty (grøn) - Motor kontrol, Kommunikation, Nødssystemer, Navigation, Styring og Landing.

Bill Cosby (lilla) - Kommunikation, Nødssystemer, Last, Service, Miljø kontrol og Log.

Adrian Adalin (blå) - Exterk-11.

Helen Vaskaz (blå) - Exterk-11.

Isaac Frank (blå) - Exterk-11.

Isabel Frank (blå) - Exterk-11.

Allan Cook (grøn) - Service, Nødssystemer og Miljø-kontrol.

9.0 Aliens!

Antallet af aliens ombord på Epsilon ligger ikke fast. Brug så mange som du lyster.

Aliensene i fortællingen stammer fra månen Desmox, der cirkler om gasgiganten Flynn.

Desmox er mindre end jorden med en omkreds på knapt 10.000 km og roterer meget hurtigt om sig selv. Et døgn på Desmox er på ca. 4 timer, og det tager månen to måneder at tilbagelægge turen rundt om Flynn en gang. Når den befinder sig på solsiden er temperaturen på under -40° grader. På solsiden er temperaturen steget til over 50° grader. Undergrunden består af klipper, hvoraf mange er rige på værdifulde mineraler. Overfladen er dækket af store sumpe og små bjergkæder. Atmosfæren er meget vandholdig, og indholder en del ilt. Mennesker kan dog ikke leve længe på stadset.

Noget ganske særligt ved Desmox er det meget kraftige elektromagnetiske felt, som Flynn udsender. Desmox kredser igennem dette stærke felt, og månens økosystem bære præg af det kraftige allestedsnærværende felt af statisk elektricitet. En ubeskyttet menneskehjerne vil ikke holde længere end den næste elektroniske storm fra Flynn.

Den insektuide race, som vi kalder for aliens i dette scenarie lever i Desmox's sumpområder. Insekterne lever i store klaner efter samme mønster som jordens myrer og bier. Indenfor hver klan er insekterne delt op i tre grupper: Arbejderne, jægerne og lederne. Klanen styres efter en streng hierarkisk orden, hvor de ældgamle ledere er placeret øverst. Generelt hersker der en meget krigerisk mentalitet, således afgøres de fleste stridigheder med kamp til døden.

Insekterne er store væsner med seks lemmer og en lang hale. de to bagerste sæt lemmer bruges til bevægelse, imens det forreste sæt er mindre og udstyret med hænder, der er gode til at manipulere med ting. På fingrene sidder store skarpe klør. Med stor mobilitet og hurtighed kan halen, der har en skarp og spids tip, bruges som våben. Hovedet, der sidder på den tætte muskuløse krop, er udstyret med et enormt tandbesat kæbeparti. De to små øjne, brænder med et rødt skær, som hos en ildflue. Insekterne er dækket af et tykt mørkt grøn/brunligt panser, der beskytter effektivt imod de fleste skader. Overfladen er kold, og virker livløs.

Som insekter, er bæsterne ekstremt stærke og de føler ikke smerte og chok som mennesker. de er meget overlevelsesdygtige, og kan kæmpe videre uden det halve af kroppen.

Insekterne er dygtige svømmere og de kan holde vejeret i mange timer. I den kolde vintertid på Desmox går hele klanen i dvale under den is, der dækker sumpene. I det ydre rum, hvor der hersker fuldstændig vakuum, vil en alien kunne holde sig i live et par minutter.

Arbejderne

Denne gruppe er normalt den største. På Epsilon er omkring halvdelen af alle aliens arbejdere. Arbejderne er ret kraftige og klodsede og bevæger sig kluntet rundt på deres tykke ben. De kan næppe kaldes intelligente og er meget nærsynede.

I kamp bider de med deres store kæber eller slår med deres forreste lemmer. De er meget stærke og kan nemt afmontere et hoved med et velplaceret dask.

STR: 25. SMI: 8. HUR: 8. STØ: 15. UDH: 15. OB: 9. INT: 5. HEL: 10.

Skadebonus: +10. Reaktionstid: 2d6 segmenter. MMM: 20. Helbredspoint: 70 hp. Bevægelse i kamp: 3 m. pr. seg.

Bid Skade: 3d6+10 hp. AS: 1.0. OffAR: 8. Skarp. InI: 1d4+2 seg.

Klør Skade: 3d6+10 hp. AS: 1.0. OffAR: 10. Stum. InI: 1d4+1 seg.

Panser: -10 i skadebeskyttelse over hele kroppen mod alle angrebsformer.

Jægerne

Jægerne er mindre end arbejderne, og meget hurtigere og smidigere. De bevæger sig lynende hurtigt under kamp og kæmper med stort initiativ.

I kamp bider de, bruger deres slanke hale og kradser/flår med klørene. Kan en gang hver time levere et lammende stød, når en modstander rammes. Offeret skal slå et UDH tjeK. Lammelsen vare 20 segmenter -1 seg. pr. succes ved UDHtjekkjet.

STR: 22. SMI: 14. HUR: 14. STØ: 12. UDH: 18. OB: 15. INT: 7. HEL: 10.

Skadebonus: +8. Reaktionstid: 1d4-1 segmenter. MMM: 20. Helbredspoint: 60 hp. Bevægelse i kamp: 6 m. pr. seg.

Bid Skade: 3d6+8 hp. AS: 1.5. OffAR: 14. Skarp. InI: 1d4 seg.

Klør Skade: 2d6+8 hp. AS: 1.5. OffAR: 16. skarp. InI: 1d3 seg.

Hale Skade: 1d6+8 hp. AS: 2.0. OffAR: 12. Spids. InI: 1d4 seg.

Panser: -15 i skadebeskyttelse over hele kroppen mod alle angrebsformer.

Lederene

Lederne minder på mange punkter om jægerne, men er mørkere i kuløren og har større hoveder.

I dette scenarie er der to ledere: Horus og Ilmartar.

I kamp bider de, bruger deres slanke hale og kradser/flår med klørene. Kan en gang hver time levere et lammende stød, når en modstander rammes. Offeret skal slå et UDH tjeK. Lammelsen vare 20 segmenter -1 seg. pr. succes ved UDHtjekkjet.

Horus:

STR: 28. SMI: 15. HUR: 15. STØ: 12. UDH: 18. OB: 15. INT: 9. HEL: 10.

Skadebonus: +10. Reaktionstid: 1d4-1 segmenter. MMM: 20. Helbredspoint: 70 hp. Bevægelse i kamp: 7 m. pr. seg.

Bid Skade: 3d6+10 hp. AS: 1.5. OffAR: 16. Skarp. InI: 1d4 seg.

Klør Skade: 2d6+10 hp. AS: 1.5. OffAR: 20. skarp. InI: 1d3 seg.

Hale Skade: 1d6+10 hp. AS: 2.0. OffAR: 15. Spids. InI: 1d4 seg.

Panser: -20 i skadebeskyttelse over hele kroppen mod alle angrebsformer.

Ilmartar:

STR: 27. SMI: 15. HUR: 17. STØ: 10. UDH: 20. OB: 17. INT: 11. HEL: 12.

Skadebonus: +10. Reaktionstid: 1d3-1 segmenter. MMM: 20. Helbredspoint: 70 hp. Bevægelse i kamp: 6 m. pr. seg.

Bid Skade: 3d6+10 hp. AS: 1.5. OffAR: 16. Skarp. InI: 1d3 seg.

Klør Skade: 2d6+10 hp. AS: 1.5. OffAR: 20. skarp. InI: 1d2 seg.

Hale Skade: 1d6+10 hp. AS: 2.0. OffAR: 15. Spids. InI: 1d3 seg.

Panser: -20 i skadebeskyttelse over hele kroppen mod alle angrebsformer.

Elektriske evner

De to ledere har særlige evner til at manipulere med elektricitet i deres omgivelser. For mennesker virker evnerne overnaturlige som magi.

Jeg har undladt tidligere detaljerede regler for brug af disse powers. Brug dem, når det passer bedst, og har størst filmisk effekt.

Horus er ikke særlig dygtig til at bruge powerne, og vil kun bruge simple powers som Brændende Klo og Stød. han kan ikke læse tanker, og kan derfor ikke "spille" menneske, da han kan aflæse vores sprog. Kan dog godt ændre form til et menneske, og vil gøre dette for at luske sig ind på et offer.

Ilmartar behersker alle powers og vil bruge dem ofte. Især kan hun finde på at ændre form.

En kort oversigt over de powers som Horus og Ilmartar kan bruge:

Lyn. Som et lyn sendes en stråle af elektricitet igennem luften. Lederen bruger sin SMI egenskab som AR. Der modificeres ikke for afstand. Offeret tager 3d6 hp i skade og lider automatisk af chok. Der rulles ingen critical. Normale rustninger yder ingen beskyttelse. Lynet, der ses som en tyk lysende stråle, udløser et Zap.

Stød. Lederen lader sin ene klo op med elektrisk energi. Næste gang kloen røre noget udløses energien. Stødet giver en skade på 2d6 hp og medfører automatisk chok. Offeret falder sammen med muskelkrampe og strittende hår.

Elektronisk storm. Kraftige elektriske udladninger forstyrre al elektronik i området. Radio-kommunitet forstyrres også i området. Fintfølelse elektronisk udstyr som computere og cyberware bliver ofte forstyrrede og ubrugelige i en elektrisk storm, og kan lide permanent skade.

Brændende klo. Elektrisk energi ledes ud i en klo, som bliver varmet op til den er rødglødende. Den rødglødende klo kan skære igennem hvad som helst og har en AS på 4.0. Virker kun i kort tid.

Blitz. Et kraftigt elektronisk blitz bruges til at blinde modstandere. Alle der ser det kraftige glimt skal rulle et Undvige tjek. For hver negativ succes er staklen blindet i fem segmenter. Hvis man har lysfilter vare blindheden kun i 1 segment pr. negativ succes.

Læse tanker. Kan ved berøring aflæse de elektroniske strømme, som danner hvores tanker. Kræver at lederen tager sig god tid.

Ændre form. Ved at manipulere med de elektriske energier, der binder molekylerne til hinanden, kan lederen ændre sin form. er meget krævende. Kan lege menneske.

Absorbering. Denne evne kan bruges af en leder, der rammes af et fast fysisk objekt f.eks. et projektil. Hvis ledern ved at en angreb kommer, kan han ved at klare et HUR tjek få angrebet til at passere uhindret igennem sig. Er krævende, så brug ikke denne power for ofte.

Skjold. Danner et elektrisk skjold omkring hele kroppen. Afbøjer fysiske angreb. Giver en ekstra skadebeskyttelse mod fysiske angreb på -20. kan kun holdes oppe i få sekunder. Virker ikke imod lys og trykbølger.

Drain. Lederen kan opsuge elektrisk energi fra objekter, som berøres. Kan f.eks., bruges på våben eller computere.

Regeneration. Kan ændre på kroppens struktur for at helbrede skader. kan helbrede 1 hp pr. segment. kan ikke gøres for ofte.

Manipulation. Lederen kan styre elektroniske kredsløb i sine omgivelser. Kan f.eks. bruges til at åbne døre, slukke lyset etc. kan også få ting til at brænde sammen. Det er på denne måde, at Ilmartar har kortsluttet redningskapslen i bro-sektionen.

Kontrol. En meget krævende power som sætter lederen i stand til at overtage kontrollen med modstanderes lmusker. Kan bruges til at styre et lem for en kort periode. Sorry Hanz! Din finger nægter at trykke på aftrækkeren.

Hjertestop. En power for dårlige tabere. Lederen påvirker de elektriske ladninger, som får hjertet til at slå. offeret falder om af hjertestop. kan vækkes til live med hurtig hjertemassage etc.

Elektrisk sans

Alle de skumle aliens har en særlig evne til at orientere sig vha. de elektroniske udladninger i deres omgivelser. Arbejderne fatter ikke særlig meget, men jægerne og lederne kan fornemme alle personer og elektroniske systemer i deres nærværd. Ilmartar vil f.eks. kunne mærke at Georg Kelly har en kraftig energi-kilde gemt i sin ene arm (batteriet til laseren).

De skumle aliens kan også kommunikere vha. små elektriske udladninger. Virker i praksis som telepati. Lederne kan således

altid give ordre til deres undersætter og tale sammen indbyrdes.

Kampen

De normale aliens skal kun bruges som et stemnings-skabene element. Lad dem gerne såre spillerne, men kun dræbe folk, der har dummet sig.

Så længe at karaktererne har ammunition nok og bruger tunge våben, har de normale aliens ikke mange chancer. De bliver skudt til smadder under deres skrigende stormangreb. Kun jægerne, der er ekstremt hurtige, har en chance for at komme frem. I sådanne situationer er der mere brug for maleriske beskrivelser end for terning-rullen. Husk dog at spillerne hurtigt vil løbe tør for ammunition.

Andre og bedre chancer har aliensne på klods hold. De kan gemme sig i kroge, under loftet og i ventilations-skakter, hvorfra de kan krybe frem på passende tidspunkter.

Karaktererne kan normalt se aliens, der bevæger sig på deres combat-scanners, men en alien, der sidder helt stille, har en chance for at forblive skjult.

Når det gælder Ilmartar og Horus, så vendt med at bruge dem, til de passende episke omstændigheder. Ilmartar kan finde på at bruge skydevåben i sin menneskelige form. Lad dem begge bruge deres evne til at ændre form til at liste sig ind på modstandere.

Eksempel: Ilmartar er som Helen Vaskaz alene med en karakter, som splattes. Forklar hurtigt karakteren omkring aliensne og deres powers, og lad så vedkommende gå tilbage til bordet og fortsætte med at spille sin karakter, blot som Ilmartar. Helen Vaskaz er forsvundet, men kommer muligvis tilbage igen.

Planen

Ilmartar har som leder af aliensne lavet en enkelt plan:

Hun vil sammen med Horus og æggene i land på en planet, hvor insekterne kan overleve i naturen, her vil hun starte en ny koloni. Solsystemets hovedplanet Tristan III vil være mest passende, men Attila kan også bruges i mangel af bedre.

Oprindeligt ville hun slet ikke i konflikt med besætningen,

men da lynfrostrummet brød sammen og æggene begyndte at klækkes, så hun ikke anden mulighed en at forsøge på at overtage rumskibet.

Når scenariet begynder er Ilmartars plan at få landet Epsilon med æggene i behold eller at komme væk i et andet rumskib. Æggenes sikkerhed sættes over alt andet. Det hun umiddelbart frygter er, at Epsilon bliver sprunget i luften med æggene ombord. Derfor ser hun det som en sikkerhed, at der er så mange mennesker ombord på rumskibet som muligt. Derfor vil hun prøve på at forhindre karaktererne i at overføre de overlevende besætningsmedlemmer til Tristar. Dette kan gøres ved at kortslutte slusedøre og lignende. Hvis alt går galt, vil hun selv tage ombord på Tristar som Helen Vaskaz. Senere vil hun dræbe alle ombord på Tristar og vil vende tilbage til Epsilon, med eller uden rumdragt.

Hun vil i løbet af scenariet prøve på at få smuglet æggene over i et hjælpeskib.

Hvis Ilmartar dør og Horus bliver den nye leder, så vil han sætte alt ind på at dræbe alle mennesker - han har ikke Ilmartars indsigt.

10.0 Stemning

Stemningen er en af de vigtigste aspekter ved en rollespils-oplevelse. Generelt, så brug lang tid på beskrivelserne, hvor udgangspunktet er individuelt. Især under kamp er den individuelle beskrivelse vigtig.

Her er en række retningslinier.

Paranoia

Efterhånden som fortællingen udvikler sig skal en stemning af paranoia gerne opbygges. Det er dog vigtigt, at spillerne stort set holder sammen til scenariets slutning - det er så trist at blive dræbt af en medspiller efter kort tid.

For at give de tre forrædere blandt spillerne gode chancer, så benyt ofte chancen til at trække en spiller udenfor døren til en snak på tomands-hånd. Det er blot vigtigt at hver individuel-session bliver meget kort.

De to aliens, der kan udgive sig som mennesker, Nick Furry og de tre forrædere blandt spillerne kan tilsammen nemt skabe en stemning af paranoia - især fordi folk forventer det i en aliens-setting.

Horror

Skab en frygtsom stemning af gru og uhygge. Dette gøres bedst ved grundige detaljerede beskrivelser, hvor også lugte og lyde medtages.

Gode effekter

Stilhed. Beskriv den uhyggelige og totale stilhed, der hersker i vakuum. Det eneste man hører er blodets susen i ørene, hjertets slag og eventuelt (forhåbentlig) respiratorens lave hvæsen.

Larm. Under kamp bliver Epsilons indre forvandlet til et helved af støj: Skrigende aliens, mænds smerteskrig, automatild og eksplosioner.

Belysning. Under hele scenariet er Epsilons indre enten mørklagt eller sparsomt oplyst af svage nødlamper, der ofte er røde og blinker kalejdoskopisk. Beskriv skyggerne, de mørke kroge og skab en parnoid uvished. Det er fedt, hvis du kan få spillerne til at skyde ind i mørket efter spøgelses. Husk visuelle effekter af lasersigter, laserstråler, lygter og aliensnes elektriske powers.

Damp. Lad damp og gas sive ud af sønderskudte rør og skakter, især i motorsektionen. Lad respiratorerne i karakterernes dragter udsende små skyer af kuldioxid med en Darth Vader hvislen. Husk at det er koldt, så ånden fortættes til hvid vanddamp.

Fusk. Bed med mellemrum karaktererne om eksakte oplysninger (hvor meget er det nu lige du har i Psyke?) eller lad dem rulle tjeks uden en synlig årsag. OB, PSI og HEL tjeks er de bedste.

Splatter

Et andet vigtigt aspekt ved scenariet er den blodige splatter. Lad os få afrevne lemmer, blodige beskrivelser og kvalme.

Her er et par muligheder:

Aliens rammes. Når en alien rammes, så beskriv det brune splat, der sendes mod bagvæggen, lemmerne der kastes rundt i rummet og væsken, der pumper ud af de åbne sår, der damper i de kolde omgivelser. Lad aliensne bevæge sig lidt efter de har mistet hovedet eller overkroppen, afskudte lemmer kan spjætte og kravle lidt ved egen hjælp etc.

Mennesker rammes. Lemmer der bliver flået af. Klør, der flænses vommen op, så staklen i sit livs sidste stund kan knuge sine dampene indvolde. Hjælme, hvor det blodige visir skærmer en blodig kage. Især Horus og Ilmartar er gode til at flå folk i to, hive ben af eller til at spidde modstandere på metalbjælker.

Mikro-bølger. Når SHEMW-kanonen benyttes så husk den rygende hud, øjnene som smelter og kødet, der til sidst sprænges af knoglerne ved små dampbobler.

Vakuum. Mennesker, der udsættes for effekten af vakuum, er så hyggelige at beskrive: Øjnene der fryser til, de overfladiske blodkar som sprænger, brystkassen som åbner sig etc.

11.0 Computeren

Hele Epsilon er styret af en stor central-computer. Computeren er ikke intelligent, men den har et program, der får den til at virke menneskelig. Dette program kaldes en antropol, og er formidler mellem den menneskelige forbruger og resten af computeren. Epsilons antropol er en smuk kvinde, der hedder Asta. Et computer animeret billede af antropolen viser sig på alle skærme, hvis de ikke benyttes til andet. Man siger blot til Asta, hvad man ønsker at computeren skal gøre for en. Så prøver hun på at løse opgaven og svare med en sukkersød stemme.

Overalt i rumskibet er der terminaler, hvorfra computeren kan betjenes og man kan komme i kontakt med Asta.

Computeren kan først bruges, når nød.generatoren er startet. Indtil reaktoren er kommet op og køre, vil der være små fejl ved Asta, da nødstrømmen ikke er kraftig nok og er ustabil.

Næsten alle computerens filer og menuer er sikret med et sikkerhedsniveau. For at disse filer kan åbnes kræver det, at en ID-chip med et tilstrækkeligt sikkerhedsniveau indsættes i en af de slots, der sidder ved alle terminaler. Sikkerhedsniveauerne er inddelt efter farver efter følgende rækkefølge, hvor vi starter med det højeste niveau: Hvid, gul, orange, lilla, blå, grøn og grå. Således er hvid det højeste niveau og grå er det laveste niveau. karaktererne må enten tage ID-chips fra døde besætningsmedlemmer eller de kan låne ID-chips fra de overlevende ombord.

Mange af de vigtigste filer er yderligere sikret med en kode, som skal indtastes før man kan få adgang. Kodens niveau beskriver hvor kompleks den er. En oversigt over Epsilons computersystem findes i handout nr. 1. De små tal efter hvert fil-navn svare til sikkerhedsniveauet på den tilhørende kode. Systemet er opdelt i fire overordnede menuer, der alle ligger indenfor en samlet hovedmenu.

Hacking

Det er muligt at hacke sig igennem de koder, som beskytter de enkelte filer. Det kræver et Hacking-tjek med en succes, der er lig med eller overstiger kodens sikkerhedsniveau. Således kræver det en 5-succes eller bedre at hacke sig igennem en niveau 5 kode.

Det tager fra et par minutter til en time at hacke sig igennem en kode alt efter niveau og succe.

Muligheder

Ved at benytte computer-systemet og lede de rigtige steder kan spillerne få et overblik over hvad der er sket, de kan få mistanke til Helen Vaskaz og de kan finde ACD-666.

Desuden kan computer-systemet bruges til følgende:

- 1) Under *Miljøkontrol* kan temperaturen i rumskibets forskellige sektioner nedsættes med 1 grad i minuttet. Den lavest mulige temperatur er -70° grader. den højeste temperatur er 40° grader. Ved -30° grader i lynfrostrum nr. 2 stopper udklækningen af flere aliens.
- 2) Under *Service* kan alle døre lukkes, åbnes og låses.
- 3) Under *Service* kan sluserne også betjenes.
- 4) Under *Nødsystemer* kan brandslukningssystemet aktiveres i udvalgte rum. Brandslukning forgår ved hjælp af halogen, der kvæler ilten. Ubehageligt, hvis man har glemt sin respirator.
- 5) Under *Nødsystemer* kan skibets selvdestruktionsmekanisme aktiveres.
- 6) Man kan styre docken og fjernstyre skibnets hjælpeskibe.

7) Man kan atombombe Attila og /eller Tristar, hvis man lyster. Dette vil selvfølgelig udløse et ødelæggende modangreb mod Epsilon.

8) Under *Dock* kan man fjernstyre skibets tre last-trucks. dette kan bl.a. bruges til at hente containeren med ACD-666. Hvis en hacker laver fummel, så starter han skibets selvdestruktionsmekanisme, der udløses efter en halv time.

Computerens filer

Personlige filer

Hvert besætningsmedlem har en fil til personligt arbejde. Alle personlige filer har en individuel kode (niveau 0). Udlever handout nr. 4.

Følgende interessante oplysninger ligger skjult i de personlige filer:

Nick Furry. Filen rummer hovedsageligt action-spil, hvor russerne som regel er fjenden. Også en fil om moderne håndvåben og lidt interaktiv porno.

Lennon McCharty. Indholder et par spil, en rodet dagbog og et øvelsesprogram for piloter på begyndelsesniveau. En person har brudt ind på filen og har skrevet følgende trussel: "Hvis de 9000\$ ikke er klar når vi kommer tilbage, vil din søster hurtigt lære den fulde betydning af begrebet Baktarm!" Truslen er skrevet af nu afdøde teknikker Jimmy Harrison, som Lennon skyldte penge for narko.

Helen Vaskaz. Indholder en detaljeret dagbog, der slutter brat d. 3. februar. En hund ved navn Biffi omtales ofte i dagbogen.

Bob Hoskins. Kaptajnens personlige fil er beskyttet af en ekstra kode på niveau 5. I filen findes en dagbog, som indholder en kopi af et top-hemmeligt brev fra DeepSpace™ ledelse. Brevet findes som Handout nr. 2. Hvis karaktererne ikke kan finde ud af at hacke sig igennem computer-koderne, så kan du eventuelt lade en liste over koder ligge i kaptajnens fil. Måske var han dårlig til at huske tal.

Elizabeth Terryson. Filen afsløre at Elizabeth som skibets læge har modtaget 10.000\$ af både Lennon McCharty og Helen Vaskaz for at snyde med den obligatoriske helbredsundersøgelse, da Epsilon efterlod Desmox. Elizabeth troede at de ville skjule narkoproblemer.

System kontrol

Følgende filer findes under systemkontrol menuen. Bruges til at styre Epsilons interne systemer.

Motor control. Herfra kan skibets store motorer betjenes. fart og brandstofforbrug kan kontrolleres. Indholder også kontrolsystemer om slitage, temperatur etc.

Kommunikation. Styrer den langtrækkende hyper-kommunikation og den korttrækkende laserkommunikation. Kan bruges til at sende meddelelser og til at afbryde kommunikation fra broen.

Reaktor. bruges til at styre skibets fussions-reaktor og nød-generator. Strømmen kan afbrydes til udvalgte områder, dog ikke broen og computeren. Man kan også slukke helt for reaktoren, så den umuligt kan startes igen. Fuldstændig slukning kræver en ekstra niveau-8 kode. Nød-generatoren har strøm til 10 timer, fra scenariets start.

Miljø kontrol. Styre skibets kunstige indre miljø - life support. Kan ændre på ilt-forsyning, luftfugtighed, temperatur og vandforsyning i skibets forskellige områder.

Service. Bruges til at styre de to forreste sluser, døre, lys, auto-køkkener og andre rare ting.

Nød-systemer. Bruges til at styre brandslukning, nød-generatoren, aktivere alarmer og selvdestruktionsmekanismen. Selvdestruktion er beskyttet af en ekstra niveau 10 kode.

Auto-repair. Kan se hvor der er skader på rumskibet og hvordan computeren tror at de kan laves. Nødsystemet kan selv ordne små skader, hvis det får strøm nok.

Last. Dette er en oversigt over Epsilons last, hvor den er placeret og dens nuværende status. En liste over skibets nuværende last findes som handout nr. 3. Interessant er container reg. nr. 004523 i lastrum nr. 4, og lynfrostrum nr. 2 der er defekt.

Bro-menuen

Denne menu bruges af mandskabet på broen. Normalt åbnes menuen med alle filer af kaptajnens ID-chip, der indsættes i hovedkonsolen.

Navigation. Bruges til at beregne og programmere Epsilons kurs. det er muligt at se hvilken kiurs, som epsilon har fulgt på denne mission.

Styring. Bruges til at styre skibets kurs og hastighed. Indkludere en avanceret autopilot, der kan holde en kurs og automatisk undgå forhindringer. manuel styring er mulig, men bruges meget sjældent. skibets scanners kan også benyttes herfra.

Landing. Bruges til at styre skibets landingsfunktioner: landingslys, landingsstel og bremsemotorer. Autopiloten kan lande Epsilon automatisk.

EW. Betjener skibets udstyr til elektronisk krigsførelse. Kan også betjene skibets scanners.

Våben. Kan betjene skibets partikelkanoner og missiler. Missilerne kan enten bruges imod andre skibe eller mod Attia. Missilerne kan enten ha' HE, Atomare, Cluster, Giftgas og Plasma sprænghoveder. 10 missiler ligger klar til affyring under skibets bug. 80 ekstra missiler befinder sig i lasten. Computeren er ret god til at ramme.

Dock kontrol. Kan styre de forskellige systemer i skibets hangar: Lys, sluser, kraner og brandstofforsyning.

Stareagle I & II. Fjernstyrer skibets to jagerer. Jagernes autopilot kan programmeres.

Skyflifter I & II. Fjernstyrer skibets to fragtfærger.

Eros. Fjernstyring af Epsilons største hjælpeskib, frigatten Eros.

Log. Alle oplysninger om skibets færden er noteret.

Computer. Omprogrammering af computerens indstillinger. Kan ændre sikkerhedskoder og alle programmer.

Forskning-menuen

Denne menu bruges af skibets videnskabelige passagere, og til at styre skibets mange ekspertprogrammer.

Ekspertprogrammer. Computeren rummer en mængde ekspert-programmer, der kan hjælpe besætningen til løsning af forskellig eopgaver. Ekspertprogrammerne giver +5 til tjeks indenfor deres respektive område.

Hospital. Filen indholder diverse oplysninger vedrørende skibets lille infirmari. Mest interessant er journalerne. Følgende oplysninger er relevante for vores lille fortælling:

d. 23/2. Geologen Kurt North omkommer ved et uheld på Desmox, imens han sammen med geologen Helen Vaskaz indsamler mudderprøver. Dødsårsagen er et kraftigt elektrisk stød, der sandsynligvis skyldes en kortslutning i den gravko, som afdøde benyttede.

d. 6/3. Alle besætningsmedlemmer gennemgår et grundigt helbredstjek før afrejsen fra Desmox. Ingen unormaliteter registreres.

d. 4/4. Teknikkerne Gert Norris og Jimmy Harrison forsvinder, da de er ved at foretage en reperation på lynfrostrumm nr. 2. En eftersøgning fører til fundet af deres lig den kommende morgen. Dødsårsagerne er for begges vedkommende voldsomme læssioner med et skarpt og spids-instrument.

Dette er den sidste journal.

Exterk-11. Denne fil indholder oplysninger vedrørende Epsilons nuværende mission. Der er en ufærdig rapport på flere

tusinde sider omkring undersøgelserne af Desmox. Rapporten er primært skrevet af Professor Isaac Frank. En af fileerne er en liste over de prøver som er medtaget fra Desmox. Her er noteret indhold, opsamlingssted, opsamlingsstidspunkt, transporthensyn og placering i Epsilon. En note om en fejl i lynfrostrum nr. 2, med mudderprøver.

12.0 Lokalteter

Her følger en gennemgang af de lokaliteter, der optræder i scenariet.

EPSILON

Epsilon ejes af DeepSpace™ Inc. og er af den nye Explorer-3000™ serie. Skibet er konstrueret som en selvstændig enhed, med intern hangar, stor lastkapacitet, samt en avanceret autopilot og central-computer.

Epsilon er 3 år gammel, 241 meter lang og vejer 40.000 tons. Det normale mandskab består af 1 kaptajn, 3 piloter, 2 navigatører, 2 EW officerer, 1 kommunikations-ekspert, 2 skytter, 4 teknikere, 4 mekanikere, 3 computereksperter, 1 læge og 2 assistenter. Udover den faste besætning kan Epsilon medbringe 80 passagere.

Epsilon er opdelt i tre sektioner:

Den første sektion er broen, som sidder fremskudt og kun er forbundet med resten af skibet igennem en lang gang. Der er rullende fortov og trappe i gangen, der har gennemsigtigt overdække. Bro-sektionen er 25 meter langt på tre etager. Her bor kaptajnen, 1. piloten, 1. navigatøren og kommunikationseksperter. Broen rummer også skibets hovedcomputer, badekabine, opholdsstue, en sluse, et våbenlager og en lille redningsdrone. Redningsdronen kan rumme 6 mand.

Epsilons anden sektion er beboelsesmondulet, der sidder mellem broen og hovedmondulet. Denne sektion er 40 meter langt og på tre etager. Mondulet rummer 33 værelser, opholdsrum, baderum, bordtennisrum, sauna, styrketræningsrum, værksteder, forskningsfaciliteter, en stor sluse og nød-generatoren.

Under mondulet sidder en stor partikelkanon, der styres over computersystemet fra broen.

Besætningsmondulet er forbundet med hovedmondulet igennem en 40 meter lang gang. Under gangen befinder skibets primære brandstoftank sig.

Skibets tredje sektion er hovedmondulet, der er 140 meter langt og fem etager højt. Den nederste etage rummer skibets motor, kontrolsystemer og reaktor. Den anden etage rummer lagerrum og lynfrostrum. Tredje etage rummer flere lagerrum og beboelsesrum for ekstra passagere. 4. etage rummer værksteder og beboelsesrum til skibets teknikere. 5. etage rummer faciliteter til hangaren og rumskibesværksted.

Epsilon er udstyret med en stor intern hangar, der huser skibets fem hjælpeskibe. Hangaren fylder store dele af 4. og 5. etage, og er tilgængelig igennem en stor sluse på Epsilons ryg.

På begge sider af hovedmondulet sidder skibets to store 56.000 meHK plasma motorer med Ion-forvarmere og flex-acceleration. Øverst på mondulet er en stor partikelkanon placeret. Under bugen sidder et batteri med 10 svære krydsermissiler. 80 andre missiler befinder sig i skibets lager.

Næsten alle systemer på Epsilon er computerstyrede og med de rette koder og den rette ID-chip kan ethvert system på skibet styres fra hvilken som helst terminal på skibet.

Epsilon har brandstof til seks måneders flyvning. Fusions-reaktoren kan holde skibets life-support systemer kørende i 50 år.

Tristar

Tristar er et mindre rumskib, der ejes af TerraForming™ koncernen. Tristar har en besætning på tre mand og har plads til 20 passagere. Skibet er udstyret med to lette partikelkanoner og en serie små missiler. Skibet er hverken særlig nyt eller

advanceret, men det er pålideligt.

Eros

Eros er en let frigate af SpaceWarrior typen og Epsilons største hjælpeskib. Frigatten er 26,2 meter lang og vejer 91,3 tons. Besætningen er normalt på fire mand, men det hele kan styres af autopiloten. En stor last kan rummes i det store lastrum mellem de to kraftige motorer. Eros har et moderne stealth, ECM og ECCM system og to små fremadrettede partikelkanoner. Frigatten har mulighed for otte ophæng under bugen. Diverse våbenlaste kan bæres.

Stareagle I & II

Epsilons to to-mands jagere er af Stareagle typen, og blandt de bedste på markedet. Jagerne er udstyret med partikelkanoner, moderne Stealth- og sensor-systemer og ophæng til diverse våben under vingerne. Jagerne er af VTOL-typen og meget manøvreedygtige.

Skylifter I & II

Disse to fragtfærger er 19 meter lange og vejer 31,8 tons. De kan bære en container på op til 70 tons. Besætningen er normalt på tre mand, og to passagere kan medtages i kabinen.

13.0 Udstyr

Her er en gennemgang af det særlige udstyr, som karaktererne kan få deres fedtede nørd-fingre i.

Exo-armor Mark VIII. Dette er den tungeste type rustning, som det amerikanske marinekorps råder over. Mark VIII er lavet af flexi-plast og keramik og kan stoppe skud fra de fleste håndvåben. Rustningen vejer i standard størrelse 30 pund og er camouflaget i sort, grå og grøn. Dragten er opvarmet og kan benyttes som en selvtættende rumdragt, hvis en passende hjelm monteres. I dragtens støvler er indbygget elektromagneter, der kan aktiveres verbalt af bæreren. Magneterne sætter bæreren i stand til at gå på ydersiden af et rumskib, uden at han "falder" ud i rummet. Mark VIII dækker hele bæreren med undtagelse af hovedet. Rustningen har følgende SB (Skade Beskyttelse): ProSB: -30, SkSB: -25, StSB: -15 og EksSB: -15. Mark VIII er desuden isoleret imod mikrobølger. Denne type rustning har en MØV på -4.

Combat-armor Type III. Dette er militærets standard rustning. Rustningen kan modstå skud fra lette håndvåben og beskytter effektivt mod fragmenter. Type III er lavet af flexi-plast, vejer 20 pund og har en MØV på -2. Rustningen er camouflaget og opvarmet. De fleste rumdragter kan bæres udenpå en rustning af denne type. Type III dækker alt med undtagelse af hovedet og har følgende SB: ProSB: -25, SkSB: -20, StSB: -10 og EksSB: -10.

Battlehelmet M.22. Denne militær hjelm kan bruges i det ydre rum og er udstyret med en respirator. Respiratoren rummer ilt til fire times brug. Ekstra flasker med ilt til yderligere 4 timer vejer fire pund. Hjelmen vejer otte pund og har et stort visir. I M.22 er indbygget følgende udstyr: En radio, en positions bestemmer, et kamera, et IR, LA og termografisk filter, et lysfilter og et HUS. Alt udstyret styres verbalt via en indbygget computer. Billeder, kort o.lig. kan overføres imellem hjelmene via radio. Skadebeskyttelse: ProSB: -30, SkSB: -25, StSB: -15 og EksSB: -2. Visiret har en ProSB: -15, SkSB: -15 og StSB: -10.

Battlehelmet M.18. Dette er militærets standard hjelm. Hjelmen har et visir og vejer seks pund. Hjelmens visir har indbygget et LA og IR filter og en radio er ligeledes standard udstyr. Skadebeskyttelse: ProSB: -25, SkSB: -20, StSB: -10 og EksSB: -3. Visiret har ProSB: -12. SkSB: -12 og StSB: -8.

Rumdragt Parker delta model 3E. Dette er flådens normale rumdragt. Rumdragten er selvtættende og vejer 28 pund. Dragten har en MØV på -6 og inkluderer en hjelm med respirator. Respiratoren rummer ilt til fire timer og kan genopfyldes med de samme flasker, der benyttes til Battlehelmet M.22. Rumdragten er udstyret med livline, radio og magnetiske støvler.

BattleTech™ Streetline M2A3 (5,5-10mm). Et moderne våben, der er støbt i et stykke gråt plastik. Har en justerbar aftrækker,

der ved fuldt tryk affyre en kort salve på tre skud. Populære blandt corp types. Magasin: 20 skud. Form: Semi-automatisk og burst control.

Colt Standard M12 (9-17mm). Standard sidevåbnet i store dele af det amerikanske forsvar. Et robust våben i et klassisk design. Magasin: 18 skud. Form: Semi-automatisk.

Smith & Wesson Commander (10-15mm). En pistol, der går som varmt brød på det private amerikanske marked. Succesen skyldes snare en effektiv reklamekampagne med filmstjernen Ralf Hunter, end våbnet præstationsevne. Magasin: 13 skud. Form: Semi-automatisk.

Colt Streehunter (12-25mm). Et meget stort og tungt våben, som det kræver stor styrke og øvelse at kunne skyde præcist med. Populært blandt amerikanske regerings-agenter. Magasin: 15 skud. Form: Semi-automatisk.

BattleTech FlatLiner™(10-30mm). Et stort kompakt våben, holdt i en afdæmpet grå nuance. Sædvanligvis udstyret med diverse hjælpemidler som lasersigte og Head Up Sight adapter. Magasin: 14 skud. Form: Semi-automatisk.

Colt UrbanWarrior™ (12-25mm). En tungt design, der presser kategorien til det yderste. Meget slagkraftig på bekostning af en ringe træfsikkerhed. Populært blandt regerings-agenter. Magasin: 20 skud. Form: Semi-automatisk og fuld automatisk.

BattleTech Eliminator (9-17mm). En rigtig kuglesprøjter med høj skudhastighed og stort magasin. Et populært bandevåben. Magasin: 70 skud. Form: Semi-automatisk, burst control og fuld automatisk.

Colt Cleaner (12-25mm). Et meget hårdtslående, men også uhåndterligt, våben, der benyttes af mange amerikanske sikkerheds-organer. Sælges næsten ikke udenfor det amerikanske marked. Magasin: 40 skud. Form: Fuld automatisk.

Colt M22A2 (6-30mm). Standard våbnet i det amerikanske forsvar og sælges med statstilskud til selvhjælps militser i USA. Under løbet er der plads til en granatkaster eller andet support våben. Magasin: 60 skud. Form: Semi-automatisk, burst control og fuld automatisk.

BattleTech™ GL-7 Granatkaster. Denne moderne granatkaster kan monteres under løbet på de fleste automatrifler. I denne fortælling sidder der GL-7 granatkastere under de fleste Colt M22A2 rifler. Normalt benyttes høj eksplosive granater med en masse fragmenter. Mk: 4. FE: 10. Magasin: 6 granter. Form: *Semi-automatisk*.

SEPU RedRiver AC5XT. RedRiver er en mobil version af en roterende maskinkanon. Våbnet er meget stort og besværligt, men lægger til gengæld en hidtil uset slagkraft i hænderne på en enkelt mand. Bruger caseless 20·55mm projektiler, der kommer i ammunitionsbokse med 250 skud. Magasin: 250 skud. Form: Fuld automatisk.

SHEMW Cannon (Sony High-Energy Micro-Wave). Dette er et helt nyt våben fra koncernen Sony™. Kanonen ligner en lang metal cylinder med håndtag og aftrækker i den ene ende. Selve kanonen vejer ti pund og er forbundet med et batteri på fem pund, der bæres i skyttens bælte. For få år siden blev de første håndholdte mikro-bølge våben introduceret. Våbnene udsender mikro-bølger i en bred vifte: Når bølgerne rammer bipolære molekyler som f.eks. vand, så sættes disse i svingninger, hvilket vi normalt beskriver som varme - kort sagt de får vand til at koge. Da mennesker desværre består af meget vand, så har mikro-bølger en meget trist effekt på vores organisme. For at beskytte sig mod mikro-bølger er der indlagt specielt isolerende lag i de mest moderne kamp-dragter. Mikro-bølger passerer næsten uhindret igennem de fleste forhindringer, dog beskytter metal af en vis tykkelse. Mikro-bølger er totalt lydløse og usynlige.

Et mikro-bølge våben behøver tid for at virke effektivt. Skytten bestemmer selv hvor længe han vil holde våbenet tændt af gangen, men et batteri har sjældent energi til mere end 30 sekunders brug. Skaden som et mikro-bølge angreb forudretter afhænger af eksponeringstiden, og er kort skitseret således:

1-2 segmenter: Offerets legmestemperatur stiger og vedkommende får voldsomt ubehag incl. svimmelhed og hovedpine. Offeret får -5 til alle tjeks og +5 til reaktions tid (RT) og alle InI (initiativ) i de næste 5+1d6 minutter.

3-4 segmenter: Offeret skal klare et UDH tjek for ikke at besvime i 2d20 minutter. Hvis vedkommende holder sig ved bevidsthed får han -5 til alle tjeks og +5 til RT og InI i de næste 5+3d6 minutter. Desuden lider han af chok i 20 segmenter divideret med den succes, som han klarede sit UDH tjek med.

5-10 segmenter: Staklen skal klare et UDH tjek for ikke at få hjertestop pga. af den meget voldsomme legmestemperatur. De yderste væskelag i huden vil begynde at koge og vil udløse voldsomme forbrændinger. Offeret kan hvis han stadigvæk er ved bevidsthed ikke gøre andet end at skrig af smerte.

11-15 segmenter: Staklen skal klare et UDH tjek med -5 for ikke at dø. Vedkommendes øjne og ydre vene- og blod-åre

koger og forårsager væmmelige og knap så lækre effekter. Staklen vil hvis han overlever være voldsomt medtaget og behøver hurtig hjælp for at overleve.

Over 15 segmenter: Offerets vand bliver til damp, der som små eksplosioner frigøre sig. Staklen poppes i stykker og ender i sidste ende som et næsten kødløst skelet på gulvet - vævet ligger spredt ud over omgivelserne.

På KA skal den dobbelte tid til for at opnå samme effekt, på MA skal den tre dobbelte tid til og på LA skal den fire dobbelte tid til. Der skal ikke rulles noget AR, alle indenfor det effekterede område rammes automatisk. Murer og andre forhindringer øger den tid der skal til for at opnå en vis effekt. Ca. 1 meter mursten, beton eller klippe og 1 cm metal beskytter fuldstændig mod effekten af mikro-bølgerne.

MK.3 AP Håndgranat. Dette er militærets standard fragment håndgranat. Granaten er rund, vejer et kvart pund og har en gammeldags ring og bøjle. Granaten er MK.5 og har derudover en FM.15 effekt. Fragmenterne har en AS på 1,0 og har en grundskade på 1d6. Granaten kan indstilles til at sprænge efter 5, 10, 30 el. 300 sek..

MK.7 AT Håndgranat. Dette er marinekorpsets normale anti-tank håndgranat. Granaten har for som en cylinder, der er rund i den ene ende og formet som et håndtag i den anden ende. Når granaten kastes foldes der finder ud i flugten, der sikrer, at den altid rammer med spidsen først. Når granaten afsikres bliver den runde ende meget klisteret. Klisteret gør, at granaten sidder fast på det mål den rammer indtil den sprænger. Denne type kan indstilles til at sprænge efter 3, 5, 10, 30 eller 300 sekunder. Granaten vejer et halvt pund og har en MK.10 effekt. Mod det mål som den sidder klisteret på, har den en AS. på 30.

Combat-scanner. For få år siden blev det amerikansk marine korps udstyret med scanners, der kunne opdage bevægelse og strukturer. Combat-scannerne, der er relativt små og handy, er bedst til at opdage bevægelse, der aftegnes på et groft kort over omgivelserne. På Epsilon kan scannerne bruges til at "se" de nærmeste faste strukturer som vægge, døre etc. Ligeledes kan den indenfor ca. 20 meter opdage bevægelse. Er normalt betydeligt mere effektive og har en længere rækkevide, men Epsilons metal-vægge og insekternes energi-udladninger forstyrre

Bio-scanner. Et stort klodset skrummel, der benyttes af læger. Skal placeres direkte på undersøgelsesobjektet, men så kan stort set alt også opdages, det være benbrud, blodansamlinger, fremmedlegemer og kemisk sammensætning. Giver en læge +5 til medicin-tjeks.

Bio-knitter. En lille dims, der sættes fast på et sår. Øger den naturlige helningsprocess igennem ultralyd. Heler 1 hp. hver time og stopper mindre blødninger.

Combat Injekter A2. Den moderne udgave af sprøjten. Ligner en pistol, hvor magasinet sidder foran aftrækkeren. Presses mod huden, hvorefter et tab med et kemisk stof skydes igennem huden. En ramme med 10 doser kan sidde i injektoren af gangen.

Ammunitionstyper

Her følger en gennemgang af de ammunitionstyper som benyttes i moderne skydevåben, der afsender et projektil. Mange af typerne bruges ikke i denne fortælling, men måske kan de bruges til noget.

Normal helkappe. Dette er den normale type ammunition og den som oplysningerne på våbentabellerne er lavet ud fra. Projektilet er solidt og belagt med en hård kappe af metal f.eks. nikkel. Benyttes både i gammeldages, caseless, MLA, flechette og Gyrojet våben.

Armor piercing (AP). Projektilet er beklædt med en meget hård skal af f.eks. et teflon-materiale og har en meget tung kerne af eksempelvis tungsten. Forøger våbenets AS med 50% procent (gang med 1,5). Benyttes i gammeldages, caseless, MLA, flechette og gyrojet våben.

Armor piercing discarding sabot (APDS). Projektilet består af en meget tung og hård kerne, der er udformet som en slags spids pil, og omgivet af et plexi-glas-hylster. Når våbenet affyres falder hylsteret af og den tynde pil opnår en meget høj gennemtrængningsevne. Våbenets AS fordobles (ganges med 2,0), men grundskaden falder med en. Benyttes i gammeldages, caseless og MLA våben.

High Lethality (HL). Dette er den moderne udgave af dum-dum kuglen. Projektilet er konstrueret således at det skrælles op og opnår en meget stor diameter, når det rammer et mål. AS halveres (ganges med 0,5), men grundskaden stiger med 2d6 HP. Benyttes i gammeldages, caseless, MLA og gyrojet våben.

Target shredding sabot (TSS). Dette er en modificeret version af high lethality projektilet. Hvis projektilet rammer et blødt mål, der ikke yder væsentlig modstand, vil det skrælles op, hvilket forøger grundskaden med 1d6+1 HP. Hvis projektilet møder modstand vil en lille hård kerne blive smuttet ud af projektilet og ind i målet med stor gennemtrængning; AS øges med 50% (ganges med 1,5) og grundskaden falder med en. Benyttes i gammeldages, caseless, MLA og gyrojet våben.

Høj eksplosiv (HE). Projektilet indholder en eksplosiv ladning, der udløses, når projektilet møder modstand. Forårsager store dybe læsioner. Forøger grundskaden med 2d6 HP, men formindsker AS med 75% (ganges med 0,25). Projektilet vil også antænde brændbare materialer. Benyttes i gammeldages, caseless, MLA og gyrojet våben.

Forsinket HE. Dette er en variant af HE projektilet, hvor sprængladningen først udløses, når projektilet er trængt ca. 5 cm ind i målet. AS er uændret, men hvis projektilet trænger igennem eventuel rustning vil grundskaden blive forøget med 3d6 HP. Benyttes især i avancerede gyrojet våben, men kan også benyttes til gammeldages, caseless, MLA og almindelige gyrojet våben.

Injektor. Projektilet er udstyret med en lang tynd nål, der sprøjter et udvalgt medikament ind i offeret, når dette rammes. Grundskaden er uændret og AS forøges med 50% (ganges med 0,5), når det gælder gennemtrængning, men offeret tager kun et HP i grundskade, hvis han bliver ramt. De mest anvendte medikamenter virker efter ca. 5+1d6 segmenter og er kraftig gift eller sovemiddel. Benyttes i gammeldages, caseless, MLA, flechette og gyrojet våben.

Retningsbestemt sprængladning. Projektilet indholder et retningsbestemt sprænghoved, der skaber en jetstråle med stor gennemtrængning og skadelig effekt. Våbenets AS forøges med 100% (ganges med 2,0) og grundskaden stiger med 2d6 HP. kan kun benyttes i meget store projektiler, hvilket vil sige næsten udelukkende i avancerede gyrojet-våben.

Clay. Projektilet har en lang meget fin detonator i spidsen, der får projektilet til at sprænge lige før målet rammes. Projektilet er består primært af et tykt klisteret materiale, der ved eksplosionen spredes over offeret. Offeret er normalt uskadt, men hvis der ingen eller kun tyndt tøj er, eller hvis staklen rammes i ansigtet, kan lette skader forekomme, sædvanligvis blå mærker. Det spredte klister indholder stoffet DMOC og et andet stof af forskellig type. Hvis klisteret kommer i kontakt med huden, hvilket godt kan ske igennem normalt tøj, vil DMOC'en straks åbne hudens porer således at det andet stof hurtigt trænger ind i blodomløbet. Det andet stof er sædvanligvis gift, sovemiddel eller en slags narko f.eks. LSD. I visse varianter fordamper det klisterede stof efter få sekunder, således at ingen spor er tilbage. projektil typen bruges til at likviderer folk uden at afsætte spor eller til at uskadeliggøre folk, der ikke må komme til skade. Benyttes i gammeldages, caseless, MLA og gyrojet-våben.

Taserdart. Projektilet indholder et lille batteri, der ved sammenstød sender et voldsomt stød ind i offeret. Grundskaden og AS halveres, men stødet vil ofte gå igennem diverse rustninger. Offeret må klare et UDH tjek for ikke at miste bevidstheden i 5+1d6 minutter. Hvis han klare vil han lide af chok i 10+1d20 segmenter divideret med hans succes fra UDH tjecket. Vil de næste par minutter få -5 til handlinger, der involvere muskler i det ramte område pga. muskelkrampe. Vil eventuelt, sandsynligvis kun midlertidigt, beskadige cyberware eller teknisk udstyr. Kun meget store projektiler kan benytte denne type ammunition. Benyttes i gammeldages, caseless. MLA og gyrojet-våben.

Tracker. Denne type ammunition virker på alle måder som Injektions-ammunition med den undtagelse, at en lille mikroskopisk radiosender sendes ind i målet i stedet for et medikament. Senderen udsender svage radio-signaler og kan med det rette udstyr bruges til at spore det ramte. Trackeren skydes ret langt ind og er svær at få ud uden omfattende operation, føres eventuelt rundt i kroppen med blodet i de store årer.

Gyrojet adapter (GA). Dette er en variant af alle andre typer ammunition. Bagerst i projektilet er der en lille raketladning, der igangsættes kort efter start. På samme tid er den normale krudtladning formindsket. er et forsøg på at give andre våben en gyrojets egenskaber. Formindsker minimumsstyrken (Ms) og salvemodifikationen (Sm) for fuld-automatiske salver med en. AS modificeres ikke for afstand. projektilet bliver desværre lidt ustabil, så man får -1 til AR på KA, -2 på MA og -3 på LA. Benyttes i gammeldages og caseless våben.

Rocket assistet (RA). Dette er en begrænset version af gyrojet adapteren ovenfor, hvor kun en meget svag raketladning indbygges imens den oprindelige krudtladning bibeholdes. Forøger rækkevidden således at MA og LA afstandene forøges med 25% (ganges med 1,25). Desværre får man også -2 til AR på MA og -4 til AR på LA. AS falder med afstanden som normalt. Benyttes i gammeldages og caseless våben.

14.0 ACD-666

I lastrum nr. 4 befinder der sig en container med reg. nr. 004523. Containerens avancerede kodelås gemmer en russisk

combatdroid, kaldet ACD-666.

ACD-666 blev fundet af DeepSpace™ for et år siden på planeten Deltafax. Koncernen ønsker ikke at udlevere sit fund til myndighederne, så den forsøger at smugle droiden med dens fremskredne teknologi til hovedplaneten Tristan III med rumskibet Epsilon.

Sammen med selve droiden blev et par kasser med ammunition og et kontrol-mondul fundet. Disse ting er inde i containeren sammen med droiden.

ACD-666 vejer omkring to tons og har form som en kentaur dvs. en hest med et menneskets overkrop. Robotten, der er 2 meter høj og tre meter lang, har to arme og fire ben. Benene er udstyret med store klør, så droiden kan klatre op af meget stejle overflader. Klørene kan bide sig fast i metal-overflader. De to arme er meget stærke og kan strækkes til ca. halvanden meter. For enden af hver hånd sidder en stærk hånd, med lange klo-lignende negle. I håndfladen å den venstre hånd sidder en let batteri-dreven laser-kanon. laseren er semi-automatisk og kan skyde igennem en kampvogn. batteriet har energi nok til 20 skud. Under den højre arm sidder en avanceret flammekaster, der kan sende brændende napalm flere hundrede meter væk. På højre skulder sidder en hurtigskydende 23mm maskinkanon af gatling-typen. 300 skud gemmes inde i selve kroppen. På den venstre skulder er et missilafskyder monteret. Panserbrydende eller anti-personel missiler kan affyres. Et missiler sidder klar til affyring, seks ekstra missiler er placeret på ryggen og tager 10 segmenter at lade. Droidens lille hoved rummer udover avancerede kameraer et rigt udvalg af diverse sensors og scanners. Droiden har altid fuldstændig kontrol over sine omgivelser. Et tykt keramiskpanser beskytter droiden, og gør kombineret med det automatiske reparations-system, kræet meget overlevelsedygtigt. Et særligt sekret kan udskilles fra robotens overflade. Sekretet kan ved elektriske ladninger skifte farve, og giver droiden perfekt camouflage, som altid passer til omgivelserne.

Droidens computer er meget avanceret og kan lære af sine fejl. Desværre er en central chip i hovedet kortslettet. En reserveligger i containeren sammen med de andre ting og vil tage 10 minutter at udskifte, hvis man ved hvad der skal gøres.

ACD-666 er et monster, der i sejhed langt overgår noget som helst andet på rumskibet.

Jeg har valgt at undlade regler for droiden da disse vil tage for lang tid at bruge. Generelt se er droiden rå; hvad den skyder på dør, og det eneste som spillerne har der kan skade den er et helt magasin fra RedRiver maskinkanonen. Droiden er meget grundigt isoleret og er usårlig overfor aliensnes elektriske evner.

Før at droiden kan tændes kræver det at spillerne udskifter den defekte chip i hovedet på robotten. Herefter kan den tændes fra kontrolmondulet, der vejer et par kilo og skal bæres på en underarm. Droiden kan få ordre igennem kontrolmondulet, hvilket kun Georg Kelly har mulighed for at betjene korrekt. Hvis der sker noget med kontrolmondulet så lad ACD-666 gå i killer-mode og betragte alle som fjender. Aliensene kan godt bruge deres powers på kontrolmondulet.

Hand-out nr. 1.

Oversigt over computersystemet på Epsilon

Hovedmenu (grøn)

Private filer (grøn)	System kontrol (blå)	Bro (lilla)	Forskning (grøn)
Oversigt	Motor kontrol (2)	Navigation (4)	Fysik
	Kommunikation (3)	Styring (4)	Medicin
	Reaktor (7)	Landing (2)	Kemi
	Miljø kontrol (4)	EW (3)	Biologi
	Service (0)	Våben (5)	Geologi
	Nødsystemer (2)	Dock kontrol (3)	Astronomi
	Auto-repair (4)	Stareagle I & II (3)	Teknik
	Last (1)	Skyflifter I & II (3)	Elektronik
		Eros (4)	Hospital (3)
		Log (8)	Exterk-11 (1)
		Computer (10)	

Under hovedmenuen er der fire menuer. Adgang til en menu kræver at en ID-chip med tilstrækkeligt sikkerhedsniveau indsættes. De fleste filer er yderlige beskyttet med koder. Hvor avanceret en kode er beskrives ved tallet i parantesen efter fil-navnet. Tallet fortæller hvor stor en succes, som er nødvendig for at bryde koden.

Hand-out nr. 2

Helrok d.26/12-2414

Til: Kaptajn Bob Hoskins reg.nr. 11659-R133.

Fra: Hovedkontoret på Tristan III.

Under mission Exterk-11 med afgang d.1/1-2415, skal en meget vigtig og værdifuld genstand afhentes på vores anlæg på planeten Deltafax. Brug optankning som årsag. Genstanden befinder sig i en container med reg.nr. 004523 og vil blive udleveret sammen med andre reservedele. Containeren må under ingen omstændigheder lide overlast og må ikke åbnes. Genstanden skal bringes tilbage til Tristan III, hvor den skal udleveres til vicekommander Patrick Brainpain.

Det er meget vigtigt for koncernen og vores fremtid, at genstanden når sikkert frem til Tristan III.

Offentligheden, myndighederne og især vores konkurrenter må ikke opdage vores erhvervelse af genstanden. Hvis genstanden bliver afsløret tager De personligt og alene det fulde ansvar.

Hvis De forråder eller skuffer os træder forholdsordre straks i kraft.

Hvis De handler tilfredsstillende, vil De modtage en passende godtgørelse.

Denne fil skal slettes straks efter læsning.

Venlig hilsen

Fuldmægtig Bernardo Gui II

Hand-out nr. 3**OVERSIGT OVER EPSILONS LAST OPDATERET D.10/3-2415**

Lastrum 1.

Container (reg.nr. 003821) med reservedele til Eros.

Container (reg.nr. 007612) med reservedele til Stareagle.

Container (reg.nr. 006573) med reservedele til Starlifter.

Lastrum 2.

Container (reg.nr. 008893) med reservedele til NG-gen.

Container (reg.nr. 004432) med dele til transformator.

Container (reg.nr. 006643) med dele til transformator.

Container (reg.nr. 001129) med reservedele til hydraulik.

Container (reg.nr. 009983) med reservedele til lynfrost. *Åbnet d. 3/4-2413 af Jimmy Harrison.*

Lastrum 3.

Container (reg.nr. 009763) med Ammunition til XM-666 PC.

Container (reg.nr. 005413) med løse våbensystemer.

Container (reg.nr. 005548) med løse våbensystemer.

Container (reg.nr. 008871) med krydsermissiler.

Lastrum 4.

Container (reg.nr. 009840) med dele til reaktoren.

Container (reg.nr. 004523) med reservedele til reaktoren.

Container (reg.nr. 008654) med dele til Hooverenhed.

Container (reg.nr. 006089) med reserveTruck III.

Container (reg.nr. 009066) med reservedele til trucks.

Lastrum 5.

Container (reg.nr. 007701) med nye kondensatorenheder.

Container (reg.nr. 008853) med reservepumper & filtre.

Container (reg.nr. 001012) med reservedele til starterne.

Container (reg.nr. 002100) med ekstra ventilatorrør.

Container (reg.nr. 004536) med reservekabler.

Lastrum 6.

Container (reg.nr. 009632) med smådele til hydraulikken.

Container (reg.nr. 006401) med skilevæge og dører.

Container (reg.nr. 008961) med møbler.

Container (reg.nr. 001104) med reserveværktøj.

Container (reg.nr. 006600) med råplader.

Container (reg.nr. 008610) med tungt værktøj.

Lastrum 7.

Container (reg.nr. 007435) med personligt udstyr.

Container (reg.nr. 009906) med dele til kanonerne.

Container (reg.nr. 003321) med reservedele til launcher.

Container (reg.nr. 010098) med råplader.

Container (reg.nr. 010115) med reservedele til lynfrost.

Lastrum 8.

Tomt.

Lastrum 9.

Tomt.

Lastrum 10.

Ekstra missiler til launcher.

Lastrum 11.

Ekstra missiler til launcher.

Lastrum 12.

Skrot og affald.

Lynfryserum 1

Planteprøver fra højlandet. Prøver af mos.

Lynfryserum 2.

Mudderprøver fra sumpene.

Lynfryserum 3.

Prøver af fiskearter.

Lynfryserum 4

Prøver af insekter og padder.

Lynfryserum 5.

Klippeprøver.

Lynfryserum 6.

Vandprøver.

Hand-out nr. 4

Oversigt over besætningen ved afgang fra Desmox d.7. marts 2415

Kaptajn Bob Hoskins Sikkerhedsniveau Rød Værelse nr. 1.

1. pilot Rudd Hosterman Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 2.

2. pilot Adam McClark Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 10.

3. pilot Lennon McCharty Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 11.

1. navigatør Martha Svenson Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 3.

2. navigatør Niel Carlson Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 12.

1. EW operatør Daniel Hudson Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 9.

2. EW operatør Jack D'Morr Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 8.

Komm. Ekspert Philip Adams Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 4.

- Våbenofficer Hank Robinson Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 7.
- Våbenofficer Georg Hikkings Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 6.
- Hovedteknikker Wilhelm Burg Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 5.
- Ass. teknikker Jimmy Harrison Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 13.
- Ass. teknikker Gert Norris Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 14.
- Ass. teknikker Hanna Soth Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 15.
- Chef mek. Mark Doppelman Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 16.
- Ass. mek. Lena Rigby Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 17.
- Ass. mek. Jim Morris Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 18.
- Ass. mek. Araku Korinshiga Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 19.
- Chef datalog Fritz Hanzenhol Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 20.
- Datalog Hamaku Omagaki Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 21.
- Datalog Bob Harrington Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 22.
- Læge Elizabeth Terryson Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 23.
- Sygehjælper Pamela Easton Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 24.
- Sygehjælper Harris North Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 25.
-
- Oversigt over passagerene ved afgang fra Desmox d.7. marts 2415.
-
- Sikkerhedsleder Bill Cosby Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 27.
- Sergent Eddie Rooden Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 27.
- Korporal Jack Muffin Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 28.
- Menig Allan Cook Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 28.
- Menig Rick Rikermann Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 28.
- Menig Peter Kuwalinski Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 28.
- Menig Hansi Deutcherman Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 29.
- Menig Jan Bertelsen Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 29.
- Menig Floyd Webber Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 29.
- Biolog Adrain Adalin Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 29.
- Geolog Helen Vaskaz Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 30.
- Professor Isaac Frank Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 31.
- Astronom David Adderby Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 32.
- Fysiker Harold Smith Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 33.

Kemiker Naja Hilander Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 34.
Assistent Isabel Frank Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 35.
Assistent Nick Furry Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 36.
Assistent Wendy Jiggins Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 37.
Assistent Lisa Esterfield Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 38.
Assistent Alex Borgson Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 39.
Assistent Lenard Iceman Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 40.
Jagerpilot Hektor Morth Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 41.
Jagerpilot Akill Matthau Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 42.
Reservepilot Jim Agemon Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 42.
Reservepilot Preben Pasher Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 43.
Reservepilot Gert Gerth Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 43.
Reservepilot Morris Khane Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 44.
Reservepilot Philip Khyle Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 44.
Reservepilot Ann Mariett Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 45.
Reservenavigatør Morris Eric Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 45.
Reservenavigatør Mona Asil Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 46.
Reservenavigatør Eb Kehoe Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 46.
EW-operatør Harron Flynn Sikkerhedsniveau Blå Værelse nr. 47.
Flytekniker Jonald Jackson Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 48.
Flytekniker Mokane Sarras Sikkerhedsniveau Grøn Værelse nr. 48.
Flyveleder Leland Karris Sikkerhedsniveau Lilla Værelse nr. 49.