

ALIENS: KOLD SOL

ALIENS: KOLD SOL



ET ALIEN-INSPIRERET SCENARIO TIL VIKING-CON 27 AF MORTEN G. PETERSEN.

FORORD

Velkommen til Alien-universet. Dette scenarie er en hyldest til alien-filmene og en lang række af de tegneserier, computerspil, brætspil m.m., der er udsprunget af filmene. Dette er langt fra det første endsige det sidste scenarie, der vil blive skrevet til alien-universet, eller som vil indeholde lighedspunkter med alien-filmenes mange "søskende", såsom Predator, The Thing, The Abyss, Starship Troopers, Pitch Black eller rollespillet Bughunters.

Dette scenarie ligger stilmæssigt et sted mellem Alien og Aliens. Spilpersonerne er almindelige mennesker, der er fanget på en rumstation i kredsløb om ubeboet planet langt fra nærmeste civilisation, da de opdager, at personalet er mindst lige så stor en trussel mod deres fortsatte overlevelse, som aliensne er.

Scenariet anvender en variant af Basic-reglerne. Basic-reglerne kendes bedst fra Call of Cthulhu, men er også anvendt i andre rollespil, som f.eks. RuneQuest. Jeg har valgt at anvende en variant af Basic-reglerne, hvor der blandt andet hentes inspiration i Unknown Armies. Dette er gjort ud fra den betragtning, at når der er regler til scenariet, kan de lige så vel designes til at støtte op om scenariets form. Reglerne er derfor designet med hensyn til denne type af scenarie, og der er således hverken taget hensyn til, hvordan man skaber spilpersoner, endsige hvordan man anvender reglerne i en kampagne.

Temaer og form er vigtige i scenariet. Jeg har derfor afsat nogle afsnit til at diskutere scenariets struktur, og hvorledes jeg forestiller mig det spillet. Scenariet er mest af alt en guide til, hvordan man spiller et alien-scenarie med en bestemt baggrundshistorie, og formen i selve scenariet kan derfor nærmest minde mere om en setting-guide end et scenarie med et bestemt handlingsforløb.

God fornøjelse

INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord.....	2	Dårlig stemning – panik smitter.....	18
Indholdsfortegnelse.....	3	Spilleregler.....	19
Foromtale.....	3	Evner.....	19
Scenariet kort.....	5	Færdigheder.....	19
Baggrundshistorien.....	5	Komplikationsrul.....	20
Baggrundshistorien – den kendte historie...5		Hjælpeløshed.....	23
Baggrundshistorien – Sammensværgelsen. 7		Kamp og skade.....	24
Videotransmissionerne.....	8	Helbredelse og sårbehandling.....	25
Scenariets opbygning.....	9	De tre akter.....	26
Temaer.....	9	Første akt: Drømme mellem stjernerne...26	
Isolation.....	9	Anden akt: Livet uden for jorden.....	29
Hjælpeløshed.....	10	Scener.....	31
Forfald.....	10	Tredje akt: Lukkes og slukkes.....	32
Drømme.....	10	Kunsten at afslutte scenariet	32
Form.....	11	Relæstationen Styria LV-4.....	33
Samspil.....	11	Relæstationen.....	33
Forventningen om aliens.....	11	Videodagbøgerne.....	34
Andre forventninger.....	12	Isolation, klaustrofobi og forfald.....	35
Mysteriet på rumstationen.....	14	Steder på stationen.....	35
De tre centrale mysterier.....	14	Birollerne – Personalet.....	43
Rollespil og rolleudvikling.....	15	Biroller – Alien, Aliens.....	50
Spilpersonerne.....	15	Aliens'nes placering i spillet.....	50
Coolness.....	16	Aliens i spil: To stadier.....	51
Mekanikken.....	16	De karakteristiske træk ved aliens.....	53
Coolness-checks.....	17	Aswan.....	55
Konsekvenserne af tab af Coolness.....	17	Appendiks.....	57

Foromtale

Lewis Argenstone var iført kittel, hvid skjorte, sorte bukser, briller og en sort sko, da hans frosne lig langsomt drev forbi vinduerne på rumstationen Styria-LV4. Hans opspilede øjne stirrede tavst ind på de mange ansigter i stationens kantine, der stirrede tilbage på ham.

Selv mord ved at springe ud gennem en luftsluse, lød det i rapporten. Der stod ikke, at selvmordet var en flugt fra en langt værre død.

Langt derfra, på jorden, vågner psykologen Ann Hedger af en underlig drøm, da telefonen vækker hende, og hendes chef, Mr. Burke, toner frem på telefonens skærm. "Jeg har en opgave til dig", meddeler han tørt, "der er sket en ulykke på rumstationen Styria-LV4. Jeg vil have dig til se på det."

ALIENS: KOLD SOL er et scenarie inspireret af de to første Alien-film. Scenariet anvender Basic Roleplaying-reglerne (kendt fra bl.a. Call of Cthulhu) med nogle simple variationer, og det er for en spiller og fem spillere. Regelkendskab er ikke et krav. Drama, action, død og ødelæggelse venter forude.

Scenariet kort

Scenariet består af tre akter. I første akt ankommer spillersonerne til rumstationen Styria-LV4. De har hver deres årsag til at være på stationen, men fælles for dem alle er Lewis Argenstones selvmord. I anden akt går spilgruppen på opdagelse på stationen, nogle for at efterforske dødsfaldet, nogen for at beskytte firmaets interesser i forbindelse med dødsfaldet og nogen for at erstatte afdøde.

I løbet af anden og tredje akt afdækker spillersonerne en sammensværgelse mellem stationens personale: Da man grundlagde den første bebyggelse på planeten under rumstationen, fandt man i nogle grotter under jorden en stor samling æg. Da aliens var kolonisterne ukendte, var man ikke bekendt med faren, førend bebyggelsen blev rendt over ende. Personalet på stationen var blandt de få overlevende, da de var i sikkerhed langt over planetens overflade, og via radio og tv kunne de følge massakren på kolonisterne.

Resten af tredje akt er en kamp for overlevelse mellem stationens personale, som kæmper for at bevare sin hemmelighed, og aliensne, som en er trussel mod alle.

Baggrundshistorien

Baggrundshistorien består af to dele. Den del, som er frit tilgængelig, og som spillersonerne derfor forventes at have et generelt indblik i, og så er der den del, der er hemmelig. Det er den del, som spillersonerne skal afdække i løbet af scenariet. Når spillet er slut, forventes det, at spillerne er bekendt med hele historien i det mindste i grove træk.

Baggrundshistorien – den kendte historie

Denne del af baggrundshistorien er ikke hemmelig. Giv spillerne en opsummering, da der er tale om informationer, som er deres spillersoner frit tilgængeligt. Handlingen udspiller sig tidsmæssigt et sted mellem de to første alien-film, og aliens er derfor ikke blevet alment kendte endnu.

KOLONIERNE

Begær af rigdomme og den konstant voksende befolkning har drevet mennesket ud mellem stjernerne. Rejsetiden er lang, den varer adskillige måneder, og kontakten til jorden er sparsom for de fjerntliggende kolonier. De fjerntliggende kolonier er derfor afhængige af relæstationer, der forstærker radiosignalerne, og som fungerer som forsyningsposter mellem de isolerede kolonier.

Kolonierne minder om forvoksede rumhavne, hvorfra boliger, landbrug og minedrift langsomt spreder sig ud i takt med, at kolonien vokser. Livet i de fjerntliggende kolonier er hårdt, da ressourcerne er få, og rejsen til jorden er lang. Fra tid til anden ankommer forsyningskibe med mad, medicin og reservedele, samt flere kolonister – ofte slægtninge til dem, der er rejst i forvejen. Rejsen dertil foregår i

ALIENS: KOLD SOL

kryosenge, og en kolonist mærker intet til den månedlange færd.

For at styrke forbindelsen til jorden har man oprettet relæstationer, som modtager og forstærker fra radiosignaler mellem kolonierne og jorden. Relæstationerne er rumstationer i kredsløb om en lokal sol eller en planet, og de har typisk en minimal besætning. Relæstationerne fungerer også som forsyningsposter, hvor forsyningsskibene ligger ind for at blive eftersat og for at forsyne relæstationen. Nogle gange fungerer relæstationen ligefrem som et omdirigeringspunkt for forsyninger, alt imens ligger kolonisterne i deres kryosenge og mærker intet til det korte ophold. Når en kolonis produktionsapparat kommer op at stå, så fungerer den lokale relæstation også som en mellemstation for råstoffer fra kolonierne til jorden eller til andre kolonier, som måtte mangle dem.

STYRIA LV-4

En sådan relæstation er Styria LV-4, der ligger i kredsløb om planeten Aswan. Styria LV-4 fungerer som relæstation for fem fjerntliggende kolonier. Al deres radiokommunikation går gennem Styria LV-4, som forstærker signalet og sender det mod jorden. På samme vis modtager relæstationen signaler fra jorden, og på den måde holdes kontakten mellem kolonierne og deres slægtninge på jorden ved lige - ganske vist med en forsinkelse på op til 14 dage, men forbindelsen holdes ved lige med videodagbøger, bandede beskeder og en sjælden gang en skriftlig besked.

En del af de kolonister, der passerer gennem Styria LV-4, er slægtninge til de, der er allerede er ankommet - det er børn, ægtefæller og nogen gange bedsteforældre - som har ventet med at tage af sted til kolonierne er kommet op at stå.

Styria LV-4 var oprindeligt slet ikke tiltænkt som en relæstation. Den var spydspidsen for koloniseringen af Aswan, der er en beboelig planet, og som er et oplagt mål for kolonisering. Koloniseringen slog fejl, og projektet blev opgivet. I stedet søgte man længere ud mellem stjernerne, og Styria LV-4 blev i stedet reduceret til en relæstation.

TRAGEDIEN PÅ ASWAN

Planetten Aswan blev i sin tid udpeget som et oplagt mål for kolonisering. Planetten var beboelig, den havde en ikke-giftig atmosfære, og et sparsomt naturligt plante- og dyreliv, som ikke blev betragtet, som videre farligt for mennesker. Aswan skulle være endnu en koloni.

Styria LV-4 blev oprettet, som en rumstation, der skulle være koloniens "regering", og den skulle koordinere de fem beboelser, man ville anbringe på planetten. Sådan kom det ikke til at gå.

Bosættelserne slog fejl på grund af ulykker og dårligt vejr. Millioner af dollars og kolonisters liv gik tabt, og projektet blev opgivet.

STYRIA LV-4 I DAG

Nu er Styria LV-4 en relæstation. Den er bindeledet til fem fjerne, nyligt grundlagte kolonier. En lille besætning, der stammer tilbage fra koloniseringen af Aswan, varetager det daglige arbejde på Styria LV-4, og sikrer på den måde kommunikationen til de fem kolonier.

Baggrundshistorien – Sammensværgelsen

Her kommer så den hemmelige side af historien. Det er den del af baggrundshistorien, som spillpersonerne skal afdække i løbet af scenariet. Enten ved at finde de nødvendige dokumenter, eller ved at nogen taler over sig.

Da man skulle grundlægge den første bebyggelse på Aswan, bemærkede ledelsen på Styria LV-4, at der var nogle usædvanlige geologiske formationer nede på planeten. Af lutter grådighed lagde man i al hemmelighed kolonien oven på formationerne. I kældrene under koloniens centrale bygning arbejdede man sig ned gennem den klippeformation, som bebyggelsen var anbragt på. Herved fandt man nogle usædvanlige grotter, der bar tydelige tegn på en tidligere civilisations tilstedeværelse, og så fandt man æggene ...

Hverken kolonisterne eller ledelsen på Styria LV-4 kendte noget til aliens, og de begyndte at undersøge æggene. Kort tid efter slap de første aliens fri i kolonien, og ledelsen om bord på Styria LV-4 kunne følge aliens'nes massakre på kolonisterne. Fra den dag af var ledelsen som forvandlet. Deres grådighed efter planetens mineralrigdomme var erstattet af en grådighed efter at genopleve de rædsler, som kolonisterne var blevet udsat for, og som ledelsen havde fulgt over radio og tv.

Årsagen til tabet af kolonien blev holdt hemmeligt. Man dækkede over den med en historie om ulykke, dårligt vejr og muligvis ukendt sygdomme, og man fik overbevist folk på jorden om, at Styria LV-4 skulle omdannes til en relæstation, der holder forbindelsen til fjernreliggende kolonier.

Når der ankommer et koloniskib til relæstationen smugler stationens personale aliens-æg eller facehuggere om bord på koloniskibet og sender det derefter videre til sin respektive koloni. Når det ankommer er de sovende kolonister inficeret med aliens, og kort tid efter falder kolonien. Inden da sender de nødråb, statusrapporter, testamenter, bønner om hjælp og advarsler. Hver og en af disse bliver opsamlet af relæstationen, der ikke videresender disse beskeder, og uden relæstation vil det tage mange årtier førend at en antenne på jorden ved et tilfælde opsamler et signal. På relæstationen forfalsker man beskederne fra den døende koloni, og sender de redigerede beskeder videre mod jorden, og ingen har endnu opdaget noget.

ALIENS: KOLD SOL

ULYKKEN OG SELVMORDET

Personalet kan dog ikke afholde sig fra at studere aliensne, og det var under sådanne undersøgelser, at bioteknikeren Lewis Argenstone ved et uheld slap en facehugger fri. Han valgte selvmordet gennem en luftsluse frem for at blive offer for en alien – og for at være genstand for resten af Styria LV-4's besætnings underholdning.

Det er denne ulykke, der har vakt jordens opmærksomhed, og man har nu sendt et lille hold personer op med et koloniskib for, at de kan undersøge ulykken.

VIDEOTRANSMISSIONERNE

Relæstationen modtager en lind strøm af signaler fra kolonierne. De kolonier, der er blevet rendt over ende af aliens, sender ikke andet end automatiserede nødråb og advarsler mod at besøge kolonien. For ikke at vække mistanke på jorden bruger personalet en masse tid på at redigere de eksisterende transmissioner igen og igen og igen, så man på jorden har det indtryk, at alt er i orden. Nogen har fattet mistanke, men de opfattes som konspirationsteoretikere på linje med folk, der benægter månelandingerne.

De redigerede transmissioner udsendes overalt på Styria LV-4, og de er blevet en del af personalets hverdag, som en uendelig soap af videodagbøger, statusrapporter osv. Hvis nogen bruger deres kritiske sans, vil de bemærke genbruget af bestemte udtryk og vendinger, og med tiden vil de opdage, at de har set det hele før.

Personalet bruger deres fritid på at se og gense rapporterne fra massakrerne på kolonierne. Det er rapporter, hvor man indledningsvis undres over de inficerede, nyligt ankomne kolonister, og hvor man undersøger facehuggerne, som ligger døde overalt på kolonistskibet. Senere følger breve fra folk, der grædende beretter om slægtninges dødsfald, og til sidst følger rapporter fra alvorlige ledere, der blegt stirrer ind i kameraet, mens de beretter om koloniens fald – i baggrunden høres de dødende skrig, og hvordan aliensne prøver at trænge ind. Omtrent samtidig følger videodagbøger fra paniske kolonister, der advarer andre mod at ankomme, grædende beretter de om koloniens flad, angsten står malet i ansigtet, og på de bedste optagelser kan man se, hvordan personen dræbes for åben skærm af en alien.

Disse optagelser holdes naturligvis skjult for Styria LV-4s gæster.

Scenariets opbygning

Alien-scenariet er delt op i tre akter. Den første del er låst, og består af en serie korte scener, som spilleleder anvender til at introducere spilpersonerne, til at fastslå situationen og til at opbygge stemning. Den anden del er den stemningsopbyggende del, hvor spillerne udforsker rumstationen og lærer deres roller at kende, og rollerne lærer hinanden at kende, kommer på sporet af mysteriet og begynder at løse mysteriet på rumstationen. Dette bringer spilpersonerne i konflikt med rumstationens personale, og herved begynder tredje del, som er absolut den mest løse af del af scenariet, hvor spilpersonerne kæmper for deres overlevelse mod personalet, mod aliensne og med rumstationen. Ikke alle skal forvente at overleve, men det forventes, at spilpersonerne først i scenariets tredje del begynder at omkomme.

Store dele af dette scenarie handler ikke om hvad, der sker hvornår i scenariet, men er derimod en værktøjskasse med fyldt med virkemidler og forslag til, hvordan scenariet spilles.

Temaer

Der er en række temaer i scenariet, som er faste elementer i gysergenren: Isolation, hjælpeløshed, forfald og drømme. Anvend temaerne til at bygge en stemning op. Temaerne skal ikke omtales som temaer, men hav dem in mente, når du beskriver personalet, rumstationen og den situation, som spilpersonerne er fanget i.

Isolation

Isolation er vigtig i horror, og isolation kan være fysisk, som når heltene er indespærret i et hjemsøgt hus, eller når heltene er udstødt af samfundet, og ingen vil lytte til dem. I scenariet vil spilpersonerne opleve social isolation i form af, at resten af stationens personale ikke vil have med dem at gøre, at radioforbindelsen til jorden svigter, og fysisk at de er isoleret i den faldefærdige rumstation.

Spilpersonerne er isoleret på mange områder. De er fanget om bord på en rumstation, sammen med et personale, de ikke kan stole på, og sammen med aliens. Planeten, som stationen er i kredsløb om, er ubeboet, og ruinerne af kolonien er overrendt af aliens. De fjerntliggende kolonier er tilsvarende faldet for aliens, og tilbage er der kun at finde en vej tilbage til Jorden.

Spilpersonerne er alene, de har ingen venner eller familie med sig. De har ingen at stole på, og de har ingen andre end sig selv til at hjælpe sig. De er fanget bag tyndt metal, plastic og glas, som er alt, hvad der holder det dødsensfarlige tomme rum tilbage. Uden for vil de enten fryse ihjel eller blive kvalt af luftmangel, indenfor risikerer de, at en luge svigter eller skroget kolliderer.

Hjælpeløshed

Et andet vigtigt element i horror er hjælpeløsheden. Vore helte er fanget i en ond og uretfærdig verden, hvor tilfældighederne altid spiller imod dem. Hjælpeløsheden kommer til udtryk i, at de er fanget på stationen, at det er svært at flygte, at monsterene er svære at standse, at de ikke kan stole på stationens personale, og så videre. Selv reglerne til spillet gør dem hjælpeløse, da spilleder kontrollerer udfaldet af deres brug af færdigheder, og Coolness truer med at lade det hele kollapse i panik. Hjælpeløshed skal bruges med omtanke, da den skal bruges til at opbygge en gyserstemning, men må ikke bruges til at ødelægge spillernes spiloplevelse eller fratage dem lysten til at spille.

Forfald

Rumstationen er levnet af et nedlagt projekt, kolonien på planeten under dem ligger i ruiner, stationen mangler reservedele, radioforbindelsen hjem svigter, de tekniske installationer fungerer ikke ordentligt og den menneskelige fornuft hos stationens personale er kollapsed.

Forfald er et virksomt stemningselement i horror. Det er det forfaldne slot, det hjemsøgte hus, den øde landevej, eller det er rumstationen, hvor de elektriske installationer svigter, og hvor stationens forfald i virkeligheden ikke er andet end et sindbillede på personalets menneskelige og moralske forfald.

Drømme

Et vigtigt element i alien-filmene og i adskillelige alien-tegneserier er søvnens verden. Ripley ankommer sovende til starten af hver af de tre første alien-film, og i den fjerde er der en lang visuel drømmelignende sekvens. Nogle gange synes det som om, at Aliensne har en empatisk eller telepatisk kommunikation, at det er som om deres lange hoveder rummer noget, som mennesker ikke besidder, og at de bringer mareridt med sig.

Et tilbagevendende element i al vestlig fiktion siden Odysseen er, at overgangen fra den virkelige verden til den overnaturlige sker i form af at krydse en grænse fra de levendes, vågne verden til dødens og søvnens verden. Det samme gør sig gældende for alien-filmene, og scenariets første akt indeholder derfor også sovescener – det er derfor spilpersonerne ankommer i kryosenge til relæstationen. Drømme-temaet understøttes af de allestedsnærværende video- og radiotransmissioner, og af at personalet er lettere vanvittigt. Drøm og galskab er associeret.

Form

Dette scenarie har ikke et regulært forløb, men formen udspringer af samspelet mellem spilleleder og spillere. Det antages, at spilleleder arbejder med spillernes forventninger til scenariet og til genren på samme måde, som en forfatter arbejder med læserens forventninger eller filminstruktøren arbejder med publikums forventninger. Spilsystemet kan anvendes til at understøtte dette.

Samspil

Scenariet har ikke et fast forløb. Det er i stedet en pakke med ideer og forslag. Der er en samling sæere biroller, der er en række forskellige lokationer og der er en masse forskellige tilgange til scenariet. Scenariet er en slags mini-spilverden – spilleleder hjælper spillerne til at navigere i spilverdenen, og baseret på spillernes valg afsløres den uhyggelige sammensværgelse på stationen, og spilpersonerne kommer til det punkt, hvor de må kæmpe hårdt for deres overlevelse.

Med andre ord så indeholder dette scenarie ikke en bestemt måde at spille det på. Det har en fast introduktion, det har en fast ramme og en fast tematik, men selve udførelsen er en, som I skaber i samspil med hinanden.

Forventningen om aliens

Det kan næsten ikke undgås, at adskillige af spillerne har set alien-filmene og en mængde af det relaterede spin-off materiale. De ved, hvad en alien er, hvad en facehugger er og at æggene kommer fra en alien-dronning. De er bekendte med aliens'nes særegne kæber, med chestbursters, syreblod og masser af slim. De forventer mindst en alien, gerne flere, nogle facehuggere, måske nogle æg og måske ligefrem en dronning.

Der er derfor ingen grund til at lade som om spillerne ikke kender til aliens. Ligesom publikum i en film ved, at morderen gemmer sig bag døren, så sidder de ivrig forventning om overraskelsen, når katten pludselig springer ud af skabet. Det samme gør sig gældende for et alien-scenarie. Spillerne har valgt at spille det, fordi de forventer at møde aliens.

Der er derfor god grund til at lege med spillernes forventninger. Den mystiske puslen i det mørke kammer – er det en facehugger eller det en kat? Når chefen for relæstationen ikke vil give adgang til et bestemt kvarter, er det fordi han gemmer en dronning og dens æg der, eller er det bare hans ulovlige stash af hash? Hvis et medlem af personalet ikke vil lade sig scanne, er det så fordi han bærer på en alien? Osv.

Brug spillernes forventninger om aliens opdukken til at opbygge en stemning via falske ledetråde. Det

ALIENS: KOLD SOL

er ikke antallet af aliens, der uhyggeligt, det er forventningen om deres opdukken. At de lurker, og at man kan aldrig vide, hvornår de dukker op. Arbejd med modstillingen mellem, at spillerne udmærket ved hvad en alien er, men at deres spilpersoner ikke gør. Spillerne kan ligefrem havne i situationer, hvor deres spilpersoner vil gøre ting, som de ikke selv vil, fordi den viden, som spillerne lader deres spilpersoner agere ud fra, adskiller sig fra den viden, som spillerne har om scenariet. Formålet med forventninger er ikke at forhindre spilpersonerne i at afdække det rigtige mysterium på basen eller komme at i problemer med aliens. I stedet er det subplots, der skal bruges til at bygge forventningen om aliens op. Det er ikke spørgsmål, om der dukker aliens op, men om hvilke aliens, og om hvornår de gør det.

Andre forventninger

NEDLAGTE SEKTIONER

Dele af stationens sektioner er nedlagt og spærret af. Personalet har længe hentet reservedele fra disse sektioner eller bare brugt del til at skjule ting i, f.eks. smuglergods. Det betyder, at nogle sektioner er meget farlige at bevæge sig, andre rummer bare ulovligt gods. Personalet gør derfor deres bedste for at holde spilpersonerne ude herfra, hvilket kan vækkes deres nysgerrighed.

PERSONALETS SÆRE OPFØRSEL



Den lange tids indespærring, de umenneskelige gerninger og stationens forfald har drevet personalet ud over

fornuftens rand. Deres opførelse kan derfor fra tid til anden lokke folk til at tro, at de dækker over større rædsler end som så. Nogle gør det, andre skjuler bare over deres særheder, hvilket kan lokke spilpersonerne på afveje. Led spillerne på afveje ved at lade dem opdage at en i personalet gør noget underligt, indtil det viser sig bare at være en irrationel, men harmløs særhed.

ANDROIDEN

Et fast element i mange aliens-historier er androiden. Nogle gange er den skjult blandt besætningsmedlemmerne, andre gange er dens identitet kendt. Nogle gange er den en ven, andre gange er den en fjende. Der er også en androide på Styria LV-4, og den er blevet omprogrammeret af stationschefen Jaan Byrne til at beskytte ham. Det er ikke på forhånd fastsat hvem blandt personalet, der er androiden, men derimod en ting, der bliver afsløret på et tidspunkt i scenariet – helst når det er allermest en overraskelse.

DEN STÆRKE KVINDE

Et fast element i alien-historierne er den stærke kvinde, og en af spilpersonerne er simpelthen sejere end de andre for at respektere dette tema. De kvindelige biroller er alle designet til at understøtte dette tema ved at være hver deres modsætning til den stærke kvinde. Understøt temaet ved at holde



ALIENS: KOLD SOL

øje med, hvilke træk spilleren giver sin karakter, og derefter spil på de kvindelige birollers modsætning til dette.

RUMSTATIONEN GÅR TABT

Et fast element er, at rumstationer går tabt. Det kan enten ske, fordi spilpersonerne vælger at aktivere selvdestruktionsmekanismen, fordi skurken vælger at ødelægge stationen, eller fordi stationen ikke bliver vedligeholdt (enten ved at reaktoren beskadiges, eller ved at stationens kredsløb om planeten Aswan forfalder, og den dermed ender med at brænde op i atmosfæren).

I forbindelse med stationens ødelæggelse skal der gerne være et hektisk kapløb for at enten redde stationen eller flygte fra den.

UDENDØRS PÅ RUMSTATION

Det er en rumstation, og spillerne skal have fornemmelsen af at være strandet ude i rummet. Det gøres ved beskrivelse af udsigten gennem stationens forskellige glaspartier, som glaskuplen i Observatoriet og glastaget i Gartneriet. Og det gøres ved at spilpersonerne har en udendørssekvens – det kan være i forbindelse med det selvmord, de skal efterforske, eller det kan være for at reparere noget. I scenariets actiondel kan det også være for at flygte fra en alien, og det kan måske ligefrem være at en spilperson bliver nødt til at springe fra en sluse til anden uden beskyttelse! Få stationens yderside med ind i spillet.

Mysteriet på rumstationen

I baggrundshistorien er beskrevet rumstationens sørgelige historie, og kort opsummeret de grusomme begivenheder, der er gået forud for spillernes ankomst. Det er vigtigt at huske på, at spillerne helst skal afdække størstedelen, hvis ikke hele mysteriet i anden akt, eller som minimum i tredje akt. Mysteriet er med til at sætte stemningen i scenariet, og den mister sin værdi, hvis spillerne først bliver bekendt med historien, når I sidder og gennemgår spillet ved evalueringen efter scenariet. Det handler ikke *om* spillerne får afdækket historien, men *hvordan*, de gør det, og *hvad*, det kommer til at koste dem. Hvis spillersonerne f.eks. undersøger et rum for skjulte spor, så handler det ikke om, hvorvidt de finder sporene, men om de bliver opdaget undervejs eller noget lignende.

Brug kompleksitetsreglerne til at sikre at spillerne får afdækket mysteriet. Komplexitetsrul sikrer, at spillersonerne får samlet sporene. Ved succes samler spillersonerne spor ind, og ved de fejlede kompleksitetsrul samles stadig spor ind, men samtidig kommer spillersonerne i vanskeligheder med personalet. Et showdown bliver uundgåeligt.

De tre centrale mysterier

- Fundet af aliens på planeten, og hvordan man valgte at anbringe kolonien oven på grotterne med aliens.
- Eksperimenterne med aliens og smuglen facehugger og æg ombord på kolonistskibe, så massakren fra Aswan kan gentage sig igen og igen.
- Censureringen af transmissionerne af massakrerne fra kolonierne, og redigeringen af optagelserne, som kører overalt på stationerne, og som videresendes til jorden.

Bemærk, at indsigt i hvert af disse mysterier kan koste Coolness-point.

Vejen til de tre mysterier

Der er adskillige mulige veje til at afdække de tre mysterier, og som spilleleder er din opgave at lade spillerne komme på sporet af mysterierne og afdække dem. Kernen i denne proces er ikke *om* spillerne/spilpersonerne får afdækket mysterierne, men hvad det koster dem at afdække mysterierne, og hvad de vil bruge deres viden til.

- Spilpersonerne besøger Aswan og ruinerne af kolonien. Se afsnittet om *Aswan* for yderligere informationer.
- Spilpersonerne får fat i de oprindelige optagelser af Aswankolonien fald – de vil være at finde i Kontrolcentret eller ved at hacke sig ind i Kontrolcentret fra f.eks. Radiotårnet.
- Spilpersonerne finder spor efter Lewis Argenstones eksperimenter i hans arbejdsnoter, på hans kontor eller det laboratorium, hvor han begik selvmord, som leder dem på sporet af aliens, facehuggere eller æg.

ALIENS: KOLD SOL

- Spilpersonerne får fat i de radiotransmissioner, som Styria LV-4 modtager fra de faldne kolonier, som ikke består af andet end nødråb, maydays og advarsler mod at besøge kolonierne. De vil kunne findes i Radio-tårnet.
- Spilpersonerne finder optagelserne af massakrerne på de fjerntliggende kolonier. Disse optagelser kan enten findes i Kontrolcentret eller hos en skødesløs birolle, som har dem liggende på en privat computer.
- Spilpersonerne finder de klassiske spor efter aliens (slim, æg, facehuggere, syreskader) i et nedlagt laboratorium, hvor der har været eksperimenteret med aliens, eller de finder rapporterne fra undersøgelserne.
- Bemærker, at transmissionerne, der sendes overalt på stationen, genbruger noget materiale, og derved opdager, at alle transmissionerne til jorden er redigerede. Blandt andet kokken Thomas Bosens opførsel kan indikere dette.
- Udstyr med syreskader er sendt til værkstedet til reparation.
- Tegn på faste afgang til Aswan, der ofte falder sammen med ankomsten af koloniskibe, i Hangarens log.
- Eventuelt undvegne aliens kan opholde sig ved mikro-reaktoren (det er der trods alt tradition for at de gør), og efterlader tegn på deres tilstedeværelse.
- Får en birolle til at tale over sig eller fortale sig. Det kan være i et af de mange interviews, som enten Ann Hedger eller Miriam Schloss foretager.
- Opdager at birollerne mødes i al hemmelighed i nedlagte kvarterer eller nedlagte laboratorier, som ellers skal forestille ikke at være i brug.

Brug komplikationsrul (se afsnittet om *Spilleregler*) til at skabe drama omkring tilegnelsen af disse informationer: Bliver folk opdaget undervejs? Slipper de en alien løs? Kommer de til skade? Ødelægger de et stykke udstyr? Sætter de en alarm i gang eller bliver de spærret inde?

Rollespil og rolleudvikling

I første akt handler det om spilpersonernes ankomst til en fremmed verden. De skal lære bipersonerne og stationen at kende, og rollerne skal lære hinanden at kende. Første og anden akt er det tidspunkt, hvor spillerne har bedst mulighed for at udforske deres roller og at spille meget i rollerne. I tredje akt er vægten mest på action og drama, og det kan derfor være sværere at udforske rollerne, og spillerne skal derfor være godt bekendte med deres roller til den tid.

Spilpersonerne

Der er fem primære spilpersoner og en sjette bonusperson, så spilgruppens størrelse kan justeres til at spille med fem eller seks spillere. Hvis du kun har fire spillere, kan du evt. fjerne Carl Erlenstein eller måske Gerhard Meyer.

ANN HEDGER er scenariets hovedperson. Hun har lidt samme funktion som Ripley, og hun har bedre chancer for at overleve end flere af de andre spilpersoner. Hun er psykolog, og hendes opgave er at evaluere personalet på Relæstationen. Det kan være en svær opgave at spille.

MIRIAM SCHLOSS er scenariets mest kamporienterede spilperson. Hun har til opgave at efterforske selvmordet. Hun er relativt let at spille, og hun egner sig til spillere, der gerne vil spille efterforskning.

GERHARD MEYER er det nærmeste vi kommer på en skurk mellem spilpersonerne. Hans opgave er at spænde ben for Miriams efterforskning, men han har ikke til opgave at forråde nogen af spilpersonerne, og ideligt er han lige så interesseret i at overleve sammen med dem, som de er.

CARL ERLNSTEIN har en simpel rolle. Han er en laborant, der skal erstatte afdøde, men hans nye kollegaer vil ikke arbejde sammen med ham. Han kan uden vanskeligheder assistere flere af de andre spilpersoner i deres arbejde.

CARLTON HEDGER er scenariets tragiske spilperson. Han skulle slet ikke have været der, men i stedet befinde sig i kryosøvn om bord på samme rumskib, som hans kone og børn – og det bliver endnu værre senere i scenariet, når spilpersonerne opdager, at det rumskib er sendt videre ud til en koloni, der er overrendt med aliens. Carltons rolle er egnet til en spiller, der godt vil spille en tragisk skikkelse, der oplever en masse lidelse.

TOMASIO REZA er scenariets sjette spilperson og er kun med som en reserve, hvis der er seks spillere til scenariet. Han skal evaluere Relæstationens fysiske forhold, og han har derfor rigeligt af se til.

Coolness

Reglerne er et værktøj til at bygge temaet i spillet op. Et centralt værktøj er Coolness. Coolness er baseret på Sanity-reglerne fra Call of Cthulhu. I stedet for at blive vanvittig, bliver man panikslagen, for i horror-genren dræber panik. Coolness kontrolleres af spilleleder, da der er tale om en udefrakommende trussel mod spilpersonerne, og som udgangspunkt fås Coolness-point kun igen imellem scenarierne.

ALIENS: KOLD SOL

Der kan dog være situationer, hvor spilleleder finder det passende at lade en spilperson få nogle Coolness-point igen.

Mekanikken

Coolness-point går på en skal fra 1 til 100, ved 0 omkommer spilpersonen, som konsekvens af en panikbaseret handling. Coolness-point fornyes mellem hvert scenarie, og enkelte point kan fås igen undervejs i scenariet, men intentionen er, at det går stødt ned af bakke med pointne. Spilpersonen Ann Hedger har ekstra mange Coolness-point, idet hun er spillets Ripley-figur.

Selve Coolness reaktionsoversigterne er gengivet på spilpersonsarkene, så spillerne kan se hvordan de forventes at reagere, og de kan få en forventning om, at panik dræber.

Coolness-checks

Når en spilperson bliver udsat for noget skræmmende, ubehageligt eller uhyggeligt, som potentielt kan svække personens morale, skal der foretages et Coolness-rul. Spilleren ruller d%, og hvis resultatet er under den nuværende Coolness-værdi mistes ingen eller ganske få point, men hvis spilleren ruller over mistes et eller flere point. Coolness-mekanikken kontrolleres af spilleleder, der bestemmer om der skal rulles et Coolness-check.

Antallet af point mistet er afhængigt af situationen. Følgende tabel giver en fingerpeg for antallet af point mistet. Tallet til venstre er, hvis man klarer sit rul, og til højre, når man fejler.

- Overrasket af alien 0/1d3
- Overrasket af fundet af lig eller kropsdel 0/1d3
- Finder liget af ven 0/1d4
- Løber tør for ammunition det forkerte øjeblik 0/1d4
- Våbnet jammer det forkerte øjeblik 1/1d6



ALIENS: KOLD SOL

- Oplever fremmed persons voldelige død 1/1d6
- Oplever vens voldelige død 1d3/1d6
- Alienen synes usårlig 1d3/1d6+1
- Anden spilperson mister 4+ point: *automatisk* 1d3
- Stor modgang: *automatisk* 1d4+1
- Dårlig stemning: *automatisk* 1d3+2

Konsekvenserne af tab af Coolness

Hvis en spilperson mister Coolness-point, så foretager denne en ufrivillig handling i panik. Hvis en spilperson inden for en kort tidsperiode mister 20% af sine Coolness-point, er denne **PANIKSLAGEN**. Hvis spilpersonen mister alle sine Coolness-point, er personen fortabt.

Reaktion ved tab af Coolness-point

Når en spilperson taber Coolness-point, så aftvinges en reaktion ud fra denne tabel.

- 1-2 point: *Rystet*. Spilpersonen er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over sine egne handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Spilpersonen foretager en spontan reaktion, en refleksmæssig handling, der forstyrrer et umiddelbart kompleksitetsrul. Spilleleder kan give -20% på et kompleksitetsrul, da den refleksmæssige handling forstyrrer brugen af færdigheden (det kan enten være til den chokerede person eller en anden person, der forstyrres af den chokerede person).
- 5-6 point: *Fumler*. Spilpersonen foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: *Reagerer som PANIKSLAGEN* (Spilleleder vælger en effekt efter eget valg)

Bemærk, at antallet af point bestemmer den overordnede handling. Den præcise handling er op til spiller og spilleleder. Spilleleder kan lade spiller vælge handlingen, hvis den passer godt ind i situationen, men har retten til at vetoe den og diktere en anden handling.

Reaktion, når panikslagen

Når en spilperson er **PANIKSLAGEN** (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid), så reageres der ud fra denne tabel. Når først spilpersonen er blevet panikslagen, kan det blive meget svært at overleve. Spilleleder kan vurdere, at en spilperson ophører med at være *panikslagen*, hvis det lykkes personerne at finde et sted, hvor de er i sikkerhed for en stund, og hvor de kan få pusten.

- 1-2 point: Spilpersonen ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på kompleksitetsrul.
- 3 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han flygter eller står som lammet for en kort stund.

ALIENS: KOLD SOL

- 4 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han smider sine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Taber kontrollen. Foretager noget, som vil være livsfarligt for ham selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller springer døråbningen og lukker den tunge jerndør i for snuden af vennerne.

Også her gælder det, at den præcise handling er op til spiller og spilleleder. Spiller er velkommen til at komme med et forslag, men spilleleder kan veto og diktere en anden reaktion. Det vigtige er, at reaktionen er i overensstemmelse med spilpersonens personlighed og situationen.

Reaktion ved 0 Coolness-point

Personen omkommer som følge af at gå i panik. Det kan være, at vedkommende løber skrigende bort kun for at blive fanget af en alien, så hans venner kan høre ham omkomme (med tilhørende tab af Coolness-point), eller han foretager uforsigtige handlinger og styrter i afgrunden, eller han flygter ud gennem en luftsluse i vakuum, eller han bliver fuldstændigt lammet af panik og bliver taget af en alien eller noget lignende. I alle fald er spilpersonen fortabt, og spilleleder dikterer, hvorledes spilpersonen omkommer – omend spillerne er velkomne til at komme med forslag.



Dårlig stemning – panik smitter

Hvis en spilperson oplever en ven eller allieret gå i panik, da vil spilpersonen miste Coolness-point, og i teorien kan det sætte en kædereaktion af panik og medfølgende Coolness-tab i gang, hvis moralen er lav blandt en gruppe spilpersoner.

PANIK SMITTER. Når en spilperson oplever en anden spilperson eller betydningsfuld birolle gå i panik – enten fordi spilleren spiller det, eller fordi spilpersonen reagerer efter *panikslagen*-tabellen, eller hvis spilpersonen mister 4 eller flere Coolness-point på én gang – så mister spilpersonen **1d3 Coolness-point**. Dette kan i teorien sætte en kædereaktion af panik i gang.

STOR MODGANG. Hvis spilpersonerne oplever stor modgang, såsom at se den sidste redningskapsel forlade rumstationen, eller opdage at nogen har saboteret alle skydevåbnene, så svækkes moralen. I situationer, hvor spilpersonerne oplever stor modgang eller svigt, kan spilleleder diktere tabet af **1d4+1 Coolness-point**.

DÅRLIG STEMNING. Hvis moralen blandt spillerne (og ikke spilpersonerne) er lav, de agerer tvært osv., så svækkes deres spilpersoners morale også. Dette er en “strafmekanik” til spilleleder,

ALIENS: KOLD SOL

hvor man kan "straffe" spillerne for at være i dårligt humør. Spilleleder kan diktere, at hvis en spiller spreder dårlig stemning gennem sit negative humør, så mistes **1d3+2 Coolness-point**.

Læren er, at det gælder om at holde humøret højt og undgå folk med en lav morale da risikoen for, at miste mere morale er støt stigende, og når andre mister Coolness, mister man sandsynligvis også selv. Men kan man overleve alene eller ved at lade de andre i stikken?

Spilleregler

Reglerne er baseret på en blanding af Call of Cthulhu (Basic-reglerne) og på Unknown Armies. Som udgangspunkt besidder alle spilpersoner fire evner, der er angivet op en skala fra 1-100 og dertil en række færdigheder, der tilsvarende går på en skala fra 1-100. Spilpersonerne har dertil en Coolness-værdi, der er baseret på deres evne Psyche (med undtagelse af Den stærke kvinde), og så har de en helbredstabel, der anvendes, når de tager skade. Når der skal rulles mod en Evne, en Færdighed eller mod Coolness, skal der rulles under værdien med %-terninger. Det er kun spillerne, der ruller terninger i dette scenarie. Som spilleleder får du ikke brug for at rulle terninger, og der er derfor ikke nogen tal på birollerne.

Evner

Spilpersonerne har fire evnetal, Krop, Sind, Psyche og Social, der går på en skala fra 1-100. Til hver af de fire evnetal er en gruppe færdigheder, der ligeledes er %-baserede. Hvis en spilperson anvender en evne til at afgøre udfaldet af en handling, så er der tale om *et svært komplikationsrul*

Færdigheder

Alle spilpersoner har et sæt basisfærdigheder, og de har dertil et sæt færdigheder, der afspejler deres særligt kompetencer, baggrunde og træning. Færdigheder er alene beskrevet ud fra deres navn, og det er op til jer at tolke færdighedernes præcise indhold, og alle færdigheder er tilknyttet en evne, hvilket er for at give et fingerpeg om hvilken evne, der kan erstatte en given færdighed. Hvis en spilperson anvender en færdighed til at afgøre udfaldet af en handling, er der tale om *et almindeligt komplikationsrul*.

Basis-færdighederne

Alle spilpersoner har følgende basisfærdigheder, som hver er knyttet til en bestemt evne.

- Krop: General Atletik 15%, At strides 15%
- Sind: General lærdom 15%, Opmærksomhed 15%
- Social: Lyve 15%, Charme 15%
- Psyche: Holde hovedet koldt 15%, Empati 15%

Komplikationsrul

Når en spillperson forsøger at udføre en handling, hvor der er tvivl om udfaldet, så foretages et komplikationsrul. Formålet med komplikationsrul er at sikre sig, at spillet altid bevæger sig fremad. Derfor er udfaldet af et komplikationsrul som udgangspunkt altid en succes – og det rullet afgør er, hvor dyrekøbt succesen er. Der er således ikke nogen fjollede fumbles, hvor et dårligt terningslag resulterer i at en komisk situation opstår.

Der er to typer komplikationsrul, Almindelige og Svære. Et almindeligt komplikationsrul anvendes, når spilleren anvender en **FÆRDIGHED**. Et Svært komplikationsrul anvendes, når spilleren anvender en **EVNE**. Det er således altid bedst at bruge færdigheder frem for evner. Komplikationsrul udføres ved, at spilleren ruller under sin færdighed eller under sin evne med %-terninger.

Almindeligt komplikationsrul

Succes	Handlingen lykkes
Nederlag	Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)

Svært komplikationsrul

Succes	Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)
Nederlag	Handlingen lykkes, men med en komplikation (B)

Komplikationstype A

- Handlingen er (næsten) en succes, men forholdene kræver et nyt terningslag, men med en anden færdighed eller evne (f.eks. forsøges en computer hacket med en computerfærdighed, men der skal også rulles en gang for kryptering).
- En ressource går tabt (f.eks. våben eller værktøj går i stykker)
- Resultatet negeres af modstanden (spillpersonen låser døren, men skurken presser den op)

Komplikationstype B

- Handlingen fejler og situationen forværres
- En ressource går tabt og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Handlingen lykkes, men en ny trussel dukker op
- Handlingen lykkes, men der følger en konsekvens (se *kamp og skade*)



Se sektionen med eksempler nedenfor på hvordan forskellige komplikationer kan opstilles. Se desuden afsnittene om **Biroller** (Personalet og Aliens) for yderligere indblik i, hvordan Komplexitetsrul fungerer.

ALIENS: KOLD SOL

LAD SPILLERNE SKABE HANDLINGEN GENNEM KOMPLEKSITETSROLLET

Scenariet er på mange områder en sandkasse, som spillerne kan lege i. Spillets anden og tredje akt former sig efter spillernes handlinger, og der er derfor ikke et bestemt forløb. Lad i stedet spillerne finde de ting, de leder efter, og forvær situationen gennem kompleksitetsrul.

F.eks. hvis en spiller ønsker at finde skjulte dokumenter, så finder spilpersonen skjulte dokumenter, men der følger et kompleksitetsrul med. Det spilleren effektivt ruller for, det er om der opstår en situation imens. Hvis du vurderer, at det, som spilleren ønsker at foretage sig, er for omfangsrigt, kan du lade spilleren foretage enten et svært kompleksitetsrul (så går noget med garanti galt), eller du kan bryde handlingen op i mindre bider, som hver især kræver et kompleksitetsrul. En spiller kan således godt erklære, at han opdager sammensværgelsen på Styria LV-4, men som spilleleder er det op til dig, at introducere de nødvendige spor til at afdække sammensværgelsen. Spilleren får således ikke nødvendigvis det afgørende spor, men det spor der fører til afdækningen af sammensværgelsen, og dette kobler du op på et kompleksitetsrul.

EKSEMPLER PÅ ALMINDELIGE KOMPLIKATIONSROL

CARLTON bliver forfulgt af en alien ned af en korridor på stationen Styria LV-4. Han prøver at flygte ved at presse en slusedør i. Han ruller et atletikrul:

- *Succes* – døren lukkes i, og alienen kan ikke fange Carlton.
- *Nederlag version 1* – Carlton presser døren halvt i, og alien kan stadig presse sig igennem, men den gør det kun med besvær. Carlton får en chance for at flygte videre eller foretage en anden handling. Eneste krav er, at han anvender en anden færdighed end Atletik.
- *Nederlag version 2* – Carlton presser døren i, alienen kan ikke trænge ind, men Carlton opdager i samme øjeblik, at der står et alien-æg i kammeret sammen med ham, eller Carlton opdager klima anlægget ikke fungerer, og at der ingen ilttilførsel er længere, efter at døren smækkedes i.
- *Nederlag version 3* – Carlton presser døren i, men den rustne dør kan ikke holde alienen tilbage, og den smadrer døren op. Carlton er fortsat i problemer.
- *Nederlag version 4* – Carlton presser døren i, men inden da rager alienen ind med sine klør, og får huden af Carltons hånd. Carlton får *konsekvensen* "dybe flænger op højre hånd".
- *Nederlag version 5* – Carlton er ikke stærk nok, og døren rykkes ikke ud af stedet. Alienen standses slet ikke.

MIRIAM vil ind på et privat kontor, men der er en vagt ved døren. Hun forsøger at overtale vagten ved døren til at lade hende komme ind ved at bruge færdigheden Charme.

- *Succes*: Vagten lader sig overtale, og lader Miriam forbi.
- *Nederlag version 1* – Miriam får vagten til at genoverveje situationen, og vagten tager kontakt til

ALIENS: KOLD SOL

sin chef over radioen for at få afklaret situationen. Miriam har en ny chance for at fremføre sine argumenter, men hun skal bruge en anden færdighed.

- *Nederlag version 2* – Miriam får overtalt vagten, men denne fortryder, og slår alarm, da Miriam er kommet forbi, eller vagten insisterer på at følge med Miriam i hælene.
- *Nederlag version 3* – Miriam får overtalt vagten, men netop som hun skal forbi, dukker vagtens chef op, og stiller spørgsmål.
- *Nederlag version 4* – Miriam får overtalt vagten, men Miriam må love vagten, at gøre denne en tjeneste, eller betale vagten bestikkelse.

CARL prøver at finde de hemmelige dokumenter, som er skjult på stationschefens kontor. Han bruger færdigheden Opmærksomhed.

- *Succes*: Carl finder den skjulte bund i skuffen, hvor dokumenterne er skjult.
- *Nederlag version 1* – Carl finder den skjulte bund, men opdager, at der sidder en alarm på den falske bund, og Carl må rulle igen, men med en ny færdighed.
- *Nederlag version 2* – Carl finder den skjulte bund, men netop da træder vagten ind i lokalet og fanger Carl på fersk gerning.
- *Nederlag version 3* – Carl finder den skjulte bund og dokumenterne, men når ikke at tage dem, for i det øjeblik kommer kontorchefen ind.
- *Nederlag version 4* – Carl finder den skjulte bund, men knækker sin dirk, da han vrider bunden løs.

GERHARD prøver at springe fra en luftsluse til anden uden en rumdragt. Han anvender færdigheden Og-manøvre.

- *Succes*: Gerhard springer gennem vakuum, kulden og atmosfære-manglen bider sig ind på ham, men inden han tager varig skade, lander han sikkert i den anden luftsluse.
- *Nederlag version 1* – Gerhard springer, lander i luftslusen, og opdager, at det tager relativt lang tid, førend slusen lukker sig bag ham. Gerhard er nødt til at udholde den tynde atmosfære ved et nyt kompleksitetsrul.
- *Nederlag version 2* – Gerhard springer, lander sikkert, slusedøren lukker og atmosfære pumpes ind, da Gerhard opdager, at slusedøren ikke kan lukke helt korrekt i. Atmosfæren siver ud igen, og Gerhard risikerer igen at omkomme i vakuum. Får Gerhard lukket den defekte slusedør, eller får Gerhard åbnet og lukket den næste slusedør?
- *Nederlag version 3* – Gerhard rammer ind i dørkanten til slusen og kommer til skade, inden han får presset sig ind i slusen. Gerhard får *konsekvensen* "Forstået og forfrossen skulder".

ANN beslutter sig for at trænge ind i kontrolcentret for at gennemsøge Styria LV-4s arkiver for spor om uregelmæssigheder i stationens drift.

ALIENS: KOLD SOL

- *Succes*: Ann finder de relevante dokumenter.
- *Nederlag version 1* – Ann finder de relevante dokumenter, og opdager, at et overvågningskamera har fulgt hendes aktiviteter.
- *Nederlag version 2* – Ann finder de relevante dokumenter, men bliver taget på fersk gerning af den næstkommanderende, Joyce, der netop træder inde i kontrolcentret.
- *Nederlag version 3* – Ann finder de relevante dokumenter, men kommer til at aktivere en alarm.
- *Nederlag version 4* – Ann finder de relevante dokumenter, men glemmer sit nøglekort eller ID i arkivet.
- *Nederlag version 5* – Ann finder de relevante dokumenter, men døren til kontrolcentret er gået i baglås.
- *Nederlag version 6* – Ann finder de relevante dokumenter, men oplysningerne var fejlarkiverede, og det tog ekstraordinært mange timer at finde dem.

Hjælpeløshed

Komplikationsrullene kontrolleres af spilleleder. Det er spilleleder, der ud fra situationen afgør, hvilken komplikation der opstår. Ligesom Coolness er et værktøj til at skabe en stemning af panik og horror i scenariet, så er Komplikationsrul en måde at skabe en fornemmelse af hjælpeløshed på, og hjælpeløshed er en del af horrorgenren. Komplikationsrullet fjerner en del af spillerens kontrol med begivenhederne og overlader den til spilleleder, der kan agere den onde skæbne – som vi kender den bedst fra gysergenren, hvor succes følges af nye uheld, som når heltten finder lommelygten kun for at opdage, at den netop løber tør for batteri, eller hvor heltinden flygter i sikkerhed fra monsteret i haven, kun for at opdage at monsteret i huset er langt værre, end monsteret udenfor.

Brug komplikationsrullene til at lade handlingen glide stødt fremad, samtidig med at hvert fejlet rul medfører nye vanskeligheder. Reglerne er til at støtte stemningen i spillet.

Husk på, at det handler ikke om, at jorde spillerne. Du kan sagtens spolere spillet for dem, og det er ikke meningen. Det handler om at bringe deres spilpersoner fra asken til ilden, fra det ene dramatiske øjeblik til det andet dramatiske øjeblik.

Kamp og skade

Kamp anvender samme system som komplikationsrullene. I kampsituationer ruller en spilperson enten for at angribe, forsvare eller bare generelt for at slås. Udfaldet ved både succes og nederlag kontrolleres af spilleleder, og med fejlede komplikationsrul bliver udfaldet af kampen mere omkostningsfyldt, da der følger en konsekvens. En konsekvens er en kort beskrivelse af den skade, som spilpersonen har lidt. Det kan være **FYSISK SKADE**, som flænger, sår, skrammer, trykkede ribben, brækkede arme, maste fingre, blå øjne og betændte sår, **PSYKISK SKADE**, som manglende

ALIENS: KOLD SOL

selsikkerhed, tør ikke kigge andre i øjnene, ryster på hånden, stemmen skælver, eller **SOCIAL SKADE**, som dårligt omdømme, ydmyget offentligt, svært ved at forstå andre osv.

EKSEMPEL PÅ KOMPLEKSITETSROL I KAMP

Carlton har en improviseret flammekaster, som han vil bruge imod en alien. Carlton anvender færdigheden "at strides". Carlton vil gerne dræbe alienen med sin flammekaster.

- *Succes* – Det lykkes Carlton at jage alienen bort.
- *Nederlag version 1* – Netop som Carlton skal til at bruge flammekasteren, aktiverer han brandsikringen, og det vælter ud med vand, som slukker den improviserede flammekaster, og Carlton må rulle på ny for at stoppe alienens angreb.
- *Nederlag version 2* – Alienen flygter, og sekundet efter brænder flammekasteren ud.
- *Nederlag version 3* – Alienen kaster sig over Carlton og flænger hans brystkasse, inden flammen rammer alienen, som vender om og stikker af. Carlton får *konsekvensen* "Flænger i brystkassen".
- *Nederlag version 4* – Alienen omslynges af flammerne fra flammekasteren, men de beskedne flammer er ikke nok, og alienen kaster sig over Carlton.

Når en spiller erhverver en konsekvens skrives den ind på skadestabellen. Der er en skadestabel på hvert spilpersonsark, og den ser sådan ud:

Konsekvens _____ (effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
Konsekvens _____ (effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
Konsekvens _____ (effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
Konsekvens _____ (effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
Konsekvens _____ (effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)
Konsekvens Død _____ (effekt: ude af spillet)

Hver konsekvens har en effekt, der erstatter den tidligere effekt. Hvis spilleren slipper af med en konsekvens, så forsvinder den negative effekt også.

Skadestabellen er åben for fortolkning. Hvis en spiller på linje fire har noteret forstuvet fod, og spilleren beslutter sig for at bruge sin computerfærdighed, kan du som spilleleder enten lade spilleren rulle med den negative effekt fra linje fire, eller du kan vurdere at den forstuvede fod ikke tæller med, og at der derfor skal rulles med effekten fra linje tre i stedet.

Formålet med at skrive skaden på er at minde spillerne om, hvilke skader deres spilpersoner har pådraget sig, og gøre det lettere for dem at spille deres rollers skader. Som spilleleder kan du ligeledes

ALIENS: KOLD SOL

inddrage skadesbeskrivelserne for at minde spillerne om, hvordan deres spilpersoner generes af deres skader.

Helbredelse og sårbehandling

Reglerne er skrevet til et oneshot scenarie, og der er derfor ikke komplekse regler for heling og helbredelse. Det meste af den art vil først finde sted i tiden efter scenariet. Ikke desto mindre kan spillerne forsøge at behandle sår og skader. Enhver behandling beror på et skøn fra spilleders side, og et komplikationsrul. Et positivt udfald gør, at spilleren kan fjerne en negativ konsekvens fra sit ark. Dette kan enten være senest pådragne skade, eller en tidligere skade.

De tre akter

Scenariet er del op i tre akter. Hver akt har sit eget tempo og sin egen spillestil. *Første akt* består af seks låste scener, som spilleleder sætter og som bruges til at introducere spillpersonerne. Det er ikke meningen, at spillerne introducerer deres spillpersoner før, og spillerne skal ikke kende til hinandens spillpersoner inden da. *Anden akt* handler om at gå på opdagelse – spillpersonerne udforsker rumstationen, dens personale og intrigerne på basen og måske planeten under dem – og på et tidspunkt bringer spillpersonernes opdagelser dem i konflikt med personalet og her begynder tredje akt. *Tredje akt* er actiondelen af scenariet, hvor monstrene, både de menneskelige og de umenneskelige, dukker op, hvor rumstationen med stor sandsynlighed styrter ned, og hvor de overlevende spillpersoner kæmper for at undslippe mareridtet. Når spillpersonen flygter, eller de alle er omkommet, slutter scenariet.

Første akt: Drømme mellem stjernerne

I denne akt præsenteres spillpersonerne for hinanden og for historien. Akten består af en række låste scener, som ikke behøver at være særligt lange. Ikke alle spillpersonerne vil være til stede i alle scenerne, men lad spillerne overvære hinandens scener, da begivenhederne dels repræsenterer en slags fælles hændelser for spillpersonerne (de anbringes alle i krysoøvn, selvom vi kun ser en spillperson lagt i krysoøvn), og dels er det en del af den fælles spiloplevelse for spillerne.

Lad ikke spillerne præsentere deres spillpersoner for hinanden førend de mødes i de enkelte scener, og sørg for at spillerne er klar over hvem, der er til stede i de enkelte scener. Det drejer sig særligt om at gøre spillpersonen Carlton Hedgers opdukken til en overraskelse.

FØRSTE SCENE: PROLOG

Læs højt eller genfortæl prologen for spillerne:

Lewis Argenstone var iført kittel, hvid skjorte, sorte bukser, briller og et par sorte sko, da hans frosne lig langsomt drev forbi vinduerne på rumstationen Styria-LV4. Hans opspilede øjne stirrede tavst ind på de mange ansigter i stationens kantine, der stirrede tilbage på ham.

Han havde begået selvmord ved at springe ud gennem en luftsluse. Selvmordet var en flugt fra en langt værre død.

ANDEN SCENE: DRØMMEN

Psykologen ANN HEDGER vågner fra en drøm, og hun kaldes på arbejde

Scenen begynder i Anns kontor, hvor hun har en samtale med en patient, der er i gang med at berette om et tilbagevendende mareridt. Han beretter om, hvordan han er indespærret i et lille lokale, og hvordan han kan høre monstre trænge sig på. De kradser i døren, de flår i væggene, loftet bulner ind under deres slag – og alt imens han beretter det for Ann, så begynder de samme ting at ske med hendes kontor, helt

ALIENS: KOLD SOL

uden at patienten ligger mærke til det. Når og hvis Ann forsøger at gøre noget, forvandler patienten sig til en udefinerlig alien/mennesketing og forvrængede alien-lignende skygger begynder at trænge ind gennem flænger i væggene og sprækker ved døren. Dernæst vågner Ann med et chok – det var bare et mareridt – da hendes videofon meddeler hende, at der er et opkald.

Kør gerne scenen intenst med en snert af surrealistisk. Da det er et mareridt gælder de almindelige naturlove ikke, og Ann er hjælpeløs i modsætning til normalt. Når først spilleren begynder at lugte lunt om, at der er tale om et mareridt, så er der ingen grund til at køre scenen længere.

Opkaldet er fra Mr. Burke fra Firmaet. Han ringer for at meddele Ann Hedger, at der afventer hende en ny opgave. Hun skal ud til relæstation Styria LV-4 for at evaluere stationens personels psykologiske tilstand efter et selvmord blandt basens personel.

TREDJE SCENE: AFGANG

GERHARD MEYER tager afsked med sin kone og bliver lagt i kryosøvn

Vi er i afgangshallen i rumhavnen. Passagerer kan her tage afsked med deres kære, inden de anbringes i kryosøvn, og deres kryosenge anbringes om bord på deres respektive rumfærger. Det er et rent og pænt område, en moderne rumhavn i en velstående stat. Passagererne er trykke ved at ligge sig til at sove.

Gerhard Meyer er blandt de mange passagerer. Han skal med rumskibet *Blid færd*, og han tager afsked med sin kone, Irene Meyer. Giv her spilleren mulighed for at sige et par sidste ord til sin kone. Irene Meyer er bekymret på sin mands vegne, og spilleren får mulighed for at berolige sin kone.

FJERDE SCENE: ANKOMST

MIRIAM SCHOSS og **CARL ERLLENSTEIN** vågner samtidig af deres kryosøvn, og de får udvekslet et par ord med hinanden

Rumskibet *Blid Færd* er draget sikkert gennem rummet. Om bord er 300 kolonister, der skal videre til De Ydre Kolonier, men ved Relæstationen gøres holdt for at sætte en håndfuld passagerer af, som hver især har deres ærinde på Relæstationen. Dernæst drager *Blid Færd* videre.

I opvågningsrummet på Relæstationen står fem/seks åbne og tomme kryosenge. Passagererne i de andre senge har allerede forladt opvågningsrummet, og tilbage er de to sidst vågne, Miriam og Carl, der nu har mulighed for udspille lidt høflig smalltalk, mens de klæder sig i stationens standard kedeldragter.

Uden for stationens vinduer drager *Blid Færd* videre mod De Ydre Kolonier (*og ja, der er anbragt aliens om bord på rumskibet, men det opdager spilpersonerne først langt senere, tys, lige nu er det en hemmelighed*)

Du kan evt. introducere stationens læge, Dr.

ALIENS: KOLD SOL

Anna MacKournikova, her, hvis du har brug for at skubbe spillerne i gang.

FEMTE SCENE: VELKOMST

ANN, MIRIAM, GERHARD, CARL og [valgfrit] **TOMASIO REZA** mødes med stationens chef, *Jaan Byrne*, og bydes officielt velkommen

Spilpersonerne er samlet i kantinen. De er alle iklædt ens kedeldragter med Relæstationens logoer. De har ikke haft mulighed for at skifte til deres eget tøj. Deres bagage er blevet bragt til deres kvarterer. Her bliver de budt velkommen af Jaan Byrne.

Jaan præsenterer de fire (evt. fem) spilpersoner for hinanden og oplyser dem kort om, hvad deres ærinde på Relæstationen er:

- Miriam Schloss – betjent, der skal efterforske omstændighederne omkring Lewis Argenstones selvmord.
- Gerhard Meyer – der er firmaets repræsentant og som skal sikre personalets juridiske status i forbindelse med Miriam Schloss' efterforskning.
- Ann Hedger – psykolog, der er her for at evaluere personalets psykologiske status efter Lewis Argenstones selvmord.
- Carl Erlenstein – laborant med medicinsk erfaring, som skal erstatte Lewis Argenstone og derfor skal arbejde sammen med biolog Marlene Ditmar.
- (Tomasio Reza – tekniker, der skal foretage en fysisk evaluering af Relæstationen, mens Ann foretager en

psykologisk af Relæstationens personale).

Bemærk, at vi endnu ikke har haft Carlton på banen, og dennes spiller begynder muligvis at undre sig. Først i næste scene skal han dukke op. Jaan gør ikke opmærksom på, at der er en ekstra passager.

Derefter går Jaan i gang med kort at forklare om Relæstationen og om livet på Relæstationen.

SJETTE SCENE: DET UVENTEDE

ANN HEDGER møder **CARLTON HEDGER**, der ved en fejl er blevet vækket og indkvarteret i hendes værelse.

Ligesom de andre bevæger Ann sig ned til sit kvarter, hvor hendes bagage venter hende, og hvor hun kan komme til at få pakket ud og gjort sig klar til at påbegynde sit arbejde. Da hun låser sig ind i sit kvarter, opdager hun, at der sidder en fremmed derinde, Carlton Hedger.

Carlton Hedger ved ikke hvorfor han er blevet vækket og bragt til lokalet. Han aner ikke, hvor han er henne, da han forventer, at han er på vej til De Ydre Kolonier sammen med sin kone og børn, og at han først skulle vækkes ved ankomsten til De Ydre Kolonier. Ved en fejl er Carlton og Ann blevet opfattet som ægtefæller, og Carlton er derfor blevet vækket og anbragt i Anns kvarter.

Antageligvis tager Ann og Carlton kontakt til Relæstationens personale. Jaan Byrne forklarer, at der er sket en administrativ fejltagelse, og at

ALIENS: KOLD SOL

Blid Færd er rejst videre på sin færd, som vil tage endnu ni måneder, førend den er fremme. Carltons eneste mulighed er at blive og afvente det næste koloniskib, der skal ud mod kolonierne. Det næste forventes at passere

gennem Relæstationen om seks måneder, alternativt må han tage et rumskib til jorden, og afvente koloniskibets afgang der. Der er et rumskib på vej til Relæstationen. Det ankommer om ti dage.

Anden akt: Livet uden for jorden

Anden akt handler om udforskningen af rumstationen, dens personale og den skumle intrige, som de er involveret i. Akten er en blanding af, at spilpersonerne går på opdagelse, og at du som spilleleder sætter ting i gang. Forvent, at der skal improviseres en del. Der er forslag til begivenheder overalt i teksten.

Spilpersonernes arbejdsopgaver

Spilpersonerne har forskellige opgaver, og det er ikke et krav, at de skal arbejde sammen om at efterforske dødsfaldet. Forvent at spillerne vil forsøge at opfylde deres spilpersoners arbejdsopgaver. Det er din opgave at præsentere spillerne for interessante hændelser, når deres spilpersoner opfylder deres arbejdsopgaver, og giv dem mulighed for at komme i konflikt med hinanden (om efterforskningen) eller med stationens personale. Hold gerne scenerne korte og klip ofte mellem spillerne, så de ikke venter i lang tid på at lave noget.

- Ann Hedger – interview med Relæstationens personale
- Miriam Schloss – efterforskning af selvmordet (obduktion, ulykkesstedet, interview med personalet, Lewis Argenstones kvarter og personlige ejendele)
- Gerhard Meyer – høfligt spænde ben for Miriams efterforskning ved at overvære interviews og beskytte de interviewede og gennemgå de samme efterforskningselementer som Miriam.
- Carl Erlenstein – Carl skal overtage Lewis Argenstones arbejdsopgaver og samarbejde med Dr. Marlene Ditmar, men Carl opdager hurtigt, at han ikke er videre velkommen og at han kommer til at strides med Dr. Ditmar om at have noget at lave.
- Carlton Hedger – har ikke noget at foretage sig. Carls færdigheder er overflødige, og det er slet ikke meningen, at han skal være der. Sørg for at Carltons spiller ikke kommer til at kede sig, selvom Carlton gør det. F.eks. kan det tænkes, at mens Carlton sidder og keder sig i kantinen, at han overhører en samtale, eller at han på lignende vis kommer på sporet af, at der er noget galt på stationen.

ALIENS: KOLD SOL

Ann Hedgers arbejde: Interview med personalet

Ann's opgave er at interviewe personalet og evaluere deres mentale helbred. De færreste af os har den fornødne psykologiske ekspertise til at udspille autentiske samtaler, og det er heller ikke pointen. Samtalerne er en måde at præsentere birollerne på, og komme med hentydninger til sammensværgelsen mellem dem. Nogle i personalet ønsker ikke at deltage i interviewne, og de dukker ikke op til de aftalte møder. Andre vil gerne, og du kan bruge disse til at give antydninger af, at der er noget meget galt på stationen. Spil nogle korte samtaler – en slags uddrag af interviewne eller krydsklip med hvad de andre spillere foretager sig, så ikke al spiltiden opsluges af samtalerne. Utilfredse stationsfolk klager til deres chef, Jaan Byrne, der både bringer klagerne til Ann Hedger og til Gerhard Meyer. Det er formelt set Gerhard Meyers opgave at beskytte personalets rettigheder, og du kan derved bringe Ann og Gerhard i konflikt med hinanden.

Miriam Schloss' arbejde: Efterforskningen

Obduktion – Birollen Anna MacKournikova er den eneste med den nødvendige ekspertise til at foretage en obduktion. Lewis Argenstone døde en "naturlig" død i vakuum af ildmangel og ekstrem kulde.

Vidneudsagn – Miriam må tænkes at ville forhøre de forskellige biroller omkring Lewis' selvmord eller måske forlange adgang til Ann Hedgers interviewrapporter. Særligt her er det meningen at Gerhard skal spænde ben for Miriam. Ingen overværede Lewis' død, og ingen har noget særligt at sige om Lewis, men grundet sammensværgelsen mellem alle stationens personel, så lyver de alle, og det bør vække Miriams mistanke.

Gerningsstedet og afdødes private kvarter – måske er der spor, måske er der ikke. Måske er der tegn på, at der er blevet ryddet op i sporene. Præcis hvordan det udspiller sig, er afhængigt af jeres samspil. Komplexitetsrul kan give Miriam spor at gå efter, men kan også bringe hende i vanskeligheder, og hun risikerer at være blive en oplagt kandidat for et facehugger-attentat.

Gerhard Meyers benspænd

Gerhards opgave er at forsvare personalets rettigheder, og endnu mere væsentligt at forsvare deres fælles arbejdsgivers omdømme mod ubehagelige skandaler. En vigtig del af spillets dynamik kommer fra, at Gerhard Meyer skal sabotere Miriams efterforskning. Brug stationens chef, Jaan Byrne, til at skubbe Gerhard i denne rigtige retning, hvis Gerhard ikke selv er udfarende.

Carl Erlensteins nye job

Carl skal overtage Lewis' job, men Carl er ingenlunde ønsket. Her er det vigtigt, at du får spillet en række (korte) scener, der får Carl til at føle sig som outsider. Hans makker, Dr. Ditmar, vil ikke arbejde med ham, og han udelukkes fra laboratorierne, han får ikke de værktøjer, han skal bruge, og når han dukker op, så tier personalet pludselig stille. Klager han til Jaan Byrne, så ignoreres han osv. Lad gerne Carl få en mistanke om, at der foregår noget på stationen – lad ham se personalet holde mystiske

ALIENS: KOLD SOL

møder eller frekventere nedlagte sektioner af rumstationen. Netop de mystiske spor gør Carl relevant for de andre spilpersoner, da han kan bringe Miriam og Ann nogle interessante observationer.

Carlton Hedger – vækket ved en fejltagelse

Den spilperson, der er sværest at få ind i spillet, er Carlton. Hvor f.eks. Carl må tænkes at forsøge at udføre sit job, da har Carlton intet at foretage sig. Du kan her lade Carlton observere uregelmæssigheder i personalets opførsel, og du kan lade Carlton strejfe rundt på rumstationen, og ved rene tilfælde bemærke personalets sammensværgelse. Carlton kommer ind i spillet igen via de observationer, han kan begå, når han keder sig. Personalet er lige så lidt interesserede i at lade Carlton hjælpe til med arbejde på stationen, som de er med Carl, da han ikke er en del af deres sammensværgelse.

Scener

FÆLLESSCENER FOR SPILGRUPPEN: SPISNING I KANTINEN

En måde du kan samle spilpersonerne og lade dem komme i snak med hinanden er i kantinen. Typisk spiser personalet enten alene på skæve tidspunkter, eller de spiser ved deres eget bord, hvilket gør det naturligt for spilgruppen at sidde ved samme bord. Du kan på den måde regelmæssigt samle spilgruppen og lade dem udveksle erfaringer. I den sammenhæng vil Gerhard Meyer sandsynligvis ikke være velkommen – og du kan eventuelt forværre det ved, at Jaan Byrne kun inviterer ham til at spise sammen med personalet.

STABILISERINGEN AF KREDSLØBET

Styria LV-4s kredsløb er ikke stabilt. Af og til tændes en række strategisk placerede dyser, og voldsomme energiuudladninger finder sted. Hele stationen ryster og gynger, strømmen svinger i nogle sektioner, og alle kastes omkuld. Stabiliseringen varer ganske kort tid, hvorefter alt er roligt igen. Brug stabiliseringen til at foresvæve senere begivenheder – f.eks. at en manglende stabilisering får stationen til at styrte, at stabiliseringen bruges strategisk til at dræbe en alien med, eller at de kraftige rystelser bremser et slagsmål.

VIDEOBESKEDER

Alle de videobeskeder, -dagbøger og -statusrapporter, der modtages via radiotårnet transmitteres ud over stationens interne kommunikationsanlæg og de fremvises på vægskærme, som er overalt. Jævnligt roteres mellem beskederne, men der er ofte en fast stand af personer, som sender dagbøger. Gør spillerne opmærksomme på de flimrende billeder og den konstante strøm af videoer. Eventuelt begynder nogen at se et mønster eller genkende et citat, som bliver ved med at dukke op, f.eks. den samme hilsen igen og igen til familien på jorden, eller en statusrapport, der gentagne gange konstaterer, at bortset fra den svovlholdige regn, så er alt godt.

Tredje akt: Lukkes og slukkes

Dette er action-delen af scenariet. Monsterene er sluppet fri, forbryderne forsøger at standse heltene, og rumstationen er ved at styrte ned. Spilpersonerne kæmper for deres overlevelse. På dette tidspunkt skal plottet gerne være afsløret, da handlingen her er fokuseret på flugt og overlevelse. Der er flere forskellige flugtmuligheder, men kun få af dem garanterer en lykkelig slutning. Der skal improviseres en del i tredje akt, da begivenhederne er meget afhængige af spillernes valg.

Tredje akt begynder, når konflikten mellem personalet og spilpersonerne bryder ud i lys lue, og monsterene slipper fri. Denne del gennemgår to trin: *Den lurende trussel* og *Action!* Begge trin er beskrevet udførligt i afsnittet om aliens, og undervejs har spillerne tre strategier at vælge imellem: *Belejring*, *flugt* og *udryddelse*. Disse tre strategier er også beskrevet i detaljer om afsnittet om aliens. Pt. gælder det, at spilpersonerne vil enten forsøge at forskanse sig, forsøge at flygte eller at udrydde samtlige aliens på stationen. Et fast element er, at den først valgte strategi altid vil slå fejl, og det er strategi nr. 2, som fungerer

Kunsten at afslutte scenariet

Selvom scenariet i tredje akt er meget åbent og kræver meget improvisation, så er der stadig nogle mulige slutninger. Den helt præcise slutning vil være afhængig af jeres spilstil, og af det som I har spillet jer frem til. En vigtig ting ved slutningen er, at den første løsning, som spilpersonerne sætter sig for, vil ikke kunne lade sig gøre. Det opdager de naturligvis først, når de har gjort et forsøg. Derefter skal de opdage et alternativ, hvis de ikke selv finder på et.

Balancegangen i denne akt er særligt omkring det, at det ikke må opleves som umuligt at undslippe Styria LV-4. Du må ikke tage håbet fra spillerne, kun gøre det svært for dem. Der skal være en mulighed for overlevelse. Spillerne vil pejle sig ind på en af scenariets mulige slutninger. For at gøre det passende dramatisk, skal den første plan slå fejl, for derefter at de opdager en alternativ løsning. Hvis de beslutter sig for at flygte, så er motoren måske brudt sammen, men de kan derimod barrikadere sig på stationen, men vælger de sprænge stationen i luften, opdager de, at mekanikken er saboteret, til gengæld er der mulighed for flugt med en redningskapsel osv.

MULIGE SLUTNINGER

- Flygter med redningskapsel til den ødelagte koloni på planeten. Hvis spilpersonerne ikke har været der tidligere, slut spillet med at de træder ud af kapslen, finder kolonien i ruiner og ser tegn på alien-aktivitet. Har de tidligere besøgt kolonien, kan scenariet slutes ved kapslens indtrængen i atmosfæren, lidt i stil med Alien 4. Se også afsnittet om Aswan.
- Flygter med rumskib i kryosøvn mod en af de ydre kolonier. Kender de ikke koloniens skæbne, så

ALIENS: KOLD SOL

slut spillet med at fortælle ankomsten til kolonien, hvordan automatiserede systemer vækker dem, og de finder kolonien i ruiner, hærget af aliens (lidt som slutningen i f.eks. filmen Resident Evil) . Kender de koloniens skæbne, kan du slutte med at de ligge sig til at sove, og rumskibet der drager af sted.

- Flygter med rumskib i kryosøvn mod jorden. Slut med at de ligger sig til at sove – ligesom i både Alien og Aliens. Ved scenariets begyndelse er der ti dage til, der ankommer et rumskib på autopilot fra De Ydre Kolonier på vej mod jorden.
- Sprænger rumstationen i stykker. Alle omkommer, skurkene udryddet og menneskeheden beskyttet mod monsterene. De to letteste former for ødelæggelse er enten at få reaktoren til at springe i luften eller at få stationen til at ramle ind i Aswans atmosfære og brænde op, en tredje mulighed er at tømme hele stationen for atmosfære.
- Barrikaderer sig på rumstationen indtil undsat. Spilpersonerne finder et sikkert sted at barrikadere sig, men det viser sig, at de enten mangler mad og vand, eller at det system, der enten vedligeholder stationens atmosfære, reaktoren eller kredsløbet om planeten er i stykker, og de bliver derfor nødt til at vove sig ud, ellers vil de omkomme i deres sikre hule.
- Besejrer samtlige aliens og skurke. En noget usædvanlig slutning for denne genre historier, så den vil jeg ikke komme yderligere ind på.

Hvis I ikke har megen tid tilbage, så nøjes med at lade spillerne kæmpe for den første løsning, de vælger, men har I derimod tid, så lad dem konstatere, at første løsning ikke er mulig (sabotage, alien infiltration, slitage etc.), når de har gjort et forsøg, og præsenter derefter et alternativ – hvis de ikke selv allerede har taget initiativ til et alternativ.

Relæstationen Styria LV-4

I dette afsnit gennemgås de tekniske detaljer omkring stationen. Hvor de tidligere afsnit handlede om at skabe stemning og om hvordan scenariet skal forløbe, så handler dette afsnit om at gå på opdagelse rumstationen og om at interagere med stationens personale.

Relæstationen

Styria LV-4 blev oprindeligt bygget som en administrativ rumstation, der skulle holde sammen på kolonierne på Aswan, en slags regeringsbygning i kredsløb om planeten, der sammen med et netværk af satellitter skulle sikre forbindelse mellem kolonierne.

Styria LV-4 er en underlig station. Den er bygget til et formål, den anvendes til et tredje formål, og den er med tiden ved at blive slidt op. Dens nuværende opgave er, at transmittere beskeder fra de fjerne kolonier, der ligger måneders rejse borte, tilbage til jorden, så radiosignalerne ikke går helt tabt undervejs. Koloniskibe med kolonister i kryosøvn ligger ind ved stationen til rutinekontrol og for at sikre

ALIENS: KOLD SOL

stationens personale de nødvendige forsyninger.

Stationen er i kredsløb om Aswan, og døgnrytmen er kunstigt opretholdt, da hverken Aswan eller den lokale sol følger en 24-timers rytme. Styria LV-4 holdes i gang af et mikro-reaktor, der producerer rigeligt med strøm til at holde stationen kørende og til at opretholde stationens kredsløb om Aswan. Opretholdes kredsløbet ikke, vil Styria LV-4 ramle ind i Aswans atmosfære og brænde op. Vand og ilt genbruges, kunstige haver under glastag holder produktionen af madvarer og atmosfæren ved lige. *Der er ikke noget kort over rumstationen, og der er heller ikke en endelig beskrivelse. I stedet beskrives stemningen på stationen og en masse forskellige steder på stationen. Rumstation Styria LV-4 er en arena, som du skal guide spillerne rundt i. Det er langt bedre, at du lader handlingen udspille sig i din vision, end at jeg prøver at formidle dig det kompleks af korridorer og gange, som jeg forestiller mig binder stationen sammen i et stillads, der svæver over en planet. Rumstationen er stedet for et drama og for action. Lad derfor luftsluserne ligge der, hvor dramaet kræver det, end hvor et kort på forhånd kræver, at de ligger.*



Videodagbøgerne

Overalt kan man høre lyden fra videodagbøger. Der er aldrig helt stille, heller ikke om natten, for der er altid lyden af stemmer, der fortæller om livet på de ydre kolonier, og om hvordan man savner venner og familie på jorden. Rundt om på gangene hænger der fladskærme, der transmitterer dagbøgerne. Søger man tavshed, finder man det kun i sit eget kvarter, hvor man kan lukke støjen ude. Personalet på stationen har deres favoritter, som de følger. Man finder ofte en eller to af personalet, som er i gang med at følge en dagbog, eller man oplever hvordan de mit i en samtale, stopper op eller afbryder for at følge en transmission. De fleste transmissioner bliver sendt en halv snes gange, så man har chancen for at få set den i sin helhed. Det føles som om, der er TV'er overalt, og at der aldrig bliver slukket for dem. Støjen gør også, at man sjældent hører personalet komme eller gå.

STIKORD: *konstante lyd af stemmer, det flimrende skær fra skærmene, ekkoet af stemmer, personalet der følger en transmission, eller som afbryder en aktivitet for at følge en transmission. Folk, der kommer og går uhørt pga. støjen fra skærmene.*

Isolation, klaustrofobi og forfald

Mange sektioner er lukket af, og der kun allokeret et minimum af ressourcer til dem. Det er særligt de sektioner, der skulle have fungeret som planetens administration. Overalt er der aflukkede kontorer, arkiver og mødelokaler, hvor strømmen kører på et minimum, støvet har samlet sig i et tæt lag, og hvor luften har stået stille i dagevis. Disse øde kontorlandskaber er bundet sammen af lange gange, hvor der sjældent bevæger sig nogen forbi, men hvor der altid kan høres lyden af videodagbøger.

STIKORD: Øde kontorlandskaber, støvede lokaler, stillestående luft, låste døre, lange, tomme korridorer, ensomt at gå rundt i, skridt ekkoer gennem gangene.

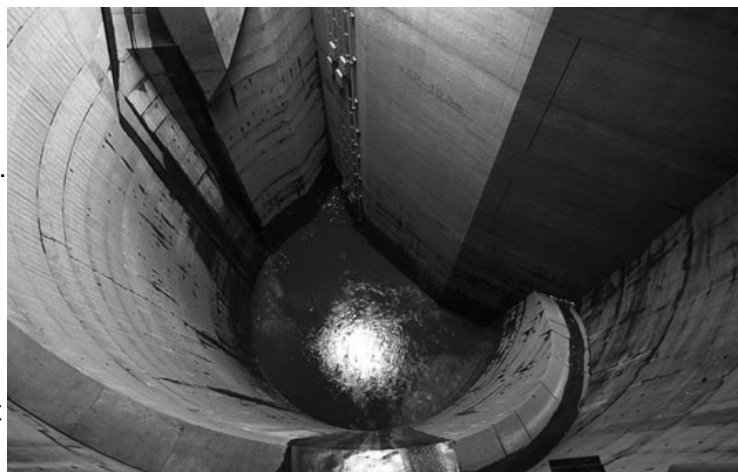
Ikke alle aflukkede områder er administrationslokaler. Der er også overskydende værksteder, laboratorier og en eller to dokke. De fleste steder er rippet for reservedele, de er mørklagte og øde. Men bedst som man tror, at man er alene, så er der spor i støvet. Nogen kommer her regelmæssigt, skjuler de noget? Har de en ulovlig produktion? Fører sporet lige lugt til en alien eller en samling af æg?

STIKORD: Forladte lokaler, støvede, snavsede og fedtede, rippede for reservedele, spor i støvet.

Vinduer er der ikke mange af, men særligt ved luftsluserne er der en mulighed for at stirre ud i universet, og det er en god måde at opdage, at man er spærret inde bag skrøbelige vægge af metal langt over jordens overflade, og endnu længere væk fra dem, man kender og elsker. Der skal næsten intet til, og man slynges ud i det tomme rum til en rædselsfuld kvælningsdød i den massive kulde.

STIKORD: Vinduer med et vue ud over sektioner af rumstationen; udsigt over Aswan; solen, der rejser sig på horisonten ude bag ved Aswan; en eller anden, der i det fjerne iført rumdragt bevæger sig rundt som en lille myre.

De mange øde områder er præget af dryppende vandrør, små pytter af olie og af støv, der ligger tæt. Lyset blafrer, og luftventilationen hakker i det. Luften er nogen steder tung og ildelugtende, som om at den aldrig bliver recirkuleret og genbrugt. Kalk og rust hænger hist og her i lange spor ned langs væggene, og ikke alle de tunge døre, mellem de forskellige sektioner kan lukke helt tæt længere.



STIKORD: Fugt, råd, doven luft, kalk, rust, em og ir. Vandrør, der banker, og vandrør, hvorfra damp fosser eller hvorfra vand dovent drypper. Ventilatorer, der hakker i det, og som af og til går i stå. Lys, der flakker og en fornemmelse af, at strømforsyningen er dårlig. Elektriske døre, som ikke vil lukke helt i, og kaldeanlæg, der er overgang i.

Steder på stationen

Her er en gennemgang af de forskellige lokaler og sektioner på rumstationen Styria LV-4. Hvert lokale eller sektion består af en beskrivelse af stedet, en liste over hvem, der er at finde, og forslag til forskellige dramatiske hændelser, som enten finder sted i anden eller i tredje akt. Der er særligt to lokationer, som skiller sig ud. Det er **Gerningsstedet**, som er et af laboratorierne, og som er et sted, som spillpersonerne forventes at ville udforske, og det er enten **Det hemmelige laboratorium** eller **Der, hvor der er aliens, facehuggers og æg**, som en afspærret rede på rumstationen, som er kilden til alle de ikke-menneskelige monstre i scenariets anden og særligt tredje akt.

LOKATION	PERSONALE	MYSTERIERNE	VÆGSKÆRME
Beboelseskvarter	alle	Sløset personale efterlader de hemmeligholdte optagelser	Overalt i gangene
Hangar	Michael Jannik	Logbogen afslører regelmæssige besøg på Aswan, der sker samtidigt med ankomsten af kolonistskibe.	Projiceret op på væggene
Haverne	Dan Brin, Thomas Bosen	Distraktion: Ulovlige afgrøder dyrkes skjult i haven.	Korridorene mellem drivhusene
Hospitalssektionen	Anna MacKournikova		I alle sygestuer og lokaler
Kantinen	Thomas Bosen, Yakub Sternberg	Thomas Bosens opførsel afslører genbrug af transmissionerne.	Rundt langs væggene i hele kantinen
Kontorer	Jaan Byrne, Yakub Sternberg, Joyce Peterson	Kopi af massakrerne på Aswan og/eller De ydre kolonier.	En i hvert kontor og i hvert mødelokale
Kontrolrummet	Jaan Byrne, Joyce Peterson	Redigeringen af optagelserne, kopier af de oprindelige massakrer.	Væg af skærme anbragt i halvcirkel
Laboratoriet	Marlene Ditmar	Forskningsrapport eller spor efter alien-eksperimenter.	Monitorer overalt i laboratorierne
Mikro-reaktoren	ingen	Tegn på alien-tilstedeværelse (dvs. en undvegen alien)?	-
Opvågning	Anna MacKournikova, Michael Jannik		Vægskærm ved skrivebord
Nedlagte kvarterer	hvem som helst	Personalet mødes i al hemmelighed.	-
Observationskuplen	Dan Brin		Højtalere transmitterer lyden af videoerne
Radio-tårnet	Jay Bristol	Signalerne fra de faldne kolonier. Hacke sig ind i kontrolcentrets filer.	Summen af radiosignaler overalt
Redningskapslen	ingen		I det fjerne lyden af videodagbøger
Værkstedet	Michael Jannik	Udstyr med syreskader sendt til reparation.	Stolpe, hvor der er ophængt massevis af skærme i kabler
Aliens-boet	Androiden?		-

ALIENS: KOLD SOL

BEBOELSESKVARTERERNE

BESKRIVELSE: Stationen var tiltænkt en langt større besætning, end den smule, der står for den daglige drift. Der er således masser af tomme beboelseskvarterer, alle med den samme uniforme indretning og alle samler de støv. Det er sådanne lokaler, hver spilperson har fået tildelt. Stationens personale har hver deres kvarterer, der viser tydelige tegn på beboelse i form af slitage, personlige ejendele og des lige. Overalt i korridorerne er der vægskærme, der afspiller videobeskeder fra de fjerne kolonier.

PERSONALE: Alle.

DRAMA:

- Bemærker, at en i personalet aldrig sover – der altid lys og støj derinde. Vedkommende må være en androide!
- Larm! Nogen skændes, og det vækker en spilperson, som sniger sig ud og lytter.
- Dagbog. En i personalet har en dagbog, som denne skjuler i sit kammer.
- Videoovervågning. En spilperson finder et skjult videokamera i sit kammer.

HANGAR

BESKRIVELSE: Stort og voluminøst værksted, hvor der overalt er værktøjskasser, redskaber og små køretøjer, der kan transportere tunge maskindele rundt. Der lugter overalt af olie og metal, gulvet er snavset og klitrer let af olie. Projiceret op på de store vægflader er videobeskeder fra projektorer, der er strategisk placeret rundt omkring.

PERSONALE: *Michael Jannik* er her i gang med at reparere et fartøj eller en redningskapsel.

DRAMA:

- En alien gemmer sig en redningskapslen eller rumfartøjet, og den angriber den spilperson eller birolle, som forsøger at stikke af.
- En maskindel eksploderer.
- Spilpersonerne finder et køretøj med en sær gribearm (Vogn som bruges til at samle alien-æg op med nede på planeten).

NB. Brug denne lokation til at fremvise en flugtmulighed senere i spillet. Michael kan f.eks. være i gang med at reparere et fartøj, som spilpersonerne har en mulighed for at flygte i til sidst.

HAVERNE

BESKRIVELSE: Vidtstrakte drivhuse under glaskupler, vandingsanlæg, der fylder luften med skyer af fine små vanddråber, fugten, der driver ned af væggene til de varme drivhuse, og de klare tegn på råd og mug, som spreder sig langs alle paneler i det underbemandede gartneri. Mellem vandingsanlæggets regulære udsending af vanddråber, høres den konstante hvisken af stemmer fra videodagbøger.

Drivhusene er en masse forbundne glashuse, så skulle en glaskuppel punktere, er skaden begrænset til nogle ganske få drivhuse, og resten af anlægget kan køre videre. I korridorerne mellem haverne er der vægskærme, der afspiller videobeskeder fra de fjerne kolonier.

PERSONALE: Gartneren *Dan Brin* arbejder her, og kokken *Thomas Bosen* kommer nogle gange forbi for at hente friske krydderier.

DRAMA:

- Fundet af ulovlige planter i drivhuset (alt fra privat produktion af uskyldige ting som the og kaffe til ulovlige ting som tobak, hash og

ALIENS: KOLD SOL

svampe).

- Brand der hærger drivhuset og ødelægger ilt- og vandforsyning.
- En revne i glasset, der vokser sig større, mens folk flygter ud af drivhuset.
- Fundet af et lig skjult i mulden.
- Alien gemmer sig mellem planterne.

HOSPITALSSEKTIONEN

BESKRIVELSE: Rent og hvidt. Hvide vægge og et blødt lys. Grønne planter og lange farvede striber, der guider folk rundt til de rette afdelinger. En sektion, der er langt større end nødvendigt, da den blev designet til at skulle tage sig både af koloniens administration, og som centerhospital for alle kolonierne på Aswan. Overalt er der vægskærme, der afspiller videobeskeder fra de fjerne kolonier, og det summer livligt med beskeder fra andre verdner.

Masser af specialiserede lokaler, hvoraf kun få er i brug.

PERSONALE: *Anna MacKournikova* er den eneste, som har sin faste gang i denne sektion.

DRAMA:

- I lighuset er det obducerede lig af biroller, der er omkommet, eller af kolonister, der skulle have været i kryosøvn på vej mod en fjern koloni. Måske blev personen fjernet, som et led i et bestialsk eksperiment, eller blev personen fjernet, da denne udgjorde en helbredsrisiko mod de resterende af de sovende kolonister på kryoskibet?
- I lighuset er der adskillige lig, og de er alle omkommet under forsøget på at bortoperere en alien, eller de er dræbt af en chestburster. Måske er de kidnappede personer fra koloniskibene, måske var nogle af dem

medpassagerer til Carlton Hedger?

- Blandt de mange væsker og kemikalier er der også vævs- og væskeprøver fra Xenoformen (dvs. fra en alien), måske ligefrem rester af et æg eller en facehugger, der har været undersøgt, men er ikke skjult ordentligt.
- Nogen forsøger et mord v.h.j.a. en facehugger på en hospitaliseret person.

KANTINEN

BESKRIVELSE: Pænt, lyst og velholdt lokale, der giver gæster et indtryk af renlighed og orden, som står i skærende kontrast til andre, nedlagte sektioner. Kantine er stor, meget stor og der talløse stole langs de lange rækker af langborde. Langt mere end 200 mennesker kan bispises her, men dagligt bruges stedet af mindre end 10 mennesker. Hele kantine lyses op af et utal af vægskærme, der afspiller videobeskeder fra de fjerne kolonier. Raden af vægskærme breder sig ud i gangene omkring kantine, og der er en konstant hvisken, talen og snakken i et væk, som hundrede stemmer sender dagbøger, breve og statusrapporter hjem til jorden.

PERSONALE: *Thomas Bosen* er ofte her, hvor han enten laver mad eller følger en videodagbog. *Yakub Sternberg* kommer her ofte, drikker sin kaffe og kigger på vægskærmene.

DRAMA:

- Bemærker at Thomas Bosen altid følger den samme persons videodagbog, og at der er et klip i dagbogen, som optræder i flere forskellige!
- En alien trænger ned gennem loftet og kidnapper en birolle.

NB. femte scene i første akt udspiller sig her.

ALIENS: KOLD SOL

KONTORER

BESKRIVELSE: Alt for mange. Selvom personalet har deres kontorer, som de anvender i den daglige gang på stationen, så er der alt for mange kontorer og mødelokaler tilbage, der står tomme hen.

PERSONALE: *Jaan Byrne, Yakub Sternberg og Joyce Peterson* har hver deres kontor, hvorfra de varetager en god del af den daglige drift. De ses ofte i området.

DRAMA:

- Bemærker, at en i personalet aldrig sover – der er altid lys og støj derinde.
Vedkommende må være androide!
- Opdager at vigtige dokumenter er låst inde i et kontor. Er det muligt at trænge uset derind?
- Bemærker, at Jaan indkalder andre til et tystys møde på sit kontor.

KONTROLRUMMET

Beskrivelse: Lokalet er mørkt, og det oplyses af hundredvis af små skærme, der fremviser en vældig blanding af overvågningskameraer, og videodagbøger, som kører i et væk. Alle skærmene er arrangeret i en halvcirkel om en kontrolpult,

PERSONALE: *Jaan Byrne og Joyce Peterson* arbejder ofte her, mens de følger transmissionerne (og i al hemmelighed redigerer dem).

DRAMA:

- Finder overvågningsoptagelserne, kan holde øje med folks placeringer.
- Opdager, at der er video-overvågning i deres private kvarterer.
- Afslører en eller anden, der er ved at gennemse båndene med den seneste

massakre.

- Måske gemmer der sig et æg eller en facehugger bag kontrolpanelet?

LABORATORIET (GERNINGSSTEDET, DET HEMMELIGE LABORATORIUM)

Denne lokation har to potentielle underlokationer – Gerningsstedet, hvor Lewis Argenstone begik selvmord, og Det hemmelige laboratorium, hvor der forskes i aliens.

BESKRIVELSE: Lange borde fyldt med kolber, kemikalier og sære instrumenter. Et koldt, blåt, kemisk lys oplyser lokalet, langs væggene står maskiner med alskens displays, og overalt er der tændte monitorer, hvor videodagbøger og -statusrapporter kører i et væk. Der er skruet ned for lyden, og det lyder som et helt kor af hviskende mennesker.

PERSONALE: *Marlene Ditmar* bruger det meste af sin arbejdstid her. Det samme gjorde *Lewis Argenstone* en gang.

DRAMA:

- Opdager, at der er en række solidt aflåste skabe (i hvilken man finder levn af døde eller næsten døde aliens og facehuggers).
- Finder en kolonist, der er fjernet fra sit koloniskib, og der sidder en facehugger på ham, eller der er ved at vokse en alien ud af ham.
- Finder Marlenes forskningsresultater, der bl.a. omhandler Xenofornes massakre på kolonisterne nede på Aswan.

GERNINGSSTEDET

Gerningsstedet er det laboratorium, hvor Lewis Argenstone begik selvmord. Dette laboratorium kan være 1) det regulære laboratorium, 2) det hemmelige laboratorium, 3) et nedlagt laboratorium eller 4) et falsk sted, da man ikke

ALIENS: KOLD SOL

ønsker, at spilpersonerne besøger det laboratorium, hvorfra Lewis begik selvmord.

DRAMA:

- Opdager, at det udvalgte laboratorium ikke kan være der, hvor Lewis begik selvmord.
 - Eller opdager, at laboratoriet er blevet ryddet og rensset for spor.
 - Eller opdager, at laboratoriet normalt slet ikke er i brug, og at Lewis derfor ikke burde have været der.
- Finder et klassisk tegn på aliensne tilstedeværelse.
- Afslører en i personalet, der er i gang med at rydde stedet for spor.

DET HEMMELIGE LABORATORIUM

BESKRIVELSE: Styria LV-4 er en stor station, og der er flere laboratorier til rådighed, end personalet anvender. Disse er lukket ned og udstyret i dem er pakket ned, men et af dem bruges til hemmelige studier af aliens. Personalet kidnapper kolonister, anbringer deres kryosenge her, og udsætter dem for æg. Aliensne bliver dræbt, inden de vokser til fuld størrelse, og der er obducerede aliens overalt, men også klare syrespor, og tydelige tegn på, at meget svært at undersøge aliens.

PERSONALE: *Marlene Ditmar, Jaan Byrne, Joyce Peterson*

DRAMA:

- Opdager et lille lager af æg med facehuggere; opdager at der mangler en facehugger.
- Opdager en nyligt udrugget alien i et glasbur; opdager at en alien er undvejet.
- Afslører personalet liste omkring det hemmelige laboratorium.

MIKRO-REAKTOREN

BESKRIVELSE: Den klassiske reaktor, der driver hele stationen, som er dramatisk ustabil, og som kan springes i luften, når dramaet kræver det. Reaktoren ligger isoleret fra resten af stationen, der er varmt og fugtigt. At besøge reaktoren er som at bevæge sig ned i maven på monstret.

PERSONALE: Her er der normalt ingen at finde.

DRAMA:

- Nogen har forsøgt at sabotere reaktoren, så den kan/ikke kan springe stationen i luften.
- Strømsvigt truer med at få stationen ud af kredsløb og atmosfæren trues.
- En undsluppen alien holder til, hvor der er mørkt, varmt og fugtigt.

OPVÅGNING

BESKRIVELSE: Kryosenge står på rad og række. De er alle åbne, klar til at tage imod passagerer og føre dem drømmeløse gennem rummet. Lokalet er renligt og hvidt, nærmest sterilt og uden tegn på menneskelig aktivitet. En enkelt vægskærm ved skrivebordet sender en lind strøm af transmissioner, så dem, der venter på, at folk vågner, har noget at fordrive tiden med.

PERSONALE: *Anna MacKounikova* kigger forbi, når der er folk, som skal vækkes fra deres kryosøvn, og hun får assistance af *Michael Jannik*, der holder øje med selve maskineriet.

DRAMA:

- Videoptagelser fra overvågningskameraer viser, hvordan at alien-æg bliver anbragt på kolonister i kryosøvn, inden de anbringes om bord på deres koloniskibe igen.
- Facehugger gemmer sig i kryoseng.

NB. scene 4 i 1. akt udspillet sig her

ALIENS: KOLD SOL

NEDLAGTE KVARTERER

BESKRIVELSE: Aflåste lokaler, mørklagte, tavse, ingen videoskærme, rippet for reservedele

PERSONALE: hvem som helst

DRAMA:

- Hemmelige møder mellem personalet.
- Støj fra en undsluppen alien eller facehugger.

OBSERVATIONSKUPLEN

BESKRIVELSE: Stationen har et observatorium, der var tænkt som et rekreativt område til civile ritualer. Det er en smukt og kompleks opbygget glaskuppel, der giver et smukt blik over Aswan, den lokale sol og de andre planeter i solsystemet. Der er anrettet med borde, sofaer og bænke, så gæster kan slappe af og nyde udsigten. Hele vejen rundt langs kuplen er monteret højtalere, der konstant transmittere lyden fra videobeskederne.

PERSONALE: *Dan Brin* kan godt lide at bruge sin fritid her. Han lytter til videodagbøger over højtalere, mens han kigger ud på stjernerne.

DRAMA:

- Et vådeskud eller et fragment resulterer i en flænge i kuplen, som begynder at sprede sig.
- Syren fra en alien ødelægger kuplen.

RADIO-TÅRNET

BESKRIVELSE: Ligger afsides og er en labyrint af kabler, sendere og reservedele fra antenner og satellitdisks. I det trange radiotårn modtages enorme mængder af radiosignaler, alt fra universets baggrundsstøj til skrøbelige signaler fra fjerne rumskibe, og de mange

transmissioner fra de fjerne kolonier. I dette rod høres den lave summen fra radiosignaler overalt.

PERSONALE: *Jay Bristol* er praktisk taget altid i sit radiotårn, nærmest som om at han bor her.

DRAMA:

- Opdager en kabelboks, som dirigerer alle modtagne transmissioner til udelukkende til Kontrolrummet.
- Opdager at *Jay Bristol* tapper direkte ind på transmissionerne fra De ydre kolonier.
- Bemærker, at de signaler der sendes fra Styria LV-4 overdøver de signaler, der måtte komme fra kolonierne, og som i teorien kunne opsamles af satellitter ved jorden (hvis ikke signalet i forvejen er for svagt og diffust).

REDNINGSKAPSEL

Beskrivelse: Lille, klaustrofobisk kammer med kryosenge, nødsender og des lige. Støvet og urørt i adskillige år, i det fjerne høres stemmerne fra de nærmeste vægskærme.

PERSONALE: ingen.

DRAMA:

- redningskapslen skal anvendes, men døren vil ikke lukke,
 - eller der er noget teknologi uden for kapslen, som ikke fungerer ordentligt.
- Inde i kapslen skjuler sig en alien eller en facehugger.
-

VÆRKSTEDET

BESKRIVELSE: Lugten af olie er tydelig, der hænger godt brugt værktøj overalt, og der står adskillige maskiner og apparater rundt om på bordene, som er ved at blive repareret. Fra en stolpe i midten af lokalet høres lyden af videobesked – på stolpen er monteret

ALIENS: KOLD SOL

adskillelige fladskærme i et virvar af kabler. Uanset hvor man er i værkstedet kan man se en eller flere skærme med transmissioner fra de ydre kolonier.

PERSONALE: Michael Jannik arbejder fast her, når han ikke er kaldt ud på opgave andre steder.

DRAMA:

- Michael Jannik anvender et svejseapparat eller lignende som improviseret våben.
- En alien skjuler sig mellem kabler og ledninger, og trækker sit offer ind mellem alle fladskærmene.
- Finder en underlig lås bestående af fire gribearme (apparat til at holde et alien-æg låst sammen, så man kan transportere det).

DER, HVOR DER ER ALIENS,

FACEHUGGERS OG ÆG

Det kan ske, at der er et decideret alienbo på stationen. Det kan enten være skabt bevidst for at aliensne kan trives, men det kan også

være konsekvensen af, at en eller flere aliens er stukket af. Boet kan ligge skjult alskens steder på stationen, og i teorien kan det ligefrem ligge på ydersiden af stationen, som en bikube på yderside af et hus – måske kan aliens bygge vakuumsikre bo?

BESKRIVELSE: Her er mørkt, varmt og fugtigt, væggene er glatte og rundede, beklædt med en ukendt harpikslignende substans, som et perverteret moders skød. Tråde af slim hænger, som fugtige spindelsvæv lignende tråde fra vægge og lofter.

PERSONALE: hvem som helst

DRAMA:

- Ved et uheld træder spilpersonen ind mellem en flok æg, og et af dem begynder at åbne sig.
- Kidnappet af aliens bliver personen bragt hertil.
- Møder en fra personalet, som viser sig at være en androide. Aliensne rør ikke androiden, så længe den ikke truer deres æg, da de ikke opfatter androiden som et levende (biologisk) væsen, der kan være værtskrop for dem.



Birollerne – Personalet

Birollerne i scenariet udgøres af stationens personale. De er alle involveret i sammensværgelsen på stationen, de har alle taget skade af, at opholde sig så langt fra nærmeste civilisation, en af dem er en androide (sandsynligvis), og de synes alle normale ved første øjekast.

Personalet har været udstationeret længe. De var her alle før ulykken på indtræf på Aswan, og de er alle medskyldige. De er loyale over for deres karismatiske leder, Jaan Byrne, der holder dem i en stram snor. Nogen af dem er mere loyale end andre, nogle er bedre til at holde sammensværgelsen skjult end andre.

Der er ikke stats på nogle af birollerne, og der er ikke sindrige beskrivelser af dem og af deres personligheder. I stedet har jeg valgt at fokusere på deres funktioner på Styria LV-4 og langt væsentlige på deres funktioner i scenariet. Alle birollerne er værktøjer til at skabe et spændende drama, og det er derfor vigtigere at fokusere på lægens funktion i scenariet, end om hun har rødt eller blondt hår. Den del kan du sagtens improvisere selv.

Konflikter med birollerne

Birollerne er til for at spilpersonerne har nogen at interagere med, for at kunne afdække sammensværgelsen på stationen, for at yde spillerne modstand, og for at slide på spilpersonernes Coolness. Når der er konflikt, og terningerne kommer på bordet, så skal du som udgangspunkt antage, at birollerne har held med deres forehavende, og spillerne ruller terninger for at se, om deres spilpersoner kan overgå birollerne. Det handler ikke om, hvorvidt birollen opdager spilpersonen gemt bag døren, men om spilpersonen kan skjule sig for birollen, og ikke om birollen kan presse døren op, men om spilpersonen kan trænge døren i.

Sejere end spilpersonen

I nogle situationer kan en spilperson ikke have succes i sit forehavende over for en birolle. F.eks. vil androiden altid være stærkere end et normalt menneske, og et almindeligt menneske vil derfor altid tabe en armlægningskonkurrence. Lad være med at rulle terninger om scenen og fokusér i stedet for på, hvad spilpersonen kan gøre i scenen. I en strid med androiden vil spilpersonen stadig kunne lokke androiden i baghold, narre den med beskidte tricks, flygte fra den eller gemme sig for den - eller i direkte kamp holde ud indtil andre kan komme spilpersonen til hjælp. På samme vis kan en spilperson f.eks. holde lægen, der står med en giftsprøjte, hen ved at få lægen til at snakke løs om sine studier om Xeniformen, eller spilpersonen kan lokke radioteknikeren til at demonstrere, hvorledes alle radiosignaler routes igennem en bestemt computer.

Det er lidt ligesom, når man lokker en drage til at gætte gåder eller en pirat til at forhandle.

ALIENS: KOLD SOL

Handlingen må ikke gå i stå

Lad spilpersonen have succes med sit forehavende, men der opstår en komplikation

- Spilpersonen opdager, at en birolle lyver, men birollen indser, at spilpersonen ved det
- Spilpersonen får gennemført arkivet, men ser bagefter sekretæren sladre til chefen
- Spilpersonen lyver over for gartneren, men opdager, at nogen har fjernet liget fra væksthuset

Spilpersonen fejler sit egentlige forehavende, men opdager et andet, relevant spor

- Spilpersonen finder ikke det rigtige dokument, men opdager i stedet den private dagbog
- Spilpersonen kan ikke få lokket teknikeren ud af sit værksted, men i stedet finder spilpersonen
- Spilpersonen afsløres i at lyve over for den næstkommanderende, men denne kommer til at lave en fortalelse

Birollerne og Coolness

Du kan lade en birolle køre psykisk terror på en spilperson. Jaan Byrne bruger sine retoriske evner til at gøre en spilperson nervøs, androiden kan skræmme en spilperson ved sin enorme styrke, og Jay Bristols svigt kan gøre ødelægge moralen. Hvis I er i en situation, hvor en birolle kan skade en spilpersons selvsikkerhed, kan du altid lade spilleren rulle et Coolness-rul. Det kan også koste et Coolness-rul at lytte til en birolle omkomme på en rædselsfuld måde over radioen eller se denne dræbt på bestialsk vis.

Ekstra biroller

Der kan være situationer, hvor du gerne vil have flere biroller i spil. Du kan introducere dem via kidnappede kolonister. Folk, hvis kryosenge er blevet smuglet af deres koloniskibe, og som skal bruges som værter for aliensne. De er sandsynligvis alle inficerede, og de giver spillerne en god mulighed for svære moralske valg. Hvad gør man ved en inficeret kolonist? Er man overhovedet sikker på, at kolonisten er inficeret? Kolonisterne kan også gå i panik, og derved ødelægge spilpersonernes Coolness. Vil spillerne forstøde en panikslagen kolonist, eller vil de acceptere tabet af Coolnesspoint? Du kan også bruge kolonisterne som ekstra spilpersonerne, skulle en spiller være så uheldig at miste sin spilperson tidligt i forløbet. Kolonisten kan sagtens være inficeret.

ALIENS: KOLD SOL

PERSONALET	ARBEJDE	ROLLE	LOKATION	MULIG DØDSÅRSAG
Jaan Byrne	Chefen	Bagmanden	Kontor, Kontrolrummet	Dør med stationen
Anna MacKournikova	læge	Isdronning	Hospitalssektionen, lighuset, Opvågning	Dræbt af alien, når hun forsøger at standse spillpersonerne
Jay Bristol	kommunikationstekniker	Den falske allierede	Radio-tårnet	Dør pludseligt og uretfærdigt
Dan Brin	gartner	den modvillige håndlanger	Gartneriet, Observationskuplen	Slynget ud i rummet eller dræbt i gartneriet.
Joyce Peterson	næstkommanderende	Den overfladiske	Kontor, Kontrolrummet	Dræbt velfortjent af en alien
Yakub Sternberg	sekretær	Det sidste sympatiske menneske	Kontor, kantinen	Dræbt tidligt af alien foran 1-2 vidner
Michael Jannik	mekaniker	Håndlangeren	Værksted, hangar, Opvågning	Dræbt i kamp, eller dræbt af alien, hvis sejrrig i kamp
Thomas Bosen	Kok	Den uforstandige	Kantinen, gartneriet	Dræbt af sine egne eller hvis han forsøger at kæmpe mod en alien
Marlene Ditmar	biolog	Den hjælpeløse, panikslagne	Laboratoriet, korridorene	Dør en ynkelig, panikslagen død, som spillpersonerne overværer

Bemærk, at ingen af de kvindelige biroller giver et videre sympatisk billede af kvinder. De er alle tre modsætninger til scenariets kvindelige hovedperson, Ann Hedger, og de skal alle fremhæves i kraft af deres modsætning til Ann. De tre kvinderoller kan også fungere som modsætninger til spillpersonen Miriam, da ingen af dem har Miriams direkte måde at være på.

JAAN BYRNE – CHEFEN PÅ STYRIA LV-4

Stationens karismatiske leder er Jaan Byrne. Han er varm, eftertænksom og sympatisk. Han tager sig af sit personale, og han er hensynsfuld over sine gæster. Han rummer alle de sympatiske træk, men som et varmt menneske kan stråle af, og når du spiller ham, så skal du finde alle dine rare sider frem.

Men han er ikke din ven. Så du må meget gerne overspille Jaan en smule, så spillerne ikke kan

lade være med at fatte mistanke til ham eller nære antipati imod ham.

Jaan Byrne fortjener en klinisk diagnose, som der ikke er nogen grund til at komme mere ind på. Han mestrer alle de psykologiske kneb og tricks til at fremstå, som et behageligt menneske. Han er kynisk i sin omgang med mennesker, udnytter dem på værste vis, og han kender ikke til skam. Han spiller på alle tangenter, når han manipulerer folk. Han er et

ALIENS: KOLD SOL

værktøj til at køre spilpersonernes psyke helt ned og til at ødelægge deres Coolness med.

Jaan er typen, der overlever hele vejen gennem historien, indtil rumstationen kollapse. Så omkommer han enten ombord på stationen, eller ombord i sin redningskapsel, da en alien lige pludselig springer frem af sine gemmer. Han dør så sent i historien, da man som publikum hele tiden skal sidde og frygte for, at han slipper af sted med sin onde opførsel.

Jaan er enten i sit *kontor* eller i *kontrolrummet*.

ANNA MACKOURNIKOVA – LÆGE PÅ STYRIA LV-4

Anna opfylder et utal af stereotyper om den kvindelige læge. Hun er opslugt af sin karriere, hun er følelsesmæssigt kold, og hun behandler andre mennesker ud fra kynisk verdensbillede, hvor alt er betinget af naturvidenskab.

På Styria LV-4 opfylder Anna alle de centrale medicinske funktioner, hun tager sig af obduktioner, og hun er bekendt med analyserne af livet på Aswan, foruden at hun varetager helbredsundersøgelser af kolonisterne i deres kryosenge – hvis et af transportskibene meddeler, at der er noget galt med passagererne. I modsætning til alle andre følger hun ikke med i videodagbøgerne, som bliver fremvist overalt på stationen. Men som alle andre følger hun de censurerede optagelser af massakrerne på kolonisterne på de ydre kolonier, og hun er stationens ekspert, når det gælder aliens.

Annas funktion er at være den levendegjorte modsætning til spilpersonen Ann Hedger. Hvor Ann er varm og indlevende, er Anna kold og kynisk. Når du spiller Anna, så tilstræb at spille hende modsat de træk, som Anns spiller ligger i sin karakter. Anna er desuden også den mest oplagte kandidat til at være en androide – hun er følelseskold, og hun er foreløbigt sluppet af sted uskadt med at plante aliens på kolonisterne i kryosøvn og foretage undersøgelser af aliensne.

Anna omkommer sandsynligvis ved, at netop som hun skal til at dræbe eller lemlæste en spilperson, som måske er spændt fast på en hospitalsbriks, så dukker en alien op og dræber hende. Hun nærmest ikke sanser hvad, der sker, og hun har endnu sværere ved at acceptere, at hun er ved at blive kidnappet af en alien foran øjnene på hendes eller hjælpeløse offer.

Anna er for det meste i *hospitalssektionen*, herunder *lighuset*, men skal nogen vækkes af kryosøvn er hun i *Opvågning*.

JAY BRISTOL – KOMMUNIKATIONSTEKNIKER

Jay står for kommunikation på stationen. Han vedligeholder antenner, satellitdisks og transmissionsanlæggene. Og han snakker lige så meget som alle de transmissioner, der vælter gennem Styria LV-4. Jay er dedikeret til at følge med i alle videodagbøgerne, og han er som regel altid ved at se en, når man opsøger ham, og han har altid en kæk kommentar om handlingen i en eller anden dagbog.

Jay skal gerne virke på spilpersonerne, som den

ALIENS: KOLD SOL

kiksede nørd, der mangler at leve sit eget liv, og som derfor lever sit liv gennem videodagbøgerne. Han er dem behjælpelig med tekniske spørgsmål omkring

Den mørke side af Jay er, at han er instrumental i John Byrnes maskerade. Jay kontrollerer alle transmissionerne, der ankommer fra De ydre kolonier. Han frafiltrerer dem, og sikrer sig, at kun de redigerede signaler er tilgængelige på stationen. Det er desuden ham, der søger for, at signalerne fra De ydre kolonier bliver druknet i radiostøj, så kun de manipulerede er kommet igennem.

Jays funktion er at være den pålidelige teknikernørd, som spilpersonerne hjælper til at agere selvstændigt, og som de involverer i deres sammensværgelse mod John Byrne, og han skal gerne lyve alt, hvad han kan for at give det indtryk. Når Jays forræderi afsløres, skal det gerne gøre så ondt som muligt.

Jay er typen, der dør pludseligt og uforudsigeligt. Det føles altid unfair, når det sker for Jays type, særligt fordi det sker, netop som vi håber på, at han overlever og angreder sine fejl.

Jay bruger omtrent al sin tid i *radiotårnet*.

DAN BRIN – GARTNER

Han har jord under neglene, han mangler altid ressourcer, og han vogter nidkært over sit territorium. Dan Brin er den blandt personalet, som Jaan Byrne ikke kan kontrollere, og som er mindst involveret i sammensværgelsen, hvad der næsten gør ham til en af de gode. Men er

han er også enspænderen, som er næsten umulig at overtale til at hjælpe andre. Han er en del af sammensværgelsen, men han er det ufrivillige medlem, og han går kun til yderligheder, hvis hans eget livsgrundlag er truet.

Dan er typen, der omkommer en grufuld død i en ulykke. Enten bliver han fanget i Observationskuplen, mens der er en lækage, og han slynges ud i rummet, eller han omkommer i gartneriet, enten pga af en lækage i glasloftet, pga en brand eller fordi en alien har gemt sig mellem planterne. Hans død er typisk en, som bliver observeret gennem et glukhul eller over et kamera, hvor spilpersonen kigger hjælpeløst til (og risikerer at miste Coolness).

Dan Brin er enten på arbejde i *gartneriet* eller også lytter han til videodagbøger, mens han kigger på stjernehimlen i *observatoriet*.

JOYCE BRISTOL –

NÆSTKOMMANDERENDE PÅ STYRIA LV-4

Joyce er den næstkommanderende på Styria LV-4. Hun er Jaans loyale makker, og de er måske elskende. Joyce er typen, der tydeligvis ikke kan være varm og sympatisk, og selv hendes forsøg på at være et hensynsfuldt menneske gennemsyres af hendes manipulative væsen.

Joyce har til funktion at være en modsætning til Ann. Hun er overfladisk, manipulerende og arrogant, og hendes træk skal udformes som modsætninger til Ann Hedger. Joyce har alle de dårlige ledertræk, som Ann ikke har.

ALIENS: KOLD SOL

Joyce er typen, der bliver dræbt af en alien, og man kan aldrig lade være med at tænke "det havde hun godt af". Når Joyce omkommer er det fortjent, og hun har som regel lige gjort et eller andet forfærdeligt mod spillersonerne lige før, hun omkommer.

Joyce er typisk på sit *kontor* eller i *kontrolrummet*.

YAKUB STERNBERG – SEKRETÆR

Yakub er sekretær og står for alt det praktiske i hverdagen. Han indkalder til møder, udfærdiger vagtplaner og så videre. Han er ret vidende om alle arbejdsgangene på Styria LV-4, da han ofte er med til udfærdige dem.

Yakub er det nærmeste på en ven, vi kommer på stationen. Det er tvivlsomt, om han er involveret i sammensværgelsen, muligvis holdes han hen i uvidenhed, fordi han netop er en flink og rar person, men hans funktion er at omkomme tilpas tidligt, så spillerne oplever, at den eneste, som de virkelig kunne stole på, er død en skrækkelig død - det skal med andre ord være en måde at skabe en følelse af ensomhed og isolation. Derfor omkommer han typisk meget tidligt i forløbet, dræbt af en alien og det gerne lige for øjnene af et enkelt eller to vidner, som helst gerne skal flygte i panik, mens alienen stikker af med liget.

Introducer Yakub som en rar person, som spillersonerne oplever som en reel ven og betænksomt medmenneske. Find de rare ting frem i dig selv, og gør det derefter til en trist ting at se ham dræbt.

Yakub er som regel ved at hente en kop kaffe i *kantinen* eller er netop på vej med en kop kaffe mod sit *kontor*, hvor han ellers arbejder.

MICHAEL JANNIK – MEKANIKER

Mekanikeren på stationen er svær at undvære. Han sikrer sig, at de mange maskiner fungerer, og han er altid bagud med at få repareret dem. Michael er håndlangeren i scenariet. Han gør alt det beskidte arbejde - også mord. Hans opgave er at være den, der forsøger at eliminere spillersonerne, og enten dør i kamp eller som bliver dræbt af en alien, inden han kan nå at dræbe spillersonen, skulle han være sejrrig i kamp.

Michael er typisk i *værkstedet* eller der, hvor der umiddelbart skal repareres noget. Han assisterer Anna i *Opvågning*, når folk skal vækkes i af deres kryosøvn, og er ved *hangaren*, når rumskibe ankommer.

THOMAS BOSEN – KOK

Stationens kok er Thomas Bosen. Han varetager al madlavning og en lang række beslægtede opgaver, såsom at varetage stationens forsyninger.

Thomas er det svage led i sammensværgelsen. Han er vild med en af videodagbogspersonerne og følger med i alle dagbøger med hende. Han afbryder gerne sine samtaler for at kigge hen på hende, og han kan bringe spillersonerne på sporet af, at videodagbøgerne genbruger de samme bidder hele tiden.

ALIENS: KOLD SOL

Thomas' funktion er den uforstandige, men rare mand. Vi er lidt bange for ham, fordi hans uforstandighed gør, at han kan bruge sin fysiske styrke til forkerte ting. Det er Thomas' skæbne at omkomme uden nogen sinde at udrette noget. Han vil sandsynligvis blive dræbt af Jaan Byrne eller Anna MacKournikova, hvis han har svigtet sammensværgelsen, eller af en alien ved hans første forsøg på at gøre det gode (og derved er der risiko for tab af Coolness-point).

Thomas arbejder det meste af tiden i køkkenet i *kantinen*, når han ikke er i *gartneriet* efter friske planter.

MARLENE DITMAR – BIOLOG

Hun er stationens biolog. Hendes forskningsfelt er Aswan, og hun henter af og til prøver op, som hun studerer og sender forskningsrapporter tilbage til jorden. Hun drømmer om de karrieremulighed, som hendes position giver hende, men som aldrig er blevet til noget. Hun er ung, køn og noget slidt af livet ombord på den isolerede rumstation, hvor hun ofte må nøjes med at arbejde med forældret laboratorieudstyr sammenflicket af reservedele lånt alle steder fra.

Når hun ikke arbejder, går hun ofte hvileløst rundt i stationens korridorer, hvor hun af og til stopper op for at lytte til et uddrag fra en videodagbog.

Det er meningen, at Carl skal assistere Marlene Ditmar, men hun har intet ønske om at lade Carl assistere hende. Hun er for berørt af Lewis Argenstones død, hun vil ikke lade andre komme hendes forskningsresultater nær, og hun mangler selvtilliden til at lade andre komme sig nær.

Marlene er den mest sympatiske af de tre modsætninger til Ann Hedger, og hun kunne være blevet en af de gode, havde den onde skæbne ikke anbragt hende her. Marlene har funktionen af den kloge, men usikre pige, hvis mentale helbred lider under, at hun ikke har et traditionelt liv som husmor. Du må meget gerne få spillerne til at fatte sympati for hende. Hendes anden funktion er at lide en rædselsfuld død, fordi hun går i panik, som en eller flere af spilpersonerne hjælpeløst må overvære (og risikere at miste en masse Coolness-point for).

Marlene opholder sig typisk i *laboratoriet* eller strejfer hvileløst om i *korridorerne*.

Biroller – Alien, Aliens

Jeg antager, at du er bekendt med hvad en alien mere eller mindre er. Du har som minimum enten set filmen Alien eller Aliens. Aliens tilhøre fiktionens verden, og der er derfor ikke den ultimative guide til aliens, deres ophav og deres eksistens. Fans har alle dage forsøgt at rekonstruere aliensne ud fra de sparsomme informationer i de officielle produkter – film, tegneserier, romaner, spil osv. - hvor nogle er mere autoritative end andre, og hvor der er tydeligvis markante forskelle på aliensne.



Den voksne alien kan muligvis deles op i krigere og i arbejdere. Den ene kategori værende større, stærkere og mere aggressiv end den anden. Aliens tag form efter deres værtskrop, de har alle et pansret exoskelet, og deres blod består af syre. Aliens synes ikke udstyret med øjne, og de synes ikke at kommunikere ved lyd. Måske kommunikerer de med kropssprog, måske ved en slags begrænset form for telepati? Aliens er berømte for deres særlige ”tunge”/”ekstra mund”, som den bruger nærmest som en rituel drabsform, deres lange, fleksible og skarpe haler ender i en brod, der muligvis er giftig, og de seksfingrede hænder med tommer ender i skarpe klør. De kan tilsyneladende opholde sig i ubestemte tidsrum i vakuum, de foretrækker varme og fugt, og når de ikke er aktive, så ligger de så stille, så de ikke kan ses på motiondetectors, og de falder temperaturmæssigt sammen med omgivelserne, så de ikke ses på infrarødt. Og sådan kan jeg blive ved med at fremhæve alskens træk ved aliensne, deres dronning, æggene og facehuggernes. I stedet vil jeg fokusere på deres brug i scenariet.

Aliensne er en funktion. De bruges til at skabe en stemning af uhygge og spænding. Enhver beskrivelse og brug af alienen i scenariet skal derfor fokusere på dette, og da aliensne samtidig med allerede er kendte af spillerne (det må formodes, at spillerne har set en eller flere af filmene). De har derfor ingen stats, ligesom birollerne, og du anvender dem på samme måde. En alien er altid succesfuld i sit forehavende, og det handler om spilpersonernes kamp mod dem.

Aliens'nes placering i spillet

Præcis hvordan, hvornår, hvor mange og så videre er helt afhængigt af de udspillede begivenheder. Som udgangspunkt er der et alienbo nede på Aswan, skjult i grotterne under den ødelagte koloni, og derfra hentes æg op til at inficere kolonisterne. På selve Styria LV-4 er det mere åbent. Antallet af aliens, facehuggere og æg er afhængig hvordan spillet udspiller sig mellem spilpersonerne og stationens personale. Her er nogle indgangsvinkler.

DER ER ET ANTAL ÆG PÅ STATIONEN. Spilpersonerne kan rende ind i dem ved et uheld, og slippe facehuggerne fri, som derefter besætter nogle birollerne og evt. en spilperson. Ikke længe efter er de første aliens fri på stationen.

DER FORSKES I ALIENSNE. Jævnligt kidnappes et par kolonister, og der ruges et par aliens ud af dem. Normalt elimineres disse kort efter, så de ikke er til fare. Men spilpersonerne griber forstyrrende ind i den daglige drift. Måske undslipper en af kolonisterne, hvorved aliens slipper fri på stationen. Måske opdager en spilperson det hemmelige laboratorium, hvor der er kolonister med aliens, der er ved at chestburste, eller der er allerede udklækket aliens, som endnu ikke er blevet elimineret.



ET MORDFORSØG. Et æg eller en facehugger anbringes et sted, så den kan overfalde en spilperson. F.eks. i spilpersonens kvarter eller et isoleret sted, hvor man har sat personen stævne. Når først en facehugger er fri, så er chancen for en alien senere optræder god.

EN SKJULT PASSAGER. En eller flere aliens har sneget sig om bord rumskibet sidst det var nede på Aswan. Måske sneg den sig om bord, da spilpersonerne var dernede, måske var de allerede på Styria LV-4, da spilpersonerne ankom, eller måske sneg de sig om bord, da personalet rejste ned på Styria LV-4 i al hemmelighed for at hente flere æg til dræbe spilpersonerne med?

Aliens i spil: To stadier

Når først en alien er på banen skifter spillet tempo. Der er her to stadier: *Den lurørende trussel* og *Action!*

DEN LURENDE TRUSSEL – alle ved at der er et monster løs på stationen. Måske flere, måske en blanding af aliens og facehuggere, måske er nogen inficeret. Stemningen skal bygge på paranoia. Monstret kan slå til når som helst og hvor som helst. Det efterlader de traditionelle spor af slim og vand, syre og klomærker, og det kan dukke op og forsvinde fra motiondetectors, som det har lyst. Monstrets opførsel er uforklarligt, det er så fremmed, at vi ikke forstår dets strategi, og dets måder at opføre sig på. Den jæger langsomt, den dræber langsomt, og det er som om den lever af den angst, der er mellem folk. Det efterlader spor, folk ser dets skygge. Byg tempoet op, og hold øje med spillernes opførsel. Brug de foruroligende spor og interne stridigheder til at slide spilpersonernes Coolness væk. Befæster man sig? Prøver man at flygte? Går man på jagt efter det? Tror folk overhovedet på, at der er et monster?

På et hvis tidspunkt bygger tempoet sig op til, at monstret ikke længere lurer, angriber ensomme ofre, men derimod slår til. Herefter skiftes tempoet over til *Action!*

ACTION! - Monstret er kommet ud af skyggerne. Det angriber for at kidnappe sine ofre og bringe dem til en facehugger, eller det angriber for at dræbe.

Her bliver Coolness til en reel fare for spilpersonerne. De har sandsynligvis allerede mistet nogle point, og risikoen for at miste større mængder af point og gå i panik bliver meget nærværende. Brug panikslagne bipersoner til at ødelægge moralen og til at skabe interne stridigheder. Alien angriber konstant. Er der en enkelt, slår den til med raids, hvor den angriber sårbare spilpersonerne, er der flere vil de storme spilpersonerne. Husk på at spilpersonerne sandsynligvis er i konflikt med personalet på samme tid, så de ting aliens ikke kan gøre, kan personalet gøre. *Action!* vil være enten være belejring, flugt eller udryddelse. Ved belejring vil spillerne forsøge at holde ud, indtil de bliver undsat, ved flugt vil de forsøge at komme væk fra stationen, og ved kamp vil de forsøge at eliminere monstrene. En fast regel er, at den første strategi altid vil fejle, alle demoraliseres, og derefter forsøger man igen eller skifter strategi.

Ved belejring

Arbejd med den klaustrofobiske stemning. Forsyningerne er begrænsede – der er kun mad og vand til så mange dage, og luftforsyningen kan være ustabil. Alien banker på døren i timevis, og det er kun et spørgsmål om tid, før den trænger ind. Coolness slides langsomt op, mens man venter på at blive undsat af colonial marines. Du kan her køre det op til et klaustrofobisk drama, der varer ved indtil spilpersonerne bliver undsat, og det kommer meget til at handle om magtkampene mellem birollerne og spilpersonerne, da birollerne gerne vil undsættes, men de har al mulig interesse i, at spilpersonerne

ALIENS: KOLD SOL

ikke sladrer til nogen. En mulighed er, at monstrene trænger ind, eller at de bliver lukket ind af en forræder, der vil stikke af fra stedet. Herefter vil det typisk udvikle sig til en lang action-sekvens, hvor spilpersonerne forsøger at flygte. En sidste mulighed er, at monstrene ikke trænger ind, men at begivenheder tvinger spilpersonerne til at forlade deres sikre sted: Reaktoren skal vedligeholde, rumstationens kredsløb skal opretholdes, der ankommer et koloniskib, som kan bruges til flugt, ventilationssystemet svigter, eller klimaet gør det sikre sted ubeboeligt. Herefter tager handlingen atter fart, da personerne nu igen er i fare fra aliensne.

Ved flugt

En flugt-sekvens vil typisk være en lang action-sekvens, der varer ved, indtil spilpersonerne er i sikkerhed eller er endeligt fortabt. Hold tempoet godt i gang med angreb fra aliens og forræderi fra birollerne. I en flugtsekvens vil det typisk betyde, at rumstationen er ved at gå fortabt, så lad endelig ting begynde at eksplodere. For at holde tempoet i flugten oppe, er det en god ide at veksle mellem de forskellige trusler: angreb fra aliens, angreb fra facehuggere, eksplosion på rumstationen, nødvendigheden af at springe gennem vakuum fra sluse til sluse, døre, der skal tvinges op, og elevatorer, der ikke vil køre ordentligt. Det første flugtforsøg vil slå fejl. Der dukker et uforudset element op, som umuliggør flugten eller som i det mindste gør den langt sværere. Når du saboterer flugtmuligheden, og spillerne mister Coolness point, skal du huske at sørge for, at der er en anden flugtmulighed til rådighed. Der skal være et alternativ, så lysten til at spille ikke ryger fuldstændigt, så efter den indledende frustration, åbner du op for en anden flugtmulighed. Så er det op til spillerne, om de vil kæmpe, flygte eller forskanse sig.

Ved kamp

Hvis det ikke vrimler med aliens, så er det sandsynligt, at spillerne vil forsøge at eliminere deres fjender. Der er flere mulige tilgange til denne strategi. I kan køre en katten efter musen-kamp, hvor det er usikkert, hvem der er kat, og hvem der er mus. Monstret dræber birolle efter birolle, mens man forsøger at fange monstret og dræbe det. Det kan enten munde ud i en langstrakt duel, hvor en del af birollerne elimineres, og hvor resten af birollerne forråder spilpersonerne, og spillerne vælger at skifte strategi. En anden mulighed er, at monstret bliver elimineret, hvorefter der er et kort mellemspil, hvor du kører handlingen videre, og hvor spillerne vil begynde at undre sig over, at handlingen bliver ved. Derefter slipper du en større mængde aliens fri, og spillerne er nødt til at vælge strategi igen.

De karakteristiske træk ved aliens

Brug alle de særlige træk ved aliens til at lade spillerne miste Coolness. Monstrets fremmede udseende, dets uforståelige opførsel, deres infiltration, dets usårlighed og dets uhyggelige angreb er alle ting, der skal bruges til at opbygge stemning og til at fratage Coolness med.

Aliens dukker op alle steder

Intet sted er sikkert. Aliens trænger ind i via luftskakter, de hamrer metaldøre ind, de flår barrikader ned, de sniger sig via krybekældre og ingeniørgange. Aliens ligger på lur, de anvender deres syreblod, de invaderer deres fjender via facehuggers. En alien dukker op overalt. Den kommer ud af vægge, gulve og lofter. Den kravler op ad vægge uden vanskeligheder, den svømme fint, og den løber hurtigt. Den bevæger sig lydløst. Lad aldrig spillerne være sikre på, at deres spilpersoner nu er i sikkerhed. Intet sted er sikkert, intet sted er helligt.

Aliens efterlader spor

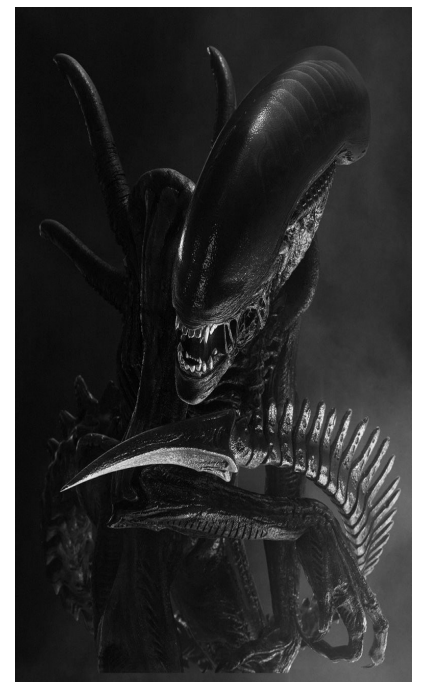
Stemningen bygges op ved fundet af spor efter aliens. Derfor er det godt at lade spor blive fundet. De typiske spor er skader efter syre, slim, rester af æg, døde facehuggers, mærker efter klør, eller lyden af deres særlige klikkende knurren.



Aliensnes specielle angreb

Aliensne var en række angreb, der er deres varemærke, og der er ingen grund til at snyde spillerne for at se disse særlige angreb.

En klassiker er dens **SÆRLIGE KÆBER**, hvor den trækker læberne tilbage, hvæser, griber fat om ofret med dens lange fingre, og derefter borer kæberne sig gennem panden på ofret, der omkommer med det samme. En anden er **HALEN**, der både kan svirper som en pisk, og er skarp som et sværd. Halen ender i en lang brod, som den kan



gennembore sine ofre med. Aliens kidnapper gerne deres ofre, griber dem, og løber af sted med dem til en langt værre skæbne ved en facehugger. Aliens er stærke, de har klør, deres gab og deres hale, som alt sammen gør, at en spilperson i nærkamp ikke har nogen anden chance end at holde monsteret hen lang tid nok til, at man kan undsættes af andre. Sejr er ikke en mulighed.

ALIENS: KOLD SOL

Aliensnes særlige forsvar

Aliensne har et hårdt panser. Kugler og knive vil ofte glide af på pansret. Aliensnes blod er en kraftig syre, som skader våben og modstandere. Lad altid syren være en væsentlig trussel, og lad gerne spilpersonerne opleve en omkomme eller blive lemlæstet af blodet. Aliensne er ikke skrøbelige, og de kan udholde vakuum, gas, røg og varme og svømme rundt under vand. Brug usårigheden til at gøre monsteret skræmmende. Man er aldrig i sikkerhed for monsteret, man kan aldrig være sikker på, at det er dødt, førend man ser liget for sig.

Aliensnes særlige svaghed

Ild synes at være en svaghed for aliens. Som mange andre dyr frygter de ild, og ild kan både bruges til at holde dem tilbage, og til at slå dem ihjel med. Foruden store og voldsomme skydevåben er det en af de ting, der virker. Det kan desuden sagtens tænkes, at der er andre ting, der virker mod aliens. Hvis spillerne får en god ide, skal du ikke udelukke muligheden – måske virker ultralydsangreb mod aliens? Måske virker særlige kemiske forbindelser godt imod dem? Hvis spillerne finder på en rigtig god fælde eller et passende våben, så inddrag det i spillet – det vil dog kun virke i begrænset omfang, fordi der enten er begrænsede mængder af det, fordi det er for tungt at slæbe rundt på, eller det har en begrænset rækkevidde.

Konflikttypen - komplikationsrul

Ligesom med birollerne er der ikke stats på aliensne. I stedet handler det om spilpersonernes kamp og flugt fra monsterene, og om graden af succes. Med aliens kan man kæmpe imod dem, man kan flygte fra dem eller man kan barrikadere sig. Jeg har opstillet de to primære komplikationsrul med aliens:

Flugt

VED SUCCES: Døren presses i, elevatoren kører sin vej, rumskibet letter, porten forsegles, barrikaden bygges op, løber fra den

VED NEDERLAG: Døren presses i, men alienen ødelægger døren; elevatoren kører, men der venter en anden alien ved ankomst; rumskibet letter, men alienen klynger sig til skroget; porten forsegles, men alienen trænger gennem et svagt punkt i væggen eller gulvet, barrikaden bygges op, men væltes straks omkuld; løber fra den, men alienen har valgt en anden rute, og venter forude.

Kamp

VED SUCCES: Alien holdes stangen; alienen såres med et håndvåben; alienen dræbes, men en anden såres eller lemlæstes pga. syren.

VED NEDERLAG: Alienen griber sit offer og skal til at bruge sin kæber; Alienen får sin hale i position; Alienen kidnapper sit offer; håndvåbnet sårer alienen, og en sky af syreblod lemlæster personen; håndvåbnet sårer alienen, og våbnet ødelægges; Alienen dræbes, men med en alvorlig bieffekt: en anden omkommer pga. syren, eller pga vådeskud, eller syren ætser hul på skroget.

Aswan

I det følgende får du en kort beskrivelse af planeten Aswan, af den ødelagte koloni og af de grotter, der er under kolonien. Det er sandsynligt, at spilpersonerne slet ikke når hertil. Skulle det ske, så lig vægt på stemningsbeskrivelserne.

Mulige årsager til spilpersonernes ankomst:

- *De er draget på en opdagelsesekspedition, og har derfor lånt et rumskib.*

Dette sker sandsynligvis tidligt i scenariet.

Spilpersonerne har måske en mistanke til, at der er noget galt, men koloniens tilstand skal gerne komme som noget af en overraskelse, når de lander. Beskriv kolonien som en spøgelsesby, og lad dem finde hen imod koloniens fabrik, hvor de finder spor af både aliensnes bo med sin karakteristiske substans, og hvor de kan finde vej ned til grotterne under jorden. Lad gerne spilgruppen finde spor af regelmæssig ankomst med rumskib til kolonien (når de ankommer fra stationen for at stjæle æg eller aliens).

- *De er flygtet fra stationen*

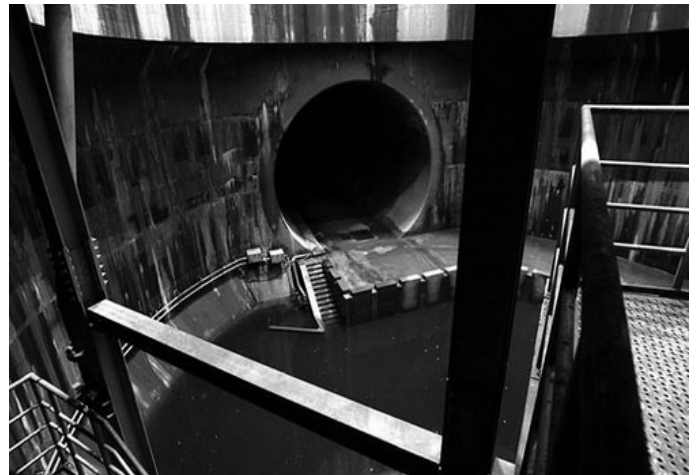
Dette sker sandsynligvis halvvejs eller senere i scenariet. Hvis de går på opdagelse, så beskriv stedet som en spøgelsesby som ovenfor. Vælger de i stedet at slå lejr, så beskriv stedet som et hjemstøgt hus. Der er mystiske lyde og skygge, sære tegn på at noget er fuldstændigt galt, og når det bliver nat, så kommer de ...

- *De er styrtet ned på planeten*

Dette sker sandsynligvis som noget af det sidste i scenariet. Brug gerne begivenheden til at afrunde scenariet med. De er styrtet ned i det sumpede landskab, hvorfor det er lykkedes dem at overleve nødlandingen. De har kæmpet sig vej gennem mosen til kolonien kun for at opdage tydelige spor på, at den er overrendt af aliens, og ude i horisonten er solen på vej ned. Det kan være et passende dramatisk sted at slutte spillet.

Planet Aswan har en tålelig atmosfære, og den er derfor velegnet til kolonisering. Der er intet væsentligt dyre- eller planteliv. Vejret er gråt, et tungt skydække skjuler solen, og landskabet består af vidtstrakte moser og sumpe, der afgrænses af klippeplateauer og bjergrygge.

Der er tre steder, der blev udpeget til kolonisering. Af disse tre var kun den første taget i brug, da aliensne dukkede op, og dræbte kolonisterne.



ALIENS: KOLD SOL

Nu består kolonien af regnvåde metal- og betonbygninger, der er bevokset med mosser og svampe, overalt er der vandpytter med dovent vand. Nogle bygninger er mærket af brand, sodresterne kan stadig ses, andre steder kan rester af grafitti anes – teksterne lyder som noget fra en dommedagsfilm – men vind og vejr har slidt det meste bort. Vindens tuden i de tomme bygninger høres tydeligt.

Vinduer og døre er flere steder slået ind, smadret af ukendte hænder, andre steder ses tegn på barrikader, der er blevet ødelagt med voldsom kraft. Nogle steder ses skudhuller i væggene, andre steder er der store huller (fra syre) i vægge og gulve.

Der er ingen spor efter kolonisterne. Nogle har i hast taget de vigtigste ting med sig, andre hjem står tomme og urørte. Der er ingen lig i gaderne og ingen ved hospitalet.

Kolonien drives af en kernekraftreaktor, som er koblet sammen med koloniens fabriksanlæg. Reaktoren er på stand-by i det uendelige, og kun en heroisk eller passende dramatisk indsats, vil få den til at eksplodere. Under fabrikken er der boret tunneller ned i undergrunden, og de fører ned til ældgamle grotter, hvor der er et stort lager af alien-æg, der er koblet til sælsom og fremmed teknologi, som holder dem ved lige. Der er ingen dronning, men en del krigere og droner, som har bygget et bo under jorden, og adskillige tunneller og dele af fabrikken er dækket af den harpikslignende substans, som aliens bygger med.



I grotterne kan man finde alle ligene af koloniens indbyggere. Der er en del aliens hernede, men de kommer først frem om natten, eller hvis man støjer for meget. Forsigtige tyve kan sagtens slippe af sted med et æg eller tre.

Appendiks

INDHOLD

COOLNESSTABELLER

KOMPLEKSITETSOVERSIGT

TABEL OVER BIROLLER

TABEL OVER LOKATIONERNE PÅ STATIONEN

SPILPERSONERNE

Coolness

TAB AF COOLNESS

- Overrasket af alien 0/1d3
- Overrasket af fundet af lig eller kropsdel 0/1d3
- Finder liget af ven 0/1d4
- Løber tør for ammunition det forkerte øjeblik 0/1d4
- Våbnet jammer det forkerte øjeblik 1/1d6
- Oplever fremmed persons voldelige død 1/1d6
- Oplever vens voldelige død 1d3/1d6
- Alienen synes usårlig 1d3/1d6+1
- Anden spilperson mister 4+ point: *automatisk* 1d3
- Stor modgang: *automatisk* 1d4+1
- Dårlig stemning: *automatisk* 1d3+2

REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

- 1-2 point: *Rystet*. Spilpersonen er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over sine egne handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Spilpersonen foretager en spontan reaktion, en refleksmæssig handling, der forstyrrer et umiddelbart kompleksitetsrul. Spilleleder kan give -20% på kompleksitetsrullet.
- 5-6 point: *Fumler*. Spilpersonen foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: *Reagerer som PANIKSLAGEN* (Spilleleder vælger en effekt efter eget valg)

REAKTION, NÅR PANIKSLAGEN

Når **PANIKSLAGEN** (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid) anvendes denne .

- 1-2 point: Spilpersonen ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på kompleksitetsrul.
- 3 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han smider sine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Taber kontrollen. Foretager noget, som vil være livsfarligt for ham selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller springer døråbningen og lukker den tunge jerndør i for snuden af vennerne.

REAKTION VED 0 COOLNESS-POINT

Personen omkommer som følge af at gå i panik. Det kan være, at vedkommende løber skrigende bort kun for at blive fanget af en alien, så hans venner kan høre ham omkomme, eller han foretager uforsigtige handlinger og styrter i afgrunden, eller han flygter ud gennem en luftsluse i vakuum osv.

Kompleksitet

ALMINDELIGT KOMPLIKATIONSROL (FÆRDIGHED)

Succes Handlingen lykkes

Nederlag Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)

SVÆRT KOMPLIKATIONSROL (EVNE)

Succes Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)

Nederlag Handlingen lykkes, men med en komplikation (B)

KOMPLIKATIONSTYPE A

- Handlingen er (næsten) en succes, men forholdene kræver et nyt terningslag, men med en anden færdighed eller evne (f.eks. forsøges en computer hacket med en computerfærdighed, men der skal også rulles en gang for kryptering).
- En ressource går tabt (f.eks. våben eller værktøj går i stykker)
- Resultatet negeres af modstanden (spilpersonen låser døren, men skurken presser den op)

KOMPLIKATIONSTYPE B

- Handlingen fejler og situationen forværres
- En ressource går tabt og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Handlingen lykkes, men en ny trussel dukker op
- Handlingen lykkes, men der følger en konsekvens (se *kamp og skade*)

KOMPLEKSITET OG ALIENS

FLUGT

VED SUCCES: Døren presses i, elevatoren kører sin vej, rumskibet letter, porten forsegles, barrikaden bygges op, løber fra den

VED NEDERLAG: Døren presses i, men alienen ødelægger døren; elevatoren kører, men der venter en anden alien ved ankomst; rumskibet letter, men alienen klynger sig til skroget; porten forsegles, men alienen trænger gennem et svagt punkt i væggen eller gulvet, barrikaden bygges op, men væltes straks omkuld; løber fra den, men alienen har valgt en anden rute, og venter forude.

KAMP

VED SUCCES: Alien holdes stangen; alienen såres med et håndvåben; alienen dræbes, men en anden såres eller lemlæstes pga. syren.

VED NEDERLAG: Alienen griber sit offer og skal til at bruge sin kæber; Alienen får sin hale i position; Alienen kidnapper sit offer; håndvåbnet sårer alienen, og en sky af syreblod lemlæster personen; håndvåbnet sårer alienen, og våbnet ødelægges; Alienen dræbes, men med en alvorlig bieffekt: en anden omkommer pga. syren, eller pga vådeskud, eller syren ætser hul på skroget.

Oversigt over personalet på Styria LV-4

PERSONALET	ARBEJDE	ROLLE	LOKATION	MULIG DØDSÅRSAG
Jaan Byrne	Chefen	Bagmanden	Kontor, Kontrolrummet	Dør med stationen
Anna MacKournikova	læge	Isdronning	Hospitalssektionen, lighuset, Opvågning	Dræbt af alien, når hun forsøger at standse spilpersonerne
Jay Bristol	kommunikationstekniker	Den falske allierede	Radio-tårnet	Dør pludseligt og uretfærdigt
Dan Brin	gartner	den modvillige håndlanger	Gartneriet, Observationskuplen	Slynget ud i rummet eller dræbt i gartneriet.
Joyce Peterson	næstkommanderende	Den overfladiske	Kontor, Kontrolrummet	Dræbt velfortjent af en alien
Yakub Sternberg	sekretær	Det sidste sympatiske menneske	Kontor, kantinen	Dræbt tidligt af alien foran 1-2 vidner
Michael Jannik	mekaniker	Håndlangeren	Værksted, hangar, Opvågning	Dræbt i kamp, eller dræbt af alien, hvis sejrrig i kamp
Thomas Bosen	Kok	Den uforstandige	Kantinen, gartneriet	Dræbt af sine egne eller hvis han forsøger at kæmpe mod en alien
Marlene Ditmar	biolog	Den hjælpeløse, panikslagne	Laboratoriet, korridorene	Dør en ynkelig, panikslagen død, som spilpersonerne overværer

Oversigt over steder på Styria LV-4

LOKATION	PERSONALE	MYSTERIERNE	VÆGSKÆRME
Beboelseskvarter	alle	Sløset personale efterlader de hemmeligholdte optagelser	Overalt i gangene
Hangar	Michael Jannik	Logbogen afslører regelmæssige besøg på Aswan, der sker samtidigt med ankomsten af kolonistskibe.	Projiceret op på væggene
Haverne	Dan Brin, Thomas Bosen	Distraktion: Ulovlige afgrøder dyrkes skjult i haven.	Korridorerne mellem drivhusene
Hospitalssektionen	Anna MacKournikova		I alle sygestuer og lokaler
Kantinen	Thomas Bosen, Yakub Sternberg	Thomas Bosens opførsel afslører genbrug af transmissionerne.	Rundt langs væggene i hele kantinen
Kontorer	Jaan Byrne, Yakub Sternberg, Joyce Peterson	Kopi af massakrerne på Aswan og/eller De ydre kolonier.	En i hvert kontor og i hvert mødelokale
Kontrolrummet	Jaan Byrne, Joyce Peterson	Redigeringen af optagelserne, kopier af de oprindelige massakrer.	Væg af skærme anbragt i halvcirkel
Laboratoriet	Marlene Ditmar	Forskningsrapport eller spor efter alien-eksperimenter.	Monitorer overalt i laboratorierne
Mikro-reaktoren	ingen	Tegn på alien-tilstedeværelse (dvs. en undvegen alien)?	-
Opvågning	Anna MacKournikova, Michael Jannik		Vægskærm ved skrivebord
Nedlagte kvarterer	hvem som helst	Personalet mødes i al hemmelighed.	-
Observationskuplen	Dan Brin		Højtalere transmitterer lyden af videoerne
Radio-tårnet	Jay Bristol	Signalerne fra de faldne kolonier. Hacke sig ind i kontrolcentrets filer.	Summen af radiosignaler overalt
Redningskapslen	ingen		I det fjerne lyden af videodagbøger
Værkstedet	Michael Jannik	Udstyr med syreskader sendt til reparation.	Stolpe, hvor der er ophængt massevis af skærme i kabler
Aliens-boet	Androiden?		-

ALIENS: KOLD SOL

Spilpersoner