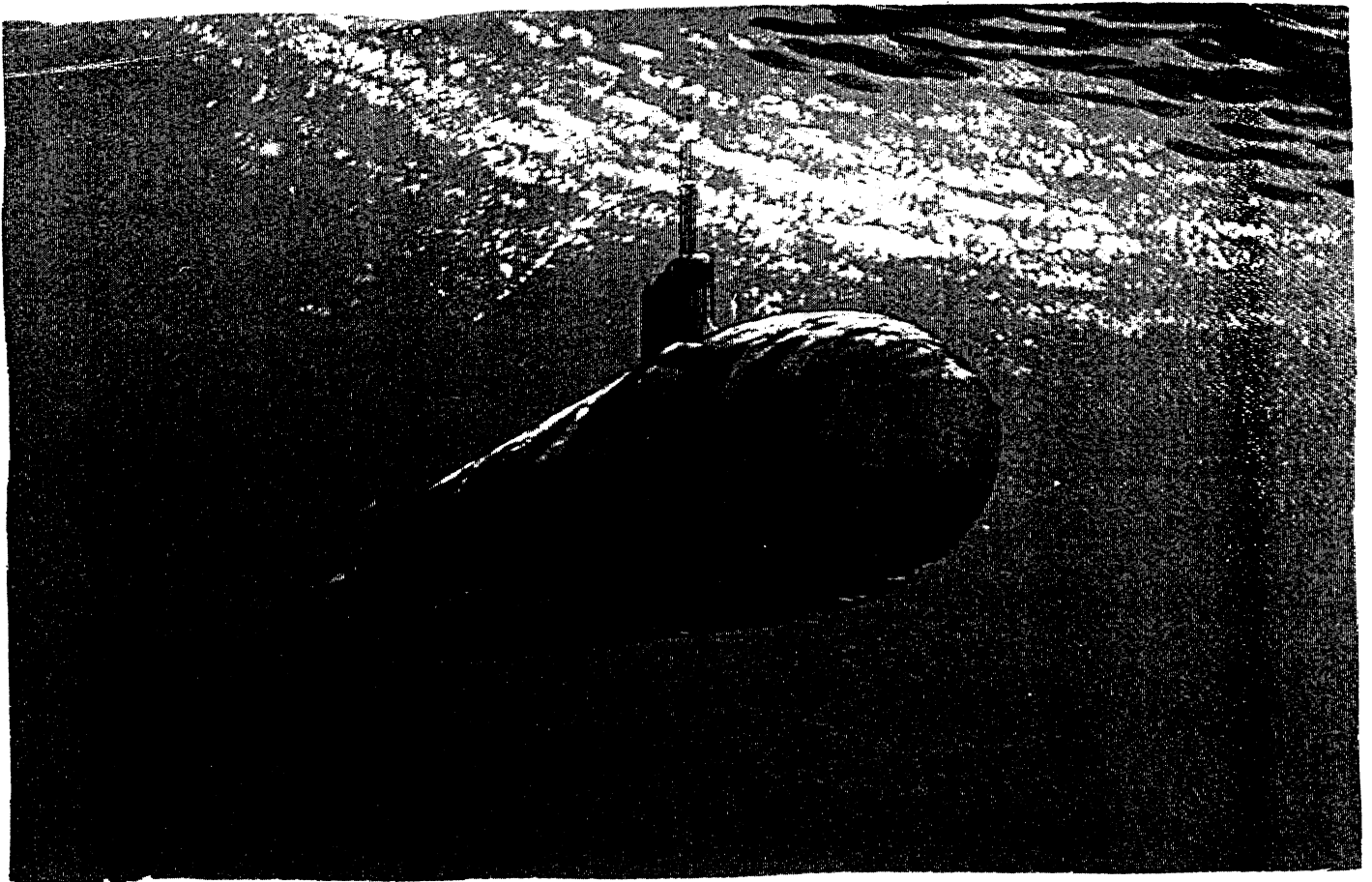


U.S.S. ATLANTIS



et VP-scenarie til Fastaval '94
- et PseudoSats™ Inc. produkt.



Lavet af Ask Agger.



1. Indholdsfortegnelse.

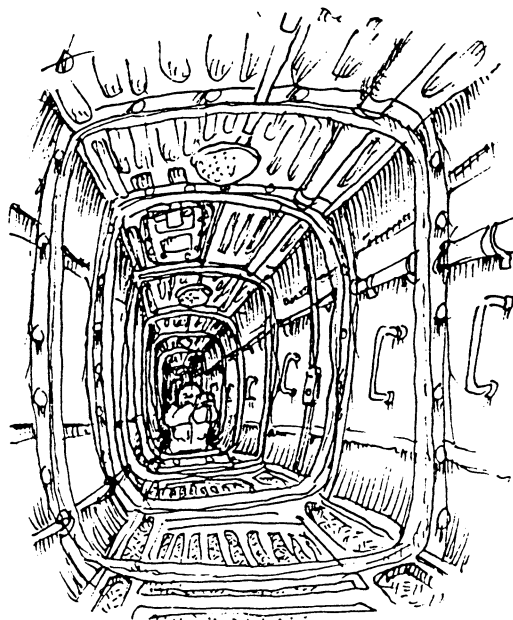
1.	Indholdsfortegnelse.	s 1.
2.	Forord.	s 2.
3.	Synopsis.	s 3.
4.	Baggrund.	s 8.
5.	Karaktererne.	s 11.
6.	Bi-personerne.	s 13.
7.	Scenerne.	s 22.
	7.1 Anslag.	s 22.
	7.2 Igangsættende plotpunkt.	s 25.
	7.3 Vendepunkt.	s 32.
	7.4 Point of no return.	s 35.
	7.5 Klimaks.	s 38.
	7.6 Efterspillet.	s 39.
8.	Lokaliteterne.	s 40.
9.	Diverse.	s 44.

Lavet af
Ask Agger

Teknisk hjælp
~~Peter~~ Lund
Morten

Prøvespillere og hjælp
Niels Høgh Jacobsen, Niclas Andersen, Kristensen brøderne,
Claus Høfner Böhm og Lars Sørensen.

Enkelte illustrationer af Niclas Andersen



2. Forord.

Dette scenarie er for seks spillere og er beregnet på 10-12 timer. Stilen er Horror/Action - med hovedvægten lagt på det episke og humoristiske.

Følgende idéer ligger til grund for scenariet:

- Handlingen er grundlæggende selvkørende, således at selv dumme karakterer ikke bliver hæklet af. Det fastlagte forløb er dog så bredt, at der er en rimelig variations-mulighed.

- En stemning af paranoia er tilstræbt spillerne iblandt, således at karaktererne ikke slavisk følges ad som et "party", dog er konflikter og forræderi addæmpet for ikke at odelægge den enkelte spillers oplevelse (det er træls at dø tidligt!).

- Visse af karaktererne er bevidst malplaceret genré-mæssigt, således at stilen får et noget unormalt twist.

- Volden i scenariet er placeret, så den først under klimakset direkte rammer karaktererne, indtil da går det mest ud over dertil medbragte statister.

Der er ingen grund til at gøre scenariet ultra-realistisk, da der ikke i den grad er noget konkurrence-moment karaktererne imellem. En vis grad af dice-les rollespil eller skjulte terningslag er derfor helt på sin plads. Generelt anbefales det, at alle slag for statister, samt alle criticals og skader både på karakterer og statister, rulles skjult, således at det umiddelbare resultat kun fortæller i første omgang. Dvs. i stedet for "du rammes i maven, tager 16 hp i skade og lider af chok i de næste 16 segmenter", da: "du mærker et hårdt stød i maven, og hele verden bliver pludselig et fragmentarisk virvar. Du skriger, tror du nok, imens du mærker blodet strømme

mellem de fingre du presser mod underlivet".

Ligeledes er der heller ingen grund til slavisk at følge det detaljerede initiativ-system, brug en mere blød filmisk form så snart man er væk fra den direkte kamp.

Det anbefales også, at karakterer ofte tages med udenfor på tomandshånd. Dette er muligt i større grad end normalt pga. det lange forløb. Det er dog vigtigt, at hver enkelt tohåndssamtale ikke trækker ud, da dette får de andre til at kede sig. Husk også, at tage alle udenfor, så ingen føler, at andre bliver forfordelt.

Udover normale situationer, hvor karaktererne er adskilt, så orden følgene på tomandshånd, da dette underbygger rollespillet:

- Når Jonnys faresans brokker sig.
- Når folk finder noget under undersøgelser f.eks. af diverse lig.
- Når professorn eller andre opdager diverse videnskabelige ting.

Prøv at skabe en situation, så det bliver presedens, at spillerne selv undertiden be'r om en tomandssnak, dette giver især forrædderen Åke bedre chancer.

Der ønskes generelt en mørk stemning af horror, dvs. lav belysning, lidt overdrevne (nogle vil måske sige realistiske) voldsbeskrivelser og generel frygt.

Der er fint, hvis der langt hen i scenariet er forvirring omkring historiens fundament: Er det en øst/vest-agent konflikt, et klassisk Call plot ala Lovecraft, en glemte civilisation eller high-tech aliens?

Mor(d) jer godt!

Ask Agger

3. Synopsis.

Scenariet starter med, at karaktererne lander på Thule Air Base i nordvest Grønland. Herfra flyver de mod en lille fællesnordisk meteorologiskbase ved navn SkanBay i en helikopter. Basen ligger på kanten af nordpolens iskappe.

Karaktererne er to CIA-agenter, en kendt professor, hans niece, hendes kæreste og professorens svenske assistent, der er på vej til et tophemmeligt forskningsprojekt. Projektet hedder **Sleeping Red**.

Kort før ankomsten til SkanBay nødsager et usædvanligt stormvejr helikopteren til at flyve en stor omvej nordover. Efter at helikopteren er kommet et stykke ind over ismasserne begynder alle instrumenter at opfører sig underligt; radioen virker ikke, navigationsudstyret strækker etc.

Hvad karaktererne ikke ved er, at de er fløjet ind i et meget kraftigt og specielt elektromagnetisk felt.

Uden instrumenter kan piloten ikke finde vej, så helikopteren flakker rundt i det stedse dårligere vejr til den løber tør for brændstof. Under helikopterens ukontrollerede flyvning mener en af karaktererne, at hun ser et svagt lys på eller under isen. Helikopteren lander ret voldsomt på kanten af en kløft i isen. Passagerene når lige at komme ud, før helikopteren falder ud over gletcher-kanten og knuses tredive meter nede. Piloten dør eventuelt.

Karakterene står nu kolde og alene i den hylende polarnat, de kan dog nå at tage noget udstyr fra helikoptervraget (soveposer o.lig.). Karakterene laver nu en lille snehytte (ellers får du tidligt fri!), hvor de overnatter, imens der sendes S.O.S med walkierne. Til alt held

opsnappes radiosignalerne af SkanBay. Næste morgen kommer hjælpen frem, men inden da forstyrres karaktererne af to venlige isbjørne.

Skandinaverne reder karaktererne og kører dem på deres hundeslæder til SkanBay, som de oprindeligt havde som mål. Basen ligger kun 25 kilometer væk.

Lidt fortumlede og forfrosne kommer karaktererne til basen, som er meget lille.

I det lille samfund snakker karaktererne med de udstationerede vejrfolk og lokale fangere, der fortæller; at dyrene har opført sig meget underligt i år, at der er usædvanligt meget nordlys og, at der ofte er problemer med elektronisk udstyr.

Den lokale shaman vil også tale med en af spillerne, og hun vil rable om onde ånder fra dybet, jordens undergang etc. Hun vil give Professorens niece en magisk amulet og en hellig benkniv, imens hun siger, at niesen har en godt, hvidt og rent sind.

Karakterene opsøges også af en lidt underlig Secret Service mand ved navn Louis Shaddock, der har papirer, der viser, at han skal med på projektet.

Natten efter at karaktererne er ankommet ryster hele basen pludselig; udenfor er den amerikanske atom-ubåd *USS. Atlantis* brudt op gennem isen.

Karakterene og den underlige Louis Shaddock bliver budt velkommen af ubådens gamle kaptajn, tjekket og ført ned i ubåden, der sejler ned under isen igen.

Ubåden sejler karaktererne omkring tredive kilometer ind under isen, hvor der er en hemmelig base udhugget i isen.

Basen er et tophemmeligt CIA-projekt og beboes af ca. 20 mand. Karakterene bliver budt velkommen og får følgende forklaret.

For ca. et år siden fandt man pludselig et meget kraftigt og ustabilt elektromagnetisk felt under isen. Feltet varierer hele tiden i styrke og omfang. Man mener, at russerne står bag. Karakterene er tilkaldt, fordi professoren er en meget anderkendt ekspert i elektromagnetik og fusionsenergi.

Professoren begynder straks i samarbejde med basens andre videnskabsmænd at analyserer de oplysninger som basens computere har opsamlet. Efter relativt kort tid kommer professoren frem til, at feltet ligner den type, som benyttes til at fastholde plasmaet i en fissionsreaktor, feltet er blot enormt stort med en diameter på omkring fire kilometer. Professoren mener dog, at russerne må være sindsyge, hvis de har planer om at bygge så stor en reaktor, da kun en eller flere atomekspllosioner vil kunne skabe den tilstrækkelige energi til at starte en fusions-process.

Undersøgelserne viser også, at det specielle felt, påvirker ozon-laget som er blevet delvist nedbrudt over området.

Under arbejdet sker der et mord; bases ledende CIA-mand bliver brutalt slået ihjel på sit værelse. Nicen ser/hører mordet fra et skab, men hun kan ikke se hvem morderen er, da det er mørkt. Nicen kommer ud indsmurt i blod og fortæller at forskeren er myrdet. Det er svært, men ikke umuligt at finde morderen (det er den skumle Secret Service-mand Louis Shaddock), men det ligner et vildt dyrs gerning. Nogen mistanke samler sig om nicen selv.

Der arrangeres nu en ekspedition ind under isen imod russernes formodentlige reaktorbase. På ubåden er alle karakterene samt en masse CIA-goons under kommando af Nick Furry, der skal "passificere" de slemme russere.

U.S.S. Atlantis sejler smukt og meget stille ind under isen imod feltets center. Desværre bliver isen tykkere og tykkere, og til slut kan ubåden ikke gå længere ned. På ubådens sonar kan man dog se en tunnel/sprække, der fører ind mod centrum. Indgangen på sprækken ligger dog desværre for dybt og er for lav til den store amerikanske u-båd.

Kort herefter opdager USS. Atlantis pludseligt noget på sin Sonar - en anden ubåd!

Den anden ubåd ligger helt stille og død lige under isen. Igennem hydrofoner kan man fra meget tæt afstand hører skud inde fra ubådens indre. Ved direkte at se på ubåden via projektører kan man se, at den er af den meget specielle russiske Alfa-klasse. Ubåden ser uskadt ud.

Karakterene eller CIA-folkene vil nu borde den stillestående russiske u-båd - der forresten er lavet af titanium, og som kan klare et ufatteligt tryk. Karakterene og CIA-gutterne vil komme over til russeren i en speciel medbragt mini-ubåd "Mystic".

Inde i ubåden finder de en masse spor efter kamp; der er flænsede og sonder-skudte lig alle vegne, og alt er kaos. Det hele er sket for mellem 14 dage og få timer siden.

Afsides-liggende steder i ubåden finder man nogle få udsultede overlevende, der dog forsvarer sig som vilde og må skydes.

Der er mange spor efter interne kampe mellem besætningsmedlemmerne. Ubåden har

kun lidt overfladisk skade. Man finder to overlevende som man ikke behøver skyde; den ene er den fede skibskok og den anden er en spinkel lys fyr, der har gemt sig i et skab ved kontrolrummet.

De er begge svære at få noget ud af, men de beskriver tøvende hvorledes besætningen gik amok og slog hinanden ihjel for ca. 14 dage siden. Nu får enten karaktererne eller nogle af bi-personerne en fantastisk idé:

Med den russiske titanium-ubåd kan man jo godt gå dybt nok ned til at sejle ind i sprækken.

Som sagt, så gjort: Alle CIA-psykopaterne, karakterene og en lille gruppe af U.S.S. Atlantis' besætning overtager den russiske ubåd, og får den igang med de overlevende russeres hjælp. Man sejler ned til sprækken og ind af den.

Under sejladsen vil en karakter, der undersøger den russiske logbog eller kigger i den russiske sampolits (politisk officer) private notater opdage følgende:

- Der er noget mystisk ved den spinkle overlevende russer.
- Russerne selv troede, at amerikanerne havde lavet feltet, som de selv havde opdaget.
- Alt udstyr i kommunikationsrummet er ødelagt meget grundigt med vilje.
- Russerne har selv prøvet på at kontakte u-båden de sidste 10 dage, men den har ikke svaret.
- Ubådens kurs til hvor den bliver fundet, er blevet programmeret ind for 13 dage siden.

Måske pågribes og tilfangetages den spinkle russer.

Tunellen under isen blokeres pludselig af nogle nedstyrtede isblokke. Sonar undersøgelser viser

dog, at revnen/tunellen fortsætter på den anden side. Problemet løses til sidst enten med torpedoer eller sprængladninger placeret med *Mystic*.

Efter at ha' sejlet et stykke videre igennem isen, ender tunellen i en enorm halvkuppel under isen, der er halvt fyldt med vand. Kuplen er omkring fem kilometer i diameter.

I kuplens bund ligger en by af underlige futuristiske tårne og bygninger. Bygningerne står alle på et stort rundt kugleformet fundament, der går videre ned i isen. Inde i midten af "byen" ligger en stor pyramide. Fra pyamidens top udgår undertiden kraftige elektriske udladninger, der ses som lysende lyn. Rundt omkring pyramiden er der en dyb bundløs grav e.lig.

På et eller andet tidspunkt her omkring går alting galt; pludselig går mange af CIA-gutterne i zombie-mode og begynder at skyde på alt og alle. Louis Shaddock og den spinkle russer udvikler sig til frygtelige monster og splatter en helt masse.

Karaktererne kæmper lidt med et par CIA-zombies og bliver til sidst spærret inde/trængt tilbage i den bagerste del af ubåden.

Monstererne sejler ubåden hen til graven omkring pyramiden, hvorefter de forlader ubåden uden dykkerudstyr sammen med de fleste CIA-zombies, der benytter *Mystic*. Monsterne splitter nu ubådens fire SS-N-15 missiler, der har atom-sprænghoveder ad. Missilernes sprænghoveder pilles af og spændes på *Mystic*, der sejler ned i graven sammen med monsterne.

Karakterene skal nu slippe fri, hvilket de enten selv kan finde ud af, eller hvilket CIA-superagent Nick Furry kan hjælpe dem med.

Efter at ha' dræbt de sidste par CIA-zombies i ubåden, må karaktererne selvfølgelig følge efter skurkene ned i brønden. Heldigvis er der på den russiske ubåd en række specielle dybthavsdykkerdragter.

Professoren bør måske også fatte nu, at "byen" er toppen af et rumskib, der hvis fussions-reaktoren tændes vha. atomsprængladningerne, vil kunne lette fra jorden.

Han fatter også, at hvis rumskibet letter vil det specielle elektro-magnetiske felt ha' enorme ødelæggende konsekvenser for klodens ozonlage.

Nede i graven, der er bundløs, ender pyramidens funderment i en kuglen. Det ses tydeligt, at en dør er blevet åbenet i kuglen. Inde bag døren befinder der sig et trykkammer, som lader karakterene komme ind i en selve rumskibet, hvor der er luft. Karakterene finder hurtigt, ved at følge vandet på gulvet, frem til midten af kuglen, hvor der er et specielt reaktor-rum.

Reaktorrummet er et stort halvkugleformet lokale med et bundløst vandbassing i midten af gulvet. Over gulvet og vandet hænger en masse gangbroer og løbegange. Lige i midten af rummet er monsterne ved at montere de fire sprænghoveder i en mystisk maskine.

Karakteren vil nu kæmpe lidt med CIA-gutterne, men før de rigtig kan gøre noget, vil de blive paralyseret af et mentalt-jerngreb. Monsterne er onde aliens, der har mentale kræfter - det er også således at de styrer CIA-gutterne.

Mens karaktererne nu er paralyseret monteres sprænghovederne færdig og karaktererne får fortalt baggrunden af monsterne, der som rigtige superskurke først

fortæller hele deres plan, før de dræber heltene.

Imens monstererne ævler løs, opdager heltinden (niecen) pludselig, at hun ikke længere er paralyseret - det er den magiske amulet fra sharmanen, der beskytter hende.

Heltinden kaster nu den hellige kniv, som tilfældigvis var det eneste hun lige havde ved hånden. Alien, der rammes, tager en voldsom skade af det hellige våben. Hvis heltinden kaster forbi e.lig. så kan Nick Furry eventuelt komme hoppende op af vandet og skyde skurken (men man kan også lade monstrene æde karakterene lige så stille imens de er paralyserede!).

Nu er den mentale lås brudt og alle skyder alle. Hvis karaktererne ikke er meget hurtige, når den sidste alien at starte reaktoren (en masse laser-lyn, energistråler ned i mørket etc.). Aliene har hver kontrol over halvdelen af CIA-gutterne. Hvis en alien dør, hvilket de har svært ved, så brydes halvdelen af CIA-gutternes hypnose.

Hvis monsterne når at starte rumskibet vil en af følgende ting ske:

- Professoren er meget genial og når at stoppe mekanismen lige før det er for sent.

- Karakterene eller måske CIA-folkene skyder reaktoren i stykker - hele lortet skal til at sprænge i luften og spillerne når lige at slippe væk før byen går under.

- Rumskibet letter og spillerne når enten at slippe ud eller de kommer med ud i rummet.

Hvis karaktererne overlever og slipper væk i deres alfa-ubåd, kommer der et efterspil, hvor en anden russisk u-båd vil forsøge at få sin ven tilbage, og måske har en af de slemme aliens også overlevet.

Andre aspekter af plottet er:

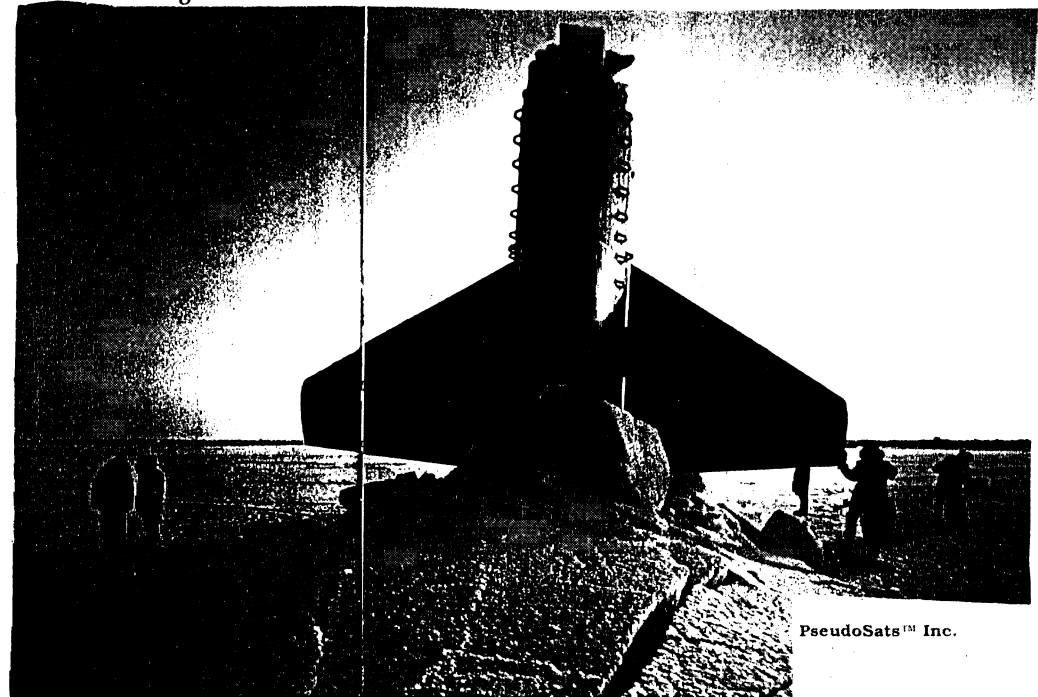
- Karakteren Helena har fået en ekstra individuel specialmission:

Hun har fået at vide, at visse aliens muligvis er indblandet, og at de måske udgiver sig som mennesker. Hun har ordre til at finde, neutraliserer og fange alle eventuelle aliens og til, for enhver pris, at bevare eventuelt teknologi.

- Professorens svenske assistent faktisk er gammel spetznaz-soldat og hemmelig agent for GRU. Han har lige fået til opgave at finde en russisk ubåd af alfa-klassen, der forsvandt mod nord for omkring to uger siden.

- CIA-agenten Mick har fået en special mission fra kontra-etterretningsafdelingen. Han skal finde og eliminere en eller flere eventuelle russiske spioner.

På denne måde har karaktererne sammenfaldene mål et godt stykke af vejen, men det kan godt blive lidt kompliceret hen mod slutningen.



4. Baggrund.

For mange millioner år siden - første gang dinosaurstiden hærgede kloden - landende et enormt rumskib på jorden.

Rumskibet landede syd for USA og ødelagde jordens økosystem, hvilket dræbte alle øglerne (H/E!). Rumskibet var løbet tør for brændstof i rummet og måtte bruge alt sit sidste brændstof til at opretholde de skjolde, der beskyttede rumskibet under landingen. Uden brændstof gik rumskibets reaktor straks i stå.

Rumskibet var beboet af en race af menneskeliggende aliens, der dog er meget spinkle, høje og elverliggende. Racen er i besiddelse af visse mentale evner (kun over svage individer, så som CIA-agenter) og de har begrænsede metamorfiske evner over deres krop, således at de kan ændre deres træk lidt (få klør og hugtænder etc.). Aliensene er også ufattelig stærke og næsten umulige at slå ihjel.

Kun meget få af rumskibets besætningsmedlemmer var vågne, da rumskibet ramte jorden, resten (mange tusinde) lå i dyb dvale. Uden rumskibets enorme fusions-reaktors energi var det ikke muligt at genoplive særlig mange af de sovende eller at benytte rumskibets tekniske installationer.

Det var nemt nok at samle tungt vand til reaktorene, hvilket blev gjort fra havene, men man havde ingen energikilde til at starte processen, alle de bedste teknikere sov stadigvæk.

De få aliens, der var vågne havde ikke selv mulighederne for at finde og udvinde råstoffer til at lave en A-bombe, så de gik også i dvale og ventede på, at jorden skulle udvikle sig og lave nogle lidt klogere og mere

slave-egnede livsformer. For at tjekke om nye livsformer var blevet udviklet opstillede de et par monumenter, som havde simple koder, der nemt ville blive brudt af intelligente væsner. Når en kode blev brudt, sendte monomettet et signal til rumskibet, der så ville vække så mange sovende, som der var energi til.

Aliensene kom til at sove længe, men ca. et par tusinde år før kristus fedtede en lille kineser og en lille ægypter rundt med nogle underlige ting de havde fundet og vupti! - aliensene vågnede.

Der var dog kun energi til at vække en snes stykker.

De nyvågnede aliens blev ret morgen gnavne, for det var nogle ret hjælpeløse folk, der havde vækket dem. For at gøre noget ved sagen, infiltrerede de den kinesiske og den ægyptiske kultur forklædt som mennesker og "hjælp" kulturerne hen mod større teknisk forståelse.

Endnu engang skuffede menneskerne, for deres udvikling gik hele tiden i stå pga. tåbelige krige og religiøse konflikter.

Selv om aliensene normalt lever næsten evigt, så fik de et problem på jorden; de har ingen pigment, så den kraftige sol giver dem leukæmi, hvilket ødelægger deres blodlegmer. Som et middel mod dødens kolde hånd viste menneskeblod sig at være udemærket, dog blev man hurtigt afhængig og måtte stedse ha' mere og mere.

Efterhånden som tiden gik udviklede menneskerne sig, og de få aliens, der var tilbage, hjalp til så godt de kunne. En del døde dog under krige, blev brændt som hekse, dolket som vampyrer, hængt på kors eller de nægtede simpelthen at

drikke menneskeblod og døde af blodkræft.

Det skal også nævnes, at aliensene ofte formerede sig med mennesker, hvilket affødte mange halvbørn (se blot alle de høje skandinaver i dag!), der kunne have begrænsede mentale kræfter - disse blev til fortidens hekse og troldmænd.

En gang havde aliensene held i posen, det var i mellemamerika, hvor de fik fremavlet en serie meget avancerede kulturer, hvor af mayakulturen var den mest fremtrædende. Desværre kom aliensene til at røbe for meget under deres jagt på fremskridt, så en efter en opdagede de mellemamerikanske kulturer hvad der virkelig foregik og nægtede at samarbejde.

Det enorme rumskib ude i atlanterhavet skabte op gennem tiden mange myter blandt menneskerne f.eks. om Atlantis og landet Mu.

Da menneskerne begyndte at udforske verdenshavene mere hyppigt flyttede man med meget besvår rumskibet højt mod nord for at undgå opdagelse.

Alt gik nu fint, dog blev de vågne aliens i længden reduceret til fire.

Lige da alt gik godt og mennesket snart var ved at snøve sig sammen til at lave en atombombe, så valgte to af de fire tilbageværende aliens at flygte alene i et af det store rumskibs små rumfærger. I starten af dette århundrede lettede de og brugte derved de sidste rester af moderskibets energi. Desværre havde tidens gang beskadiget rumfærgeren, så den styrtede ned i Sibirien, hvor den efterfølgende eksplosion ødelagde et område på størrelse med Holland.

Der var nu kun to aliens tilbage - Lestard og Aris, der (suprise! suprise!) optræder i dette scenarie.

Det lykkedes for de sidste to at få en amerikansk bomber til at falde ned over Grønland i 50'erne, hvorved de fik hugget en brint-bombe. En bombe var kun nok til at starte feltet om fusion-reaktorens plasma, ikke nok til at starte processen, så man gemte bomben indtil videre.

Aliensene var oprindeligt meget kultiverede og civiliserede, men de få overlevende, der havde levet i ensomhed og drukket i blod i flere tusinde år, har efterhånden udviklet sig til gale blodhungrende psykopater.

For ca. et år siden startede aliensene feltet omkring reaktoren vha. den huggede atombombe. Det næste år blev brugt på at tjekke og stabiliserer feltet, imens der blev lagt skumle planer om at stjæle de sidste manglende kerneladninger.

Den ene alien (Aris) udgav sig for russer og fik vha. sine mentale evner tjeneste på en ubåd af Alfa-klassen. Den anden (Lestard) kom ind i Secret Service på samme måde:

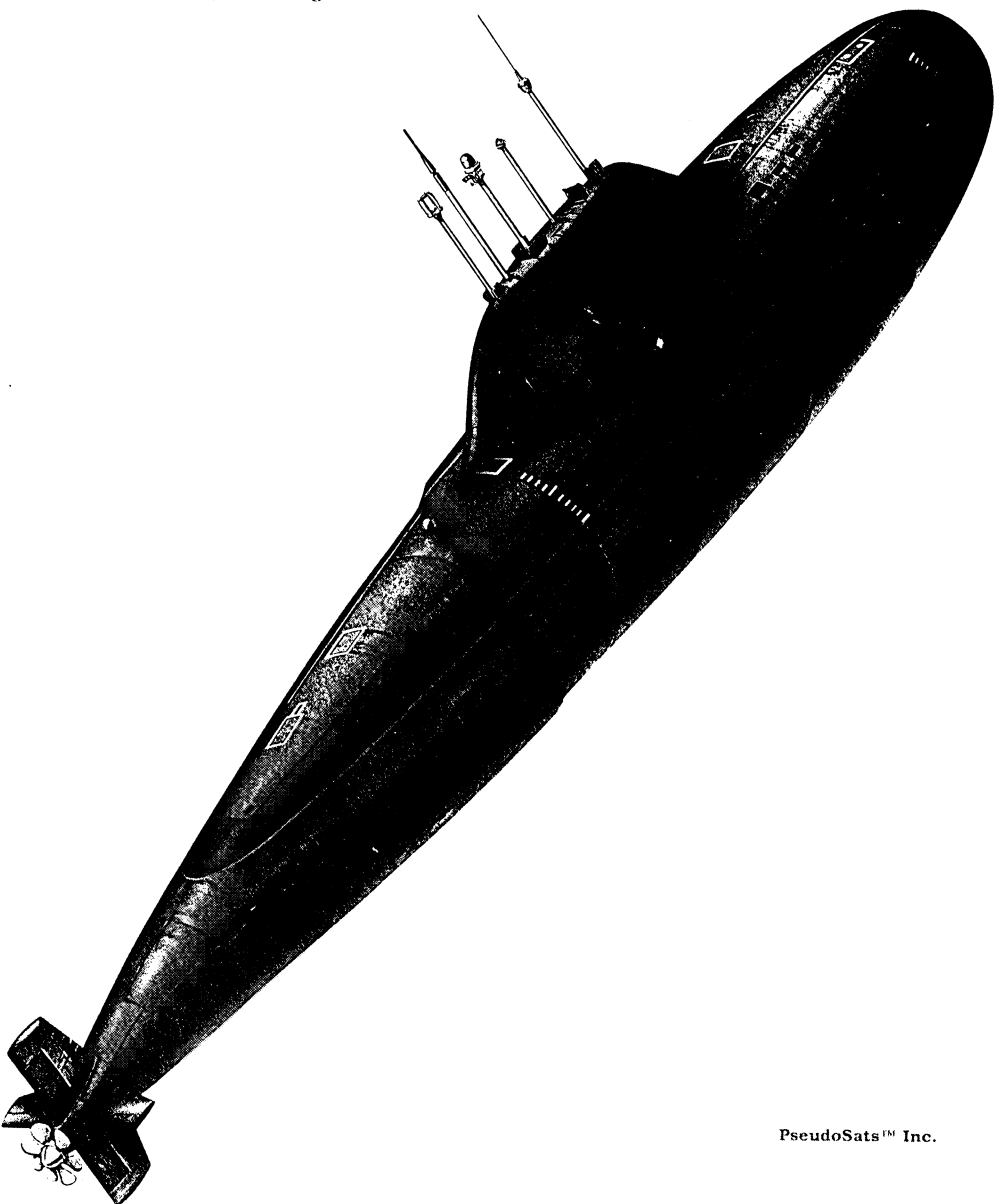
Aliensenes plan er meget enkel: De vil overtage den russiske ubåd, ved at få besætningen til dræbe hinanden. derved sejle ubåden til området og overføre bomberne.

Kort før planen finder sted opdagede Lestard dog, at amerikanerne er på sporet af dem, og planen blev revideret lidt, så der også blev tid til at får uskadeliggjort amerikanerne.

Aliensene vil nu lokke amerikanerne over i den russiske ubåd, sejle den ind til byen, overtage ubåden vha. mentalkontrol, få bomberne fragtet ned til reaktoren vha. menneskelige slaver og få startede rumskibet. Når først

reaktoren starter letter rumskibet pr. automatik.

Hvad aliensene ikke ved er, at det specielle elektro-magnetiske felt som deres reaktor laver, nedbryder ozon-laget. Hvis rumskibet letter og feltet flyver op igennem ozonlaget, vil dette blive nedbrudt over hele den nordlige halvkugle - træls!



5. Karaktererne.

Her er en kort beskrivelse af de seks karaktere og deres funktioner og roller i scenariet.

Åke Gustafsson. Åke er gruppes forræder, og har derfor en særlig rolle. For at undgå likvideringer i scenariets start (det bliver sjællændere så sure over), så er Åke ingen voldsmand, og han holder af de fleste andre karakterere. Åke's dobbelt rolle skaber også først en interessekonflikt i slutningen af scenariet, hvor alfa-ubådens skæbne skal afgøres. Åke er nok scenariets sejeste karakter, men han hæmmes bevidst af sine manglende våben og sin svage psyke. Åkes rolle får også et ekstra aspekt, da han som den eneste kan sejle en ubåd (dog kun de mest simple manøvre). Hvis en af de andre karakterere f.eks. Mick Razor, får Åke tjekket hos sine overordnede vil noget afslørende eventuelt dukke op. Træk alle karakterene udenfor jævnlige, så Åke ikke falder igennem, hvis han vil gøre noget selv. Åke har nogle få specielle ting skjult på sin person, som eventuelt vil kunne afsløre ham. Rollespilmæssigt er det altid sjovt at spille svensker.

Mick Razor.

Mick Razor er gruppens volds-nørd, hvilket sikkert vil gøre ham til en meget attraktiv karakter blandt mange. Som et ekstra aspekt til Razors volds-funktion, har han en personlig specialordre om at finde en eventuel russisk agent (Åke). Hans eventuelle undersøgelser af dette vil forhåbenlig underbygge en tilstræbt stemning af paranoia.

Rollespilmæssigt er Mick interessant med stamende sydstatsaccent, paranoia, racisme (mod Helena) og macho-nykker. Tag

Mick udenfor ofte og fortæl ham små bemærkninger ved de andres opførelse som kan vække mistanke: "Sue Pamela har en tung genstand i sin taske, måske en pistol", "I Helenas taske bemærker du gasmaske og en underlig granat" etc. Hvis nogen af karakterene skal komme til skade i starten, så lad det være Razor - han kan tåle det. Og pas så på - han er meget voldelig!

Helena Harrison. Helena er en alsidig kvinde med mange evner, deriblandt de voldelige - desuden har hun også en personlig specialmission, som forhåbenlig får hende til at handle suspekt og skabe paranoia. Hendes special mission er, at hun skal prøve på at finde en eventuel alien. Til denne opgave har hun noget underligt udstyr. En taser er en pistol, der afskyder små pile, som er forbundet med pistolen via en line. Igennem linen sendes elektriske stød, der lammer offeret. Personer, der bliver ramt, lider af chok så længe at kontakten opretholdes, dog er der kun strøm til 20 segmenter pr. batteri. Folk bliver normale igen 3d6 segmenter efter at kontakten afbrydes. Vurder selv om de taseren skal virke på aliensene, normalt vil jeg sige nej.

Senere i scenariet kan Helena udnytte sine færdigheder med datalogi til at undersøge russernes computersystem. Forhåbenlig kan der opstå et fint dobbeltspil mellem Helena og Razor med gensidig paranoia. Rollespilmæssigt kan Helena være interessant med koldt arrogant sprog, kærlighed til Åke og klaustrofobi i en ubåd. Klaustrofobien skal dog ikke tages for alvorligt. Helenas specielle udstyr kan være sjovt at bruge, men det vil også skabe stor opmærksomhed.

Sue Pamela Easton.

Sue er eventyrets heltinde, og hun skal selvfølgelig spilles i denne rolle efter alle kunstens regler. Sue Pamela står umiddelbart svagt, når det gælder action, men hendes utrolige held og kastetalent giver hende alligevel visse muligheder. For at undgå, at hun bliver isoleret, så får hun tildelt specielle roller flere steder - først og fremmest under det endelige opgør i reaktorrømmen. Når det gælder rollespil er Sue godt stillet med en klassisk rolle, forhold til Jonny og sin onkel, samt mørkeskræk. Prøv på at skab mistanke omkring hende overfor Mick Og Helena, da dette kan udløse en interessant konflikt, hvor Jonny og Mortimer selvfølgelig er på hendes side. Under kamp, så lad altid heldet komme til hendes fordel ved situationer hvor tilfældighed gælder, dette er dog ikke ren Pulp, så hun kan godt komme til skade (horror-genren i scenariet mener selvfølgelig, at hun skal spises af monsterne til slut - en mulighed?). Hvis hun virkelig bør dø (rammes på klods høj e.lig.), så lad hendes lykkedæde rede hende, hvilket dog ødelægger denne.

Jonny Hopes. Jonny er eventyrets helt, hvilket selvfølgelig indebærer visse forpligtelser, hvad gælder æstetisk-niveau (ikke noget med at bande etc.). Når det gælder action, så er Jonny mageløs med sine skydefærdigheder og sit svineheld (hvert heldpoint giver +2). Prøv at begræns hans muligheder lidt ved at påskøn ham til at beskytte Mortimer og Sue. Husk, at Jonny har en 6. sans, der advarer ham imod farer (fortæl ham dog dette under fire øjne, da den mystiske effekt ellers ophører). Husk også, at som helt, kan Jonny kun dø episk og værdigt - ikke noget med at lide længe og skrike af smerte.

Lad ham lige nå at sige et sidste ord til Sue og så dø med stolt hage - og uden for meget blod.

Professor Mortimer.

Professoren kan umiddelbart virke som en hund i et spil kegler i action-genren af eventyret, men han rolle er vigtig for at underbygge de andres roller og for at fremme den rollespilmæssige og mere intellekt-prægede del. I kamp er Mortimer ingen drøm, dog skyder han habilt. Professorens evner ligger især på det intellektuelle plan, hvor hans færdigheder er nødvendige for at karakterene skal få en chance for at fatte, hvad der ligger bag det hele. Professorens færdigheder indenfor elektronik og mekanik, samt hans utrolige intelligens, giver ham også en chance for at sejle ubåden. Når det gælder rollespil er han godt bemidlet med et forhold til tre af de andre karakterer og direkte kontakter til Professor Frank og de andre forskere på basen. Skån altid Professoren, når det kommer til vold, lad de andre om at ta' tæskene (gale katte får revet skind!). Hvis professoren keder sig, så lav små opgaver til ham: De russiske dykkerdragter skal først repareres, reaktoren er ved at bryde ned og skal ordnes i en fart, eller gi' ham eventuelt mulighed for at opfinde og skruer noget sammen (fjerne mekanismen til sikkerheds afstand i et raketstyr?).

6. Bi-personerne.

Pilot Ralf Riker. Ralf er en ung amerikansk helikopterpilot på Thule-basen. Ralf er en rigtig cowboy-type fra sydstatene, der omtrent har de samme holdninger som Mick Razor: Racist, anti-kommunist etc. Ralf er en frygtelig blærerøv, der under den første del af flyveturen (før det går galt) flyver med venstre hånd imens han drikker Budweisser, hører contry og snakker bramfrit om sin fortid i staterne. Bag sin svedige t-shirt, cowboyhat, cowboy-støvler, skægstubbe og Marlboro-cigaretter er Ralf en usikker tøsedreng, der så snart helikopteren får problemer, flipper fuldstændig ud i frygt: "It's Game Over man, Game Over!!!".



Isbjørnene Frost & Rim. Frost & Rim er to unge grønlandske isbjørne, der er brødre. Deres retningsans er blevet forstyrret af det elektromagnetiske felt, så de kan ikke finde hjem og har vadet rundt på isen noget tid. De er begge meget sultene, men er ellers ret flinke. De er begge pacifister og dræber kun sæler der er træt af livet, og det smerte-frit. Frost, der er storebroreren, er den største og er kommet i puberteten, så han tænker mest på at støve noget kørvæl op og lave rav i gaden. Lillebror Rim er en forsigtig tøsedreng, der i det skjulte digter, han holder også meget af pæne farver og kunst.



Frost:

HP: 95	RT: 2d4 seg.	OB: 15	Slag	Inl: 1d4.	Skade: 6d6 hp.	AS: 1,0	OffAR: 15.	DefAR: 5.	StSB: -5
--------	--------------	--------	------	-----------	----------------	---------	------------	-----------	----------

Fordele/ulemper: Cool, No Pain, God lugtesans, Nysgerrighed, Impulsiv, Pralende og Liderlig.

Rim:

HP: 70	RT: 1d6 seg.	OB: 7	Slag	Inl: 1d4.	Skade: 4d6 hp.	AS: 1,0	OffAR: 10.	DefAR: 7.	StSB: -5
--------	--------------	-------	------	-----------	----------------	---------	------------	-----------	----------

Fordele/ulemper: Tøsedreng, Smerteskræk, Genert, Tænsom, Distræt, God lugtesans og Nærsynethed.

Dansker Børge Rasmussen. Børge er en afdanket dansk ex-siriusbetjent. Han er 45 år og blev fyret for for fem år siden pga. fuldskab, hvilket han blev lokket til af sin svenske kammerat Kalle. Børge er en noget dybsindig, men moralsk og venlig mand, med grånende fuldskeg. Børge har ikke haft det så godt siden Kalle fik ham fyret ham fra Sirius, da dette job var hans liv. Han er begyndt at drikke noget (for at glemme) og når han er fuld, bebrejder han Kalle en masse. Børge er den ledende dansker på den fællesnordiske base - SkanBay, han er dog ikke meget for sit nye job, men savner Grønland og sirius. Børge har stadigvæk en gammel Browning HP 35 pistol i bæltet.



STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL	HP	RT	HeP	MMM
10	9	9	11	10	11	7	10	9	9	7	31	3d4	7	15

Browning HP 35. Inl: 1d4. AR: 16. Slagsmål (10). DefAR: 7 OffAR (slag): 12.

Taler dansk, svensk, grønlandsk, tysk og lidt engelsk. **Fordele/ulemper:** Moralsk, alkohol misbrug, skyldfølelse (overfor sig selv), oprigtig venlighed & imødekommenhed, knækket selvtillid og vane (piller sig hele tiden i skæget).

Nordmanden Håkon Telemark. Håkon er den ledende meteorolog på SkanBay basen. Håkon er i slutningen af 40'erne, med skaldet isse og rødt skæg. Han går altid i islandskuldswear, har brækket sit venstre ben for tiden og hopper derfor rundt på krykker. Håkon har en strid kørende med finnen Hosumi, der påstår at nordmænd ikke kan stå på ski.

Håkon og Hosumi har lavet en lille skihop bakke bag basen, hvor de har konkurreret. Håkon er dog betydelig ældre end Hosumi og tabte konkurrencen ved at brække et ben for en uge siden. Håkon er stadigvæk flov over nederlaget. Som noget ganske særligt på basen drikker Håkon ikke, hvilket selvfølgelig gør ham til en endnu større tøsedreng i Hosumis øjne. Socialt er Håkon noget usikker og genert, men han er meget flink.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL	HP	RT	HeP	MMM
9	8	8	10	9	9	11	12	13	9	10	28	3d4	10	8

Kan ikke slås.

Taler norsk, dansk, engelsk, russisk og fransk.

Fordele/ulemper: Pligtopfyldende, knækket selvtillid, såret nationalfølelse, genert, usikker og tøsedreng.

Finnen Hosumi Konkanen. Hosumi er leder af SkanBay og i 30'erne. Han er kraftig, har meget lyst hår og en grov humor. Han er meget kammeratlig og imødekommende på sin egen brutale måde (klapper folk på skulderen så de vælter eller giver dem et knus, så de kaster op). Hosumi ser det som sin pligt at forsvare Finlands ære på alle områder, hvilket på SkanBay vil sige skihop og druk. Han har en lille strid kørende med nordmanden Håkon, hvad gælder skihop. Når han bliver fuld, hvilket kræver en meget stor mængde sprit, kan han godt blive noget frembrusende, stolt og hidsig. Hosumi har en meget stor og meget skarp kniv i sit bælte (som ifølge ejeren selv kan skære næsen af en svensker uden at det bløder).

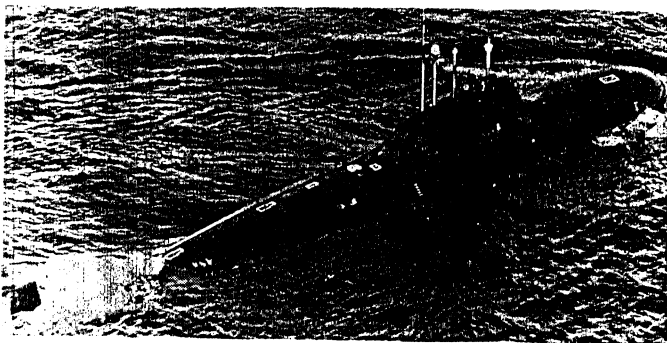
STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL	HP	RT	HeP	MMM
14	10	10	13	11	10	10	10	9	12	10	35	2d4	10	18

Kniv(16). InI: 1d3. Skade: 2d6+3. OffAR: 15. DeffAR: 12.

Slagsmål (12). DefAR: 9 OffAR (slag): 14. Skade: 1d4+3. InI: 1d4+1.

Taler kun finsk og et meget dårligt russisk, dansk, svensk og grønlandsk.

Fordele/ulemper: Alkohol problem, stolthed, hidsighed, pralende, nationalfølelse, moralsk og grov humor.



Svenskeren Kalle Jönsson. Kalle var oprindeligt ansat i den svenske flåde, hvor han lyttede efter ubåde i skærgården. Kalle, der er i 50'erne, hørte ubåde flere gange, men da det aldrig lykkedes flåden at fange nogen, blev man til sidst træt af ham og hans evindelige ideer om russere i skærgården. For fire år siden blev Kalle så forflyttet til SkanBay, da hans svenske overordnede var træt af ham. Ubåde er stadigvæk Kalles store hobby og lidenskab; på

Skan Bay har han lavet sin egen lille lyttepost i et skur med gammelt udrangeret udstyr. Kalle, der har store alkoholproblemer (han er svensker), sidder det meste af tiden i sit skur og lytter efter ubåde, imens han drikker brændevin, som han selv destillerer. Kalle, der er ret lille, småfed og rødmosset, tror undertiden (mest når han er fuld), at han har hørt noget, og løber råbene igennem basen. De andre på basen er efterhånden vant til ham, og ignorerer ham (den såkaldte Peter og Ulven-effekt). Kalle er gode venner med danskeren Børge.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL	HP	RT	HeP	MMM
8	9	7	8	9	13	8	13	14	7	9	25	2d6	9	14

Kan ikke slås.

Taler svensk, engelsk, tysk, dansk, finsk samt lidt russisk.

Fordele/ulemper: Alkoholisme, super hørelse, lidenskab (ubåde), snakker som et vandfald under påvirkning af alkohol, pligtupfyldende, nærsynethed og ævler.

Eskimo ændemanager. Denne gamle kvinde af ubestemt alder, har statur som Yoda fra STAR WARS: rynker i hele hovedet, små skarpe øjne og krumrygget. Hun har kun et par tænder i munden, langt stridt sort hår, og hun taler lavt og gnækkende. Hun hader danskere, og spytter over skulderen, når hun hører navnet nævnt (hadet bunder i, at hendes ene søn for tiden sidder i Horserød). Ændemanageren taler kontant i gåder på grønlandsk eller meget dårligt dansk. Rollespillet som en heks. Drikker selvfølgelig og spiser rått spæk.



Admiral Frank Patriot. Patriot er en gammel senil officer i den amerikanske flåde, der for iden har kommandoen over ubåden U.S.S.

ATLANTIS. Patriot kommer fra en fornem og indflydelsesrig familie, så på trods af sit ret begrænsede intellekt har han efterhånden nået en meget høj rang. For at slippe for ham, fik han kommandoen over denne ubåd, som han blev fortalt var et meget vigtigt hverv; "jeg ved godt, at du egentlig skulle have kommandoen over en hel flåde gruppe, men disse atomubåde er enormt vigtige, så det vil virkelig være en stor trykthed, at have en så betroet mand som dig derude...". Patriot er gammel, mager og har stadigvæk lidt gråt hår tilbage på issen (ala bossen i Hot Shots). Han er meget naiv og godtroende, og han er meget glad for sine missiler: "Vil I ikke se den røde knap igen?", "Vi har jo altid missilerne!" og "Jeg må ned i radio-rummet - hvis nu Washington skulle ringe". Han har en gammel næsten fjerløs papegøje, der hedder Persing. Persing sidder altid på admiralens venstre skulder, hvor den skider ham ned af ryggen.



Papegojen Persing. Persing er en ældgammel rød/blå/hvid papagøje, der efter hånden har tabt de fleste fjer. Persing er meget god til at tale og kan mange ord og sætninger; hans støste farvorit er at sige som ubådens alarmsystem, hvilket skaber stor irritation blandt resten af besætningen. Persing har klap for det ene øje, og han er blevet for gammel til at flyve. Citater: "Lunche those missiles!!", "Beep! Beep! Incoming russian torpedoes!" etc.



Løjtnant EP "The King". EP er næstkommanderene på U.S.S. ATLANTIS, hvilket han dog har svært ved pga. mobning og morskab fra sine kollegaer. Morskaben bunder i, at hans mor opkaldte ham efter sit store idol Elvis Presley. Løjtnant EP er faktisk meget fornuftig, men han er meget komisk af natur, så hans kollegare kan aldrig tage ham seriøs, men kalder ham altid EP eller "The King". En yndet spøg er også at fløjte gamle Elvis hits, imens han vender ryggen til. Situationen svarer nogenlunde til Biggus Diggus i Monty Python filmen "Life of Brian" (alle griner, når han vender ryggen til, hvilket han bliver meget forørt over).



Kommander Sir Montgomery lasington Weatherfield III. Monty er englænder, og udstationeret fra den britiske flåde, for at udveksle know-how blandt de to NATO-allierede. Monty er en rigtig britte, men valros-overskæg, pibe, ridepisk og marineblå uniform. Pga. Patriots uduelighed, samt den manglende respekt for Løjtnant EP, virker Monty effektivt som ubådens øverstkommanderende. Monty er noget konservativ og streng, men han er rimelig fornuftig. Snakker meget brittisk, brug ord som "Jolly Good", "Heavens", "By George" etc.



Kadetterne Nick og Dick. Nick & Dick er to meget stupide amerikanske kadetter, der har tjans i messen (så er det da begrænset hvilke skade de kan gøre). Nick & Dick er meget store og klodsede, og de går i rigtige matrosuniformer med hvide hattte. De er ufattelig dårlige til at lave mad, kaffe og især te, hvilket er til Montys store irritation. Nick & Dick siger aldrig noget, og ser altid dumt ned i gulvet, når de får skæl ud. Nick har et overbid, og Dick har underbid.

Superagent Nick Furry. Nick Furry er agent for CIA og en barsk fyr, med hår på brystet og iøvrigt også på resten af kroppen. Nick Furry har sort strithår og går næsten altid med solbriller. Han er næstkommanderende CIA-mand på dette projekt. Nick er en super-bi-person i den forstand, at han altid kan alt hvad spillederen skønner - han kan heller ikke dø rigtigt. Han går normalt i skjorteærmer eller jakkesæt, ryger cigar og har altid en enorm revolver i et skulderhylster. Revolveren er en special udboret Colt Hellraiser kaliber .50. Selv om Nick er en sej superagent, så kommer han normalt altid galt afsted, når han skal lave noget episk: Hopper ind i rummet, skyder to skurke, imens han flyver igennem rummet, fortsætter ind i det næste rum, hvor han ender i et skab, der smækker,



så han ikke kan komme ud. Sidst men ikke mindst er Nick patriotisk amerikaner, racist og ekstremt anti-kommunistisk.

CIA-goons. Under sig har Nick Furry 15 toptrænede CIA-agenter i hvide kamouflage-dragter eller mørke jakkesæt. Agenterne er alle unge velklædte og kortklippede mænd med stålsatte blikke bag de mørke solbriller. Agenterne, der for den uvidne alle hedder Mr. Johnson, er meget militante, tavse og stupide. De er alle voldsomt bevæbnede.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL	HP	RT	HeP	MMM
11	10	10	11	11	10	10	9	8	9	7	33	2d6	7	17

Pistol (Beretta M92S, Colt Python, Glock 17 el. Colt M1911A1) InI: 1d4. AR: 15.
SMG/riffel (UZI, Ingram, M16A2, M45, XM177E2 el. MP-5A2) InI: 1d4. AR: 15.
Karate (10). DefAR: 8 OffAR (slag): 14. InI: 1d4+1. Skade(slag): 1d4+1.
Andre færdigheder: Undvige(12), Svømme(13), Dykning(10), NV(10) og Kaste(8).
Udstyr: Alle har en pistol og en SMG/riffel. Desuden walkie og kevlar veste.

CIA-overagent Michael Slater. Slater er en meget højtstående regeringsagent, der også har arbejdet indenfor Secret Service. Slater er øverstkommanderende for hele Projektet *Sleeping Red*. Slater er en ældre meget formel og følelseskold amerikaner. Slater kender som den eneste på projektet til en eventuel alien-aktivitet. Slater dør relativt tidligt, så færdig med ham.



CIA-underagent Luke Perry. Luke er Nick Furrys hjælper og assistent. Luke Perry ser ud, som han gør (ung amerikaner med kort mørkt stridthår og et filmisk ansigt). Han er ret ung i jobbet og meget usikker, dog prøver han på at holde en kunstig cool facade. Luke Perry er klodset og går konstant i røven af Nick. Luke er en tøsedreng og er desuden smerteskræk samt hypokonter. Lukes kan ikke slås pga. frygt.

Professor Issac Frank. Professor Frank er leder af den videnskabelige del af projektet og karakteren Professor Mortimers gamle kollega. Frank er en tynd og mager jøde med tykke briller og tyndt hår. Han er meget rar, men noget distraet og fokuseret på sit arbejde. Ævler ofte om sin elskede niece Isabella, der for tiden læser i England.



Doktor Nezumi Nintendo. Doktor Nintendo er en meget lille japansk forsker, der er ekspert i datalogi og programmering. Doktoren taler elendigt engelsk, men fint fransk. Er meget japansk og bukter hele tiden og siger "hai". Doktoren har en siameser-kat ved navn Mario, som er enormt snobbet og kun æder dåsetun.



Professor Günter von Mengeler. Günter er tysker og i 70'erne, han holder sig dog godt. På trods af en lettere skummel fortid er han umiddelbart en meget flink mand, der også fungerer som basens tandlæge og varmemester. Professoren er en høj spinkel arier, der er skaldet og går med monokel samt høre-apparat. Günter lever for videnskaben,



og har på det punkt ingen moralske skruber. Når han virkelig nyder sit arbejde (f.eks. hvis han skal lave noget som tandlæge) gnækker han lidt og får et underligt barnligt blik i øjnene (var det en lille trækning ved højre arm?).

Kokken Vasilij Savtjenko. Russisk kok på alfa-ubåden. En meget fed, svedende, behåret mand i netundertrøje, der har en dårlig vane med at klø sig i røven. Er blevet lettere sindsyg under sit ophold på ubåden - har klaret situationen ved at fortrænge alt hvad der er sket. Forsvarer sin resterende mad med næb og klør. Påstår at ha' hukommelsestab. Har små skulende grisseøjne og en muteret skibsrrotte ved navn Stalin.



Skibsrotten Stalin. Stalin nedstammer fra en lang familie af skibsrøtter i den russiske u-bådsflåde og generationers bestråling har medført mutationer, der bla. har medført, at stalin vejer 25 kg. Stalin er på størrelse med en forvokset gravhund, men meget tyk og rund. Han ligner faktisk en hund, hvis det ikke var for den lange kabeltykke og hårløse hale, samt de typiske knaver-fortænder. Stalin er gammel og temmelig klog; han er desuden ekspert i at kravle rundt i ubådens ventilationssystem. Stalin er rimelig smart, men kan godt vike lidt tvær (et bid medfører utallige sygdomme). Han har en medfødt evne (blev først set hos skibsskatte på rumskibe) til at rumsterer, lave uhyggelige skygger, hvæse etc., når folk er mest parnoide.



Spetsnaz overlevende. Karaktererne møder et par overlevende soldater fra den specielle Spetsnaz-eliteenhed. Disse soldater har mistet deres sidste rester af kontrol de sidste par uger op er nu følelseløse dræbermaskiner. Soldaterne er åbenlyst være sindsyge med galskaben malet i ansigtet. De er selvfølgelig ikke helt ens og flere er enten sårede og/eller udsultede.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL	HP	RT	HeP	MMM
12	11	11	11	12	11	5	11	10	8	10	40	2d4	10	19

Pistol (Markarov, Skorpion, Vz-52 eller Stechkin) InI: 1d3. AR: 16.

Riffel & SMG (Ak-74, AKSU-74 eller Dragunova) InI: 1d4. AR: 18.

Karate (15). DefAR: 13 OffAR (slag): 19. InI: 1d4. Skade(slag): 1d4+1.

Andre færdigheder: Undvige(14), NV(10) og Kaste(8).

Udstyr: Diverse improviserede våben (knive, økser, køller), skydevåben og eventuelt kevlarvest.

De to super aliens:

De to hovedskurke - Lestard & Aris, er aliens fra en fjern planet. De har levet på jorden i ca. 3000 år og har i lang tid kun haft hinanden, da resten af deres artsfæller sov. Den lange isolation og det faktum, at de begge må drikke menneskeblod for at overleve, har gjort, at de har mistet det meste af deres "menneskelighed" og er psykopater på randen af at miste kontrollen fuldstændig.

Fysiken: Den race som Lestard & Aris tilhører, minder fysisk set meget om mennesker; de er lidt spinklere, har næsten ingen pigment og virker meget smukke. Racen er målt i forhold til mennesker ufattelig stærk og deres tolerance evne overfor skader og andre påvirkninger er ligeledes langt overlegen

menneskets: De kan færdes i vakum og i stor dybde uden problemer, de kan hive en mands arm af med et lille ryk og de kan gå efter at have fået tømt en M16 i brystet. Generelt så lad aliensene være stor stygge, at spillerne bliver rigtig bange for dem, og lad dem først dø, når det virker episk og heroisk korrekt (ikke noget med heldige skud her!).

Skade: Her er en række tekniske ting, der kan bruges som retningslinier:

- 1) Som det fremgår af karakter arkene, så har de begge mange helbredspoints.
- 2) De slemme drenge regenererer 1 hp hvert 10. segment (5. sekund). De kan ikke gendanne mistede lemmer på kort sigt.
- 3) De er ligeglæde med om de bløder.
- 4) Deres hud og knogler giver dem en skade beskyttelse på -10 mod alle angrebsformer over hele kroppen. Vær dog lidt "large", hvis en karakter er modig nok til at gå i nærkamp.
- 5) De er generelt ligeglade med chok, men for syns skyld kan du godt forsinke dem et par segmenter, når de bliver ramt ("du rammer ham tre gange i brystet; det giver et ryk i ham, hvorefter han smiler endnu mere!").

Angreb: Som rigtige skurke, så vil aliensene selvfølgelig altid gå i nærkamp. For at give spillerne en god respekt og frygt for monsterne, så rollespil deres angreb mere end brug regler: Når en alien angriber, så bed spilleren om at rulle en DefAR imens du selv ruller en OffAR (angebstypen er ligegyldig), med mindre at karakteren er meget såret, eller spilleren ruller godt, så siger du kynisk, at karakteren var god, men alien desværre var bedst. Efter at du har ramt staklen, så lad skaden og effekten være meget filmisk og uhyggelig:

- 1) Tager staklen i armen og kaster ham 5 meter igennem lokalet: Rul en Stum critical med en grundskade på 4d6 til 6d6 HP.
- 2) Tager fast i et lem og knuser dette ved at klemme med hånden. Smiler selvfølgelig ondt imens. Lemmet er ubrugeligt, chok og en skade på ca. 4d6 HP. SB virker ikke.
- 3) Tager fat to steder og hiver så til noget falder af! Grundskade på ca. 6d6 HP og staklen bløder som et svin.
- 4) Former hånden som en kniv, der hugges tværs igennem maven og ud gennem ryggen. Voldsom skade og sandsynlig død på lidt længere sigt.
- 5) Bruger sin negle som klør ala Jærvæn. Skarp critical med voldsom effekt.
- 6) Holder i et fast greb om halsen. Staklen hænger og dingler over jorden og bliver kvalt uden hjælp. Skal klare et Psyke tjek for at gøre andet end at prøve på at løsne grebet (hvilket selvfølgelig er forgæves).
- 7) Blotter f.eks. halsen som bides til fars. Blod ud over det hele - medfører døden ret hurtigt.
- 8) Tager stor ting f.eks. jernsvælle og slår med den eller spider nogen på den.

Med mindre at angrebet virker meget voldeligt, så vil de aldrig lave kontra-angreb, da de er meget selvsikre og ikke frygter de fleste angreb.

Døden: På et eller andet tidspunkt i en aliens liv er det på tide at dø, dette tidspunkt indtræffer altid, når helten er lige ved at stille træskoene og kun har et forsøg tilbage - dette scenarie er selvfølgelig ingen undtagelse. På et eller andet tidspunkt, når spillerne virkelig har gjort en aktiv og heroisk indsats, kan du

tillade at kræet dør, dog ikke begge to på samme tid. Døden bør være forårsaget af et stort overkill f.eks;

- 1) skud i hovedet på 10 cm afstand med en GP-15 granatkaster.
- 2) Tømt en AK-74 ned i halsen.
- 3) får kørt en stålbjælke eller nøddør igennem kroppen.
- 4) Bliver stukket med et nærkamps-våben i øjet gentagende gange.

De første par gange, hvor en alien bliver ramt slem, så lad spillerne tro for en kort stund, at nu må den da være død - alle elsker overraskelser!

Metamorfe: For at det ikke skal være for let, så er aliensene i besiddelse af en evne til at ændre lidt på deres krop. Ændringerne kan kun være relativt små. Når aliensene går i nærkamp og bekender kulør, så får de hugtænder, deres negle bliver lange som klør, og deres lemmer bliver længere. Desuden får de også et sindsygt udstyk i ansigtet og deres øjne lyser som af en indre ild. Udover det visuelle, så kan metamorfen bruges snedigt, således at aliensene kan ændre deres udseende, så det ligner en anden persons. Dette giver gode muligheder for at aliensene kan udgive sig for karaktere eller andre bi-personer. Det er dog bedst at holde denne point skjult til slutningen af historien.

Mentale kræfter: For at få alle effekter med, så er aliensene telepater, der kan påvirke mennesker. De kan også kommunikerer sammen mentalt. På mennesker kan de læse tanker, lamme folk, påvirke følelser eller gøre folk til viljeløse slaver. Brug generelt kun de mentale evner på bi-personerne eller i slutscenen. Er også et godt svar på alle beskyldninger om huller i plottet og urimeligheder; "Jamen den viste du lå gemt der, for den kunne læse dine tanker".

Gru og stemning: Det er meget vigtigt at spillerne bliver oprigtigt bange for aliensene. Beskriv deres handlinger meget overdrevent og detaljeret; beskriv deres ufattelige styrke, øjensynlige immunitet overfor skade og umenneskelige hurtighed. Når aliensene dræber nogen, så lad det være frygtbestialsk og blodigt, således at det klart er noget, som spillerne ikke vil udsætte deres karaktere for. Når monstrene går amok, så lad alle spillerne rulle et Psyke tjek; fortæl alle som bare slår lidt dårligt, at de føler blodet fryse og hjertebanken dunre i tindingen. Dette behøver ikke have nogen teknisk effekt, men husker spillerne på hvor bange de bør være.

Gi dem en chance: Hvis det var meningen, så ville det være ret nemt at køre spillerne over på meget kort tid med disse bæster, men det er jo ikke meningen (man kun måske for en gang skyld komme i seng til tiden...Måske skal det lige overvejes en gang til?). For at holde balancen og give karaktererne en chance, så lad aliensene skifte mellem at være super effektive, og så tage sig god tid til rollespil: "Før nogen når at gøre noget springer Aris de otte meter igennem rummet, får fat i en person, tår hans våben incl. arm væk og holder staklen over jorden i et jerngreb om struben. Nu bruger Aris så 5-20 segmenter på at moppe sit offer, paraoiderer staklens frygt, æde ulækkert og komme med citater, før han igen bliver effektiv".

Det er dog vigtigt at spændingen og frygten hele tiden holdes oppe, men her kan de mange bi-personer fint bruges som hyppige ofre.

Benyt også her Nick Furrys varierende grad af effektivitet til at afstemme udviklingen.

Skader på karaktererne: For at give alle en god oplevelse med hjem, så slå kun de ultimative fåhoveder og nørder i hjel før aftensmaden - O.K?

Første gang karaktererne møder aliensene i kamp, så slå ikke folk ihjel, men de må gerne skades og især hånes. En god måde er, at lade alien hapse en karakter, lemlæste staklen lidt (lose a arm etc.) og derefter køre lidt hån og rollespil, så de andre karaktere får tid til at komme staklen til undsætning. En anden mulighed er at lade aliensene tro, at karakteren er død; vedkommende bliver kastet ind i en væg, mister bevidstheden og vågner alene i rummet efter en halv time med enorm hovedpine.

Reglen om at passe godt på de små pus i starten gælder dog ikke i slutningen: Hvis 50% af karaktererne dør, eller hvis 25% af holdene ikke får banket monstrene i reaktorrummet, så er det helt i orden - ingen lovede at det ville blive let!

Beskrivelser:

Hver af de to aliens har deres eget karakterark med diverse data på, men her følger lige nogle uddybende beskrivelser.

Aris Apokalypse.

Aris er den stærkeste og mest voldelige af de to aliens, han er også hjernen bag operationen. Aris er slank, har lys (næsten hvid) hud og kort meget lyst hår, der er baberet helt ind i nakken og siderne. Han har vilde grønne øjne, der lyner, og hans læber er rosenrøde. Hans ansigt er meget fint markeret, og han har en smuk og skræmmende udstråling. Det der adskiller ham mest fra et menneske er, at hans hud er perfekt uden modermærker, frégner, ar e.lig. Når spillerne møder ham er han i laset russisk matros-uniform, men senere vil han tage det tøj på som Lestard har med til ham: Slidt læderjakke, store støvler, hullede jeans, netudertøje og cykelhansker med nitter på knoerne.

Aris' sindsyge har udmønstret sig i, at han er blevet totalt blottet for "menneskelighed" og sadistisk elsker at benytte sin magt. Han fryder sig over at være mennesker (og Lestard) overlegen og nyder drabet. Hvor Lestard har fundet en rolle som en gentleman fra 1800-tallets Frankrig, så elsker Aris nutiden. Han holder af moderne death-metal & punk, går i moderne tøj og har generelt skabt sig en rolle som den ultimative rocker/bølle-palle. Aris har ingen moral eller hæmninger, men elsker at provokere og skeje ud. Under kamp kan han være meget effektiv, men hvis han får tid, nyder han at lege med sine ofre. Hans mest brugte lege er:

- At komme med punch-lines ("Life is hard and then you die!", "You were taught to ignor pain - does it work?", "Hasta la Vista - Baby!", "You need bigger guns!", "Have you ever danced with the Devil in the pale moonlight?", "Sorry Hanz - No bonus!" etc.
- At mimerer staklens frygt, hvilket han er meget god til.
- At lade som om at han vil lade staklen slippe.
- At være pervers og provokere groft.
- Gi' folk en urealistisk chance - "Du bider mig, jeg bider dig. O.K?".
- At lade som han bliver bange.

Aris vil især nyde at drille karaktere, der eventuelt leger helte.

I forhold til Lestard, så vil han drille ham meget med hans forelskelse i Sue Pamela, og vil f.eks. være enormt pervers overfor hende for at provokere sin artsfælle.

Når der er arbejde, der skal gøres, så vil han gerne høre musik til og går så rundt og head-banger lidt imens.

Lestard the Dark.

Lestard er den svageste, men også mest romantiske og menneskelige af de to aliens. Lestard er schitzofren og skifter mellem at være en syg psykopat som Aris og en rolle som fransk gentlemen fra 1800-tallet. Udover i kamp, så vil han holde sig til sin Gentleman rolle. Som gentleman er Lestard meget dannet, høflig og frygtelig romantisk: Han fremsiger digte, spiller violin eller danser. Som gentleman har han også delvist en moral og giver sine modstandere en chance - han vil straks indvillige, hvis han bliver udfordret til en duel. Især overfor Sue Pamela vil han være yderst høflig og romantisk, og han vil ret hurtigt "lege" at han er forelsket i hende. Han kan godt dræbe som gentleman, men ser det da som noget, han gør af kærlighed og faktisk mest for offerets skyld. Hvis han får mulighed for det, så vil han bejle til Sue Pamela med poesi, violin-spil, dans og ægteskabelige tilbud. Det er faktisk muligt at lokke Lestard til at afslører noget om deres plan og deres oprindelse.

Lestard er meget tynd og mere spinkel end Aris. Han har tilbagestrøget sort hår, lys hud og dybe blå øjne. Han taler meget kultiveret og helst på fransk.

Som amerikaner har han et kedeligt amerikansk jakkesæt på, men hvis han kan, vil han skifte til noget fornemt lille-tøj fra 1800-tallet, der får ham til at ligne noget fra et karneval (Aris vil drille ham). Ryger og går med solbriller i sin amerikanske forklædning.



7. Scenerne.

For følger en række scener, som tilsammen danner et handlingsforløb, der virker sandynligt. Alle scener er selvfølgelig kun ment som en vejledning.

Før du går i gang, så træk alle spillerne kort udenfor imens de andre læser deres karakterark og forklar hurtigt hver enkelt, hvad der er essentielt ved vedkommende. Læg her vægt for personlige relationer til de andre, fordele/ulemper og specielt udstyr.

De tre karakterere med special missioner skal selvfølgelig også have dette forklaret:

Åke: For få dage siden blev du kontaktet af din overordnede, der sagde, at du måske skulle ud og rejse, og at moderlandet gerne så, hvis du kunne komme til at undersøge omstændighederne vedrørende en meget kostbar alfabåd, der pludselig er forsvundet i nordatlanten. U-båden må ikke falde i imperialisternes hænder og skal gerne uskadt hjem til moder Rusland.

Helena: kort før afrejsen bliver du uventet hentet af en bil fra Secret Service, der kører dig til et møde med en af præsidentens nærmeste medarbejdere. Han forklarer, at det mistænkes, at ikke jordiske væsner muligvis er indblandet i Projekt Sleeping Red. Helena bliver bedt om i dybeste hemlighed personligt at undersøge sagen og fange/eliminerer eventuelle E.T's. Hun får udleveret noget special udstyr og får besked om senere at kontakte Michael Slater, der også har indsigt i denne del af Projektet.

Mick: Mick bliver kort før afrejsen hentet op på sin overordnede kontor. Her sidder et par skumle typer fra kontraefterretnings-tjenesten, der har en speciel mission til Mick. Missionen går ud på i dybeste hemlighed at finde og eliminere en lille gruppe kommunistiske agenter, som formodentlig har infiltreret Sleeping Red projektet. Stol ikke på nogen.

5.1. Scene nr. 1. Anslag.

Forhistorie. For karakterenes vedkommende starter historien for tre dage siden, da Professor Mortimer blev ringet op af sin komle studiekollega Professor Frank. Professoren fortalte, at han arbejdede på et top-hemmeligt projekt for regeringen i nærheden af nordpolen. Han kunne ikke direkte fortælle hvad projektet drejer sig om, men han vil meget gerne ha' Professor Mortimers assistance.

Professor Mortimers nysgerighed som forsker blev vagt, og han sagde straks ja, dog krævede han, at han måtte få sin assistent, sin niece og sin nieces forlovede med (han ved at han ikke har langt igen og vil have så meget tid sammen med sine kære som muligt).

Det blev aftalt, at to agenter fra regeringen skulle afhente Professoren og hans venner den 3. april 1983.

Som sagt, så gjort! D. 3/4. blev Professor & Co. hentet af to CIA-agenter, der kørte dem til en militærflughavn, hvorfra de blev fløjet til Thule-basen i Nordgrønland i et militært C-130 Herkules transportfly.

Starten. Transportmaskinen lander i et let snevejr på Thulebasen sendt på eftermiddagen d. 4/14. 1983. Karaktererne mærker ikke skiftet til polar-egnens kolde klima, da de bliver kørt ind til basens hovedbygning i en jeep, for flyets varmeanlæg virkede ikke.

I hovedbygningen bliver karaktererne fulgt til kantinen, hvor de får en noget varm suppe, imens den helikopter, som de skal rejse viderer med, gøres klar.

Efter ca. 20 minutters tid kommer en slesk ung fyr med cowboy-hat på ind i kantinen. Han præsenterer sig som Ralf Riker, og fortæller, at han er en genial amerikansk helikopterpilot og skal flyve dem det sidste stykke vej. Ralf siger, at helikopteren er klar og følger karakterene ud til en ventende Sikorsky Seaking.

Efter at karaktererne er kommet ombord i helikopteren (Jonny hjælper selvfølgelig Sue op, og Åke har problemer med alle Professorens tasker), starter Ralf helikopteren, der hedder Enola Gay, med et ryk og flyver ind i den sorte polarnat.

Ralf fortæller, at turen vil tage omkring fire timer, og at der et uvejr syd for dem, som de dog nok skal undgå.

Den første halve time af helikopterturen sker der ikke noget særligt; det sner let udenfor, alle fryser og Ralf spiller Country og fortæller meget usandsynlige historier fra Vietnam.

Efter ca. 1/2 times flyvning bliver Jonas kaldet op af Thulebasen, der fortæller at det sydlige stormvejr er rykket nordpå, så han må ændre kursen og flyve en stor omvej nordpå, ind over isen. So far - ingen problemer.

Omkring en time efter at Ralf har skiftet kurs nordover begynder problemerne: Først kommer der lidt knas på radioen og støj på radaren (det er nok bare nordlys), men kort efter begynder både radioen, radaren, navigations-systemet og måleren af højden over jordoverfladen (der er baseret på radarstråler) at volde alvorlige problemer.

Ralf bliver noget nervøs og prøver igen og igen at komme igennem til basen. Uden elektroniske hjælpemidler er helikopteren fuldstændig blind; helikopterens projektører kan kun oplyse den flygende sne få meter. På samme tid begynder vejret også at blive hårdere, og helikopterem kastes hid og did af vindstødene.

Det vil vise sig, at karakterernes walkie-talkier og magnetiske kompas ikke virker.

Helikopteren vælter nu blind rundt i snestormen i et par timer indtil tanken er tom. Efterhånden som pilen på brændstofmåleren falder, bliver Ralf mere og mere nervøs og til sidst helt hysterisk. Nogle gange bliver forstyrrelserne svagerer og man kan svagt høre Thulebasen over radioen, men det varer kun kort.

Styrtet. Nedstyrtningen indtræffer enten ved at tanken løber tør eller ved at Ralf eller en af karaktererne forsøger at lande. Husk at forklar, at det er meget risikabelt at lande i den hårde vind, især uden højdemåler.

- Hvis Ralf stadigvæk styrer (han er rablende hysterisk!) så styrter helikopteren med relativ høj hastighed ned i isen med næsen først. Karaktererne bliver kastet rundt inde i kabinen, men

kommer intet alvorligt til, værre går det dog Ralf, der blev dræbt. Imens karaktererne prøver at kravle ud af helikopteren, der er væltet over på siden, bipper Jonnys faresans pludselig og han kan svagt lugte benzin. Karaktererne når kun lige at slippe ud med deres ting, før de sidste dampe i tanken antændes og sprænger helikopteren i luften med et stort brag.

- Hvis Jonny sætter sig i det andet pilotsæde, og slår styretøjet over til sit sæde, så vil Ralf gå totalt i krise; imens han sidder og rykker ferbrilsk i den nu ubrugelige styrepind, skriger han så alle i helikopteren kan høre det "Ark! Styretøjet virker ikke, vi går ned!". Ralf løber derefter ned bag i helikopteren, hvor han begynder at flå redningsudstyret frem.

Bed Jonny om at slå et Flyve Helikopter tjek for at lande, lige meget hvor godt Jonny klarer sit tjek (det ser selvfølgelig mere eller mindre elegant ud), så lander han helikopteren på kanten af en 50 meter dyb lodret revne i isen. Med mindre at nogen holder ham hårdt, så vil Ralf straks flå den ene dør op og kaste sig ud i snestormen imens han råber "Skynd jer væk! Iortet kan eksplodere.....Bump (lyden af kød mod is)".

Helikopteren ligger nu og vipper på kanten, imens vinden slår ind mod siden. Jonnys faresans brokker sig kraftigt, og alle kaster sig ud lige før Iortet falder i afgrunden. Den karakter, der forlod helikopteren sidst (sikkert Åke, der lige skulle ha' alle Professorens tasker med, eller Mick, der insisterede på selv at hente sine tunge våbentasker) skal klare et Undvige tjek for at kaste

sig ud i sidste øjeblik, ellers må helten Jonny jo træde til, og klare et Hurtigheds (HUR) tjek for at gribe vedkommendes hånd i sidste øjeblik (hvis det går helt galt kan det jo være, at der er en lille afsats et par meter under, så staklen slipper med en forvreden ankel).

Mick ved noget om overlevelse i polar-egne fra træningsøvelser i Alaska, så han kan hurtigt få slået de par telte op, der var blandt helikopterens nødudstyr. Karaktererne kan ikke gøre meget andet end at sove nu. Hvis de kigger på deres kompas eller benytter nødradioen eller deres walkie-talkier vil de opdage at forstyrrelserne er væk, og de kan svagt komme i kontakt med Thule, der straks sender hjælp af sted.

Sue Pamela eller Professoren kommer i tanke om nu, at han eller hun vist nok så noget meget underligt blåligt lys under isen relativt kort før nedstyrtningen.

Næste morgen. Meget tidligt om morgenen imens alle sover kommer de to nysgerrige isbjørne Rim & Frost på besøg: De roder i de ting de kan finde udenfor, hvorefter de bliver lidt mere modige og lusker ind i et telt. Her vågner en eller anden ved, at Rim f.eks. hugges af pamelas blomstrede tørklæder eller Frost drikker noget af Jonnys baber-sprit. Hvordan isbjørnene kommer væk e.lig. må du selv om, men man kan forestille sig nogle sjove situationer, hvor Mick løber rundt i underhyler i den kolde sne med alle sine våben, imens de to isbjørne gemmer sig bag den anden side af teltet. Vedkommende, der bliver vækket

af en isbjørn får noget af et chok og tror at det er et monster. Jonnys 6. sans er tavs, for bamserne er ikke umiddelbart nogen fare.

Lige meget om karaktererne kaldte efter hjælp over radioen eller ej, så bliver de fundet tidligt næste morgen af et redningshold med hundeslæder, der er sendt ud fra karakterernes mål, den meteorologiske station **SkanBay**.

Kort før helikopteren gik ned, kom den ud af det elektromagnetiske felt og kunne derfor ses på Thules radar. Derfor kunne et redningshold sendes til stedet (vi ønsker jo ikke nogle huller i scenariet - vell!).

Redningsfolkene er alle skandinaver, og det tager dem ca. fem timer at køre karaktererne til **SkanBay**.

7.2 Scene nr. 2.

Igangsættende plotpunkt.

SkanBay er en lille fælles nordisk meteorologisk station, der blev oprettet i slutningen af 70'erne. I den lille base bor der omkring 60 slædehunde og ca. 30 mennesker: 20 nordiske meteorologer og en lille gruppe eskimoer, der jager lidt og går til hånde på stationen.

Basen ligger lige på kanten af den faste iskappe og kan nåes af isbrydere om sommeren. Basen består af stationens moderne barakker, en garage for to **SnowCats** (bæltetrasket snetraktor), et par skure med forsyninger og et par små hjemmelavede skurer, som de få eskimoer bor i. Lidt væk fra bygningerne er der et planet stykke is, der benyttes som helikopterlandingsplads. På et

tyndt stykke is er et lille skur, hvor en skør svensker har noget gammelt lytteudstyr.

Efter ankomsten omkring kl. 12.00 (det er lyst lidt endnu) bliver de forfrosne karakterer ført til stationens kantine/opholdsrum, hvor de bliver tilset af stationslægen og får noget varmt mad og kakao. De møder også basens vigtigste personligheder; Finnen Husomi, danskeren Børge, nordmanden Håkon og svenskeren Kalle (der er beruset). Folkene er flinke, og de giver karaktererne en rundvisning og præsenterer dem for en Louis Shaddock. Louis shaddock kom til basen for tre dage siden med fly fra Canada (han blev kastet ned i faldskærm), og siger, at han også arbejder for regeringen (Secret Service) og skal rejse sammen med karaktererne det sidste stykke til projektet. Louis shaddock vil snakke privat med Mick og Helena, som han kan vise sine fine Secret Service-papirer. Han udspejler dem om helikopteruheldet og er meget interesseret, hvis de beretter om lyset under isen. Han spøger, om der var udført sarbotage på helikopteren, og beder dem om at holde tæt med lyset under isen. Han siger, at det vil han selv gå videre med. I følge sine papirer har han en meget høj stilling indenfor Secret Service.

Hverken skandinaverne eller Louis Shaddock ved hvordan eller hvornår Professorens og hans følge bliver hentet (Louis har dog et kvalificeret og rigtigt gæt, som han dog holder for sig selv).

Om aftenen holder stationens beboere en lille fest, for det er sjældent at de får så mange gæster. Der bliver drukket, sunget

og danset til Harmonika i stationens opholdsrum.

Under festen kan karaktererne få at vide, at der det sidste år har været enormt meget vrøvl med elektroniske forstyrrelser, der påvirker radioen etc. Der har også været usædvanligt meget nordlys. de fortæller også, at de som noget helt nyt er begyndt at måle ozon-lagets tykkelse jævnlige og det er blevet en del tyndere på det sidste.

Da de fleste af stationens medarbejdere er mænd, bliver især Sue Pamela meget omsværmert; måske må Jonny frem om mærker og et slagsmål kan opstå. Senere på aftenen slutter basens lokale eskimoer sig også til festen. Eskimoerne virker lidt sky, men de kan fortælle, at dyrerne har været underlige siden sidste vinter. En af eskimoerne er en meget gammel kvinde (sharman) der til Sue Pamela (eller i nødstilfælde Jonny) at der er onde ånder på isen, og at hun har set i drømmene, at fortidens mørke atter er vågnet. Hun siger lidt senere, at hun kan se, at Sue har et hjerte rent som nyfalden sne. Hun giver derfor Sue en amulet af hvaltand, som beskytter mod onde ånder. En af gammel, men meget skarp, benkniv med underlige tegn på.

Afhentningen. Når tiden passer og festen ikke længere er interessant, så bliver døren pludselig sparket op og den berusede svensker Kalle vælter ind i stuen med en sky af sne. Han mumler ophidset en masse på svensk om ubåde og at russerne virkelig var der, og at han altid havde haft ret. Imens han ævler, begynder isen og husene pludselig at ryste

voldsomt, og man høre isen knirke og give sig udenfor.

Så snart man kommer ud, møder en et utroligt syn: Kun få meter fra huset er et enormt sort tårn fra en moderne atomubåd gået op gennem isen. På toppen af tårnet sidder kiles lille lyttepost. På siden af tårnet står med hvid skrift U.S.S. Atlantis og fra periskopet svejer starts and stribes.

Imens folk mabende ser på går tårnlugerne op, Kalles hytte falder ned, og en lille gruppe mænd træder ud og kravler ud på isen. En mand har en lang blå frakke på, valros-skæg og en hvid kasket på hovedet kommer ned mod karaktererne. De andre personer har polar-camo-dress på og ser meget vagtsomme ud med deres M16A2 rifler. En anden person, der ligner en officer bliver stående oppe i tårnet.

Manden med kasketten præsenterer sig som Commander Sir **Montgomery** Iasington Weatherfield III fra hendes Majestæts brittiske flåde, gør hornør og beder karaktererne og Louis shaddock om meget hurtigt at slæbe deres ting ombor i ubåden, hvor kaptajn Patriot venter dem. Monty er nemlig bange for at blive set af rusiske satellitter.

Så snart at karaktererne er kommet om bor dykker ubåden igen.

Ubåden. Karaktererne bliver ført ned i den store moderne atomubåds indre, hvor de ser velplejede og målsatte soldater i hvide flådeuniformer side ved store computerer og underlige konsoller.

Sammenlignet med festen i den simple barak få minutter før virker ubådens lydløse og

velordnede inde meget fremmed og uvirkeligt.

Karaktererne bliver ført ned til messen, hvor de skal vendte på Admiral Patriot. Imens de venter kommer to meget klodsede matroser og serverer kaffe for dem. det lykkes for den ene matros at tømme en hel kande ned i skødet på Helena. Kort efter kommer en gammel hvidhåret mand med en skaldet papegøje på skulderen. han præsenterer sig som Admiral Patriot og undskylder sit fravejr med, at han lige skulle tjekke, om der var kommet nogle nye oplysninger indfra Washington. Admiralen, der virker meget flink, insisterer på at foretage en rundvisning:

Især gør han meget ud af at vise dem alle missilerne og i særdeleshed den røde knap, som udløser missilerne. Under rundvisningen på broen skriger papegøjen pludselig "Ping! Ping! Ping! Ping! Torpedo in the water!". Før misforståelsen opdages har tre mand pisset i bukserne og to "noise-makers" er blevet sendt af sted. karaktererne ser også Kommander Monty give den ene af fjolserne fra messen en overhaling på velformuleret britisk for at lave elendig te.

Hvis de spør f.eks. Monty (Patriot ved ingen ting), vil han fortæller dem, at de skal vente i ca. 12 timer til ubåden er fremme ved målet - Projekt Sleeping Red. I messen kan karakterene se tv og spise.

Mick, Helene og Louis Shaddock bliver af en ung fyr (Luke Perry) bedt om at følge med. Han tager dem til et værelse lidt derfra, hvor CIA-superagent Nick Furry venter dem. Furry sidder meget cool bag et skrivebord iført

kortærmet skjorte og skulderhylster. Pistolen i skulderhylsteret er meget stor (Mick får mindreværds-kompleks).

Både Mick og Helena har hørt om den legendariske Nick Furry, men de har endnu ikke set ham før nu.

Nick Furry præsenterer sig kort, beder de andre om at legitimerer sig og forhører dem derefter omkring rejsen og helikopter nedstyrtningen. Louis shaddock, der har en underlig (fransk?) accent, er meget slesk og tager hvis muligt selv æren for alt hvad Helena og Mick har fortalt ham. Nick Furry husker alle på, at russeren luer overalt og ingen kan stoles på. Han fortæller også, at han er leder af projektets operative opgaver, og at de underlige folk med riflerne er hans CIA-agenter.

Projekt "Sleeping Red", Efter ca. tolv timers lydløs sejllads henter en underofficer karaktererne og følger dem op til kommandobroen, hvorfra de på TV-skærme, kan se ubåden passerer langsomt kun ti meter under isen. Efter kort tid skimtes pludselig et svagt lys forude, der hurtigt bliver stærkere (sigtbarheden er meget god, da der hverken er plankton eller alger i vandet).

Lysen viser sig at stamme fra projektører på et metaltårn, der hænger ned fra iskapten. Når man kommer tættere på kan man se, at tårnet består af et tryk kammer. Lige ved siden af tårnet er der et stort hul i isen, der ser mørkt ud nedefra. Ubåden stopper, og lægger sig meget forsigtigt op under isen, så tårnet går op igennem hullet.

Tårnet kommer op i en stor hal hugget ud i isen. I hallen står en velkomstkomite på ca. tyve

personer. Karaktererne forlader ubåden med deres ting sammen med Louis Shaddock, Nick Furry og hans mænd.

Så snart karaktererne er nede fra tårnet kommer en lille skallet mand i hvis kittel løbene frem og omfagner Professor Mortimer, manden er professor Isaac Frank. Efter en hjertelig velkomst bliver karaktererne ført til tre værelser som de kan dele, hvorefter de får en rundvisning. Under rundvisningen fortæller Professor Frank om projektet:

For ca. et år siden opdagede man et stort, meget kraftigt og ustabilt elektromagnetisk felt under isen. Undersøgelser viste, at feltet var kraftigere end noget man nogensinde havde målt før på jorden. Da man formodede at russerne står bag, blev CIA sat på sagen. De oprettede hurtigt projekt "Roosted Red" og byggede denne base, hvorfra man de sidste ni måneder har målt og analyseret strålingen under Professor Franks ledelse. Frank vil meget gerne ha' Mortimer til at hjælpe med at analyserer de data, som computerne efterhånden har indsamlet.

Efter rundvisningen er der spising i basens spiserum, hvor karaktererne kan lære resten af personellet at kende.

På basen er:

Professor Frank, der er den videnskabelige leder,

Professor Günter von Mengeler, der er tysk fysiker og tændlæge,

Doktor Nezumi Nintendo, der er japansk computer-ekspert,

tre videnskabelige assistenter (Michael North, Sam Junior & Sara Gibson),

Michael Slater, baseleder og regeringsagent.

Når karaktererne har hvilet ud efter rejsen går Professor Frank og Professor Mortimer i gang med at lave computermodeller med det indsamlede data.

Åke og Sue vil nok hjælpe Professor Mortimer lidt, men ellers kan de gå rundt på basen og kigge, sammen med Jonny, Mick og Helena.

Helena vil uden tvivl opsøge og tale med Mr. Slater, der desværre ikke har tid lige nu.

En uhyggelig episode. På et tidspunkt, hvor enten Sue (helst), Jonny eller Åke, er ude at gå i en af basens gange ser de en dør stå på klem, det er til Mr. Slaters værelse (der er et lille skilt på døren). Karakteren kigger selvfølgelig ind i rummet (ellers må du vente til den næste karakter kommer forbi). Inde i det lille værelse, hvor lyset er slukket, ligger en masse papire på et skrivebord og flyder. (Karakteren skal nu gerne gå hen og kikke!).

Efter lidt læsning og roden vil man se, at papirerne bl.a. omhandler en ulykke over Grønland for en del år siden, hvor en B-52 bombeflyver styrtede ned med brint-bomber om bord. Før karaktereren kan nå at læse mere hører han/hun skridt lige uden for døren; man kan akkurat lige nå at slukke lyset igen og smutte ind i klædeskabet eller ned under sengen.

Fra klædeskabet kan man se en skikkelse, der lusker ind i rummet og begynder at rode slaters papire igennem i lyset fra en lille lygte (det er næsten helt mørkt, kun lidt lys trænger ind gennem sprækken ved døren).

Karakteren skal slå et MMM tjek nu for ikke at blive fuld-standig stiv af skræk.

Skikkelsen når kun at rode meget kort, da man på ny høres skridt udenfor døren. Skikkelsen slukker sin lygte og forsvinder lydløst fra karakterens synsfelt.

Karakteren ser nu en person gå ind i rummet og lukke døren bag sig. Før personen kan nå at tænde lyset kaster en skikkelse sig over ham og de to vælter kæmpende rundt i rummet. Karakteren kan nu enten sidde og vente i sit skab/ligge under sin seng, eller han/hun kan komme den sidst ankommende til hjælp (kræver et MMM tjek for at ture).

Hvis karakteren intet går vil han/hun høre lyden af blod, der plasker mod væggene og en hvæsen (var det fra en overskåren hals eller et dyr?). Så bliver alting med et stille og skikkelsen smutter lydløst ud af døren, som han lukker efter sig, det er stadigvæk mørkt i værelset.

Hvis karakteren vil blande sig i kampen eller kommer ud fra sit skjul af anden årsag (vil tænde lyset eller åbne døren), så vil følgende ske (her er desværre ikke plads til så megen variation og realisme):

Så snart karakteren kommer frem får han/hun noget varmt og klæbrigt i ansigtet (blod), derefter bliver karakteren som det passer med omstændighederne slået ned f.eks. ved at blive taget i nakken og kastet ind i bagvæggen (nogen er meget stærk!). Karakteren er dizzy et øjeblik og pludselig er morderen væk - karakteren er ikke sikker, men mener ikke, at døren blev åbnet. Efter at være kommet sig over slaget/kastet (måske 2d6 hp i overfladisk skade samt næseblod),

vil karakteren uden tvivl gå over for at tænde lyset eller åbne døren. På vejen glider han/hun dog på det fedtede og overstærkede gulv og vælter rundt på det blodige gulv ("...de hånd rammer noget svampet og vådt, der stadigvæk er varmt, du ved ikke helt hvad det er før du mærker bensplinten...").

Karakteren ser når lyset er tændt, at det totalt sønderprættede lig af Mr. Slater ligger spredt ud over gulvet i en sø af blod hvor i en masse indsmurte papirer og notater flyder.

Karakteren når lige at komme ud på gangen før to CIA-gutter kommer løbene.

Hvad der skete var selvfølgelig, at Louis (alias Lestard) ville undersøge hvad Slater vidste (han var en klippefast mand, hvis tanker ikke lige var til at aflæse) og besluttede sig så for at få stillet sin blodtørst, da han alligevel blev opdaget.

Efterforskningen. Lad den blodindsmurte karakter selv komme løbene ind i f.eks. laboratoriet, hvor næsten alle de andre karakterer sidder, og forklarer hvad der er sket. Det bliver muligvis lidt svært at forklarer hvad vedkommende lavede inde på værelset.

For at skabe den største grad af paranoia, så lad mindst tre af karaktererne ha' været alene omkring mordtidspunktet (var nede at tisse etc.). Træk også flere af karaktererne ud til ene snak både kort før, under og kort efter episoden.

Nick Furry bliver selvfølgelig helt vild, da han hører om mordet; han mumler om kommunistiske infiltratorer og i

den dur, imens han lader hele basen spærre af og gennemse.

Spør:

- Slater er meget død og har fået halsen og brystkassen sprættet meget grundigt op. Den kunne være en meget stor kniv, men det er stadigvæk lidt mystisk. Slater har også snitsår på armene og i ansigtet og hans ene han er revet? af. Cain har stadigvæk en Colt M1911A1 pistol i sit skulderhylster.

- Der er ingen blodspor udenfor gangen udover dem, som den indsmurte karakter selv har lavet. Louis (Lestard) er flygtet igennem ventilations/varme-kanalen, der er tilkoblet alle rum. Kanalen er meget små (rart at kunne ændre lidt på sin krop), lummer varm og der er tydelige blodspor den ene vej. Sue Pamela eller Helena vil kunne kravle ind i kanalen, men kun med besvær (Husk at Sue er mørkerød, og Helena har klaustrofobi?). Varmluftskanalerne er indtegnet på spillederens kort over basen. Blodsporet i kanalen ender over et toilet.

På toilettet er der spor af blod i håndvasken og på gulvet; nogen har vasket sig meget hurtigt her.

- Louis Shaddock siger, at han sad sammen med kokken og snakkede, da mordet skulle være sket, hvilket kokken vil bevidner. Nærmere undersøgelser vil dog vise, at nogen har stillet lidt på uret i køkkenet, så Louis alligevel ikke har noget alibi (måske gik det bare forkert?).

- På Louis' værelse vil man finde noget blodigt tøj, hvis man

skruer den plastikvæg af, som dækker for isen.

Det er muligt at denne episode ender med, at Louis Shaddock bliver anklaget. Han benægter selvfølgelig alt, men gør ikke modstand (hans plan og scenariets plot virker alligevel).

Professorens analyse. Meget kort efter mordet (pudsigt sammenbræt) bliver Professor Mortimer færdig med sin analyse (lad ham slå et Fysik tjek - det skal han nok kunne klare):

- Det elektriske felt ligner meget dem man bruger til at tæmme plasmaet med i en fusionsreaktor.

- Feltet har en diameter på et par kilometer og er ufattelig kraftigt.

- Hvis russerne står bag, må de udover at være meget dygtige, også være meget dumme, for den energi, der skal til at starte en fusionsreaktor af denne størrelse kan kun skabes ved meget kraftige atomekspllosioner, og sådanne kan aldrig kontrolleres.

- Hvis der er tale om en reaktor, så er den ikke startet endnu. Feltets udsving ligger i nogle mønstre, der svarer til at man ville teste feltets stabilitet og styrke. Eftre målingerne at bedømme, så se det ud som om, at testningen er færdig (alle relevante tests er gennemført).

- Professor Mortimer er meget overvældet og endnu mere nysgerrig.

Afgang. Efter Professorens analyse og mordet på Slater taler Nick Furry med Helena og Mick i enerum, Nick Furry snakker først lidt om kommunistiske forrædere, men kommer så frem til, at han mener, at man bør tage

ind under isen i U.S.S. Atlantis. Hvis russerne har gang i noget der inde, så kan de få sig nogle tæsk!

Lige meget om karaktererne giver Nick Furry ret, så vælger han at rykke frem (han er øverst kommanderende efter Slaters død).

Nick Furry vil ha' alle med i ubåden, også Professoren, da han skal vurderer russernes anlæg, hvis man finder noget.

Der bliver givet ordrer om at alle skal med ubåden, kun et par folk bliver tilbage for at holde basen i gang og passe radioen.

Under forvirringen ved afgang ser Åke, at radio-rummet er tomt. Han kan lige nå at sende en hurtig besked til sine russiske venner, før han må ned i ubåden. Det kan overvejes at lade en mand komme, som Åke må slå ned.

Rejsen under isen. U.S.S. Atlantis glider meget langsomt, og så lydløst som muligt, nordpå - ind under iskappen. Karaktererne står i kommandobroen og kan se isen glide forbi over deres hoveder. De ser også nogle grønlandshajer (ufarlige) og nogle andre fisk.

Efterhånden som man nærmer sig stedet, hvor feltet er centreret, bliver isen tykkere og tykkere, og ubåden må gå længere og længere ned. Ubåden bruger ikke aktiv sonar (det er for farligt, hvis der er russiske ubåde i nærheden), så man må styre visuelt via infrarøde lygter (også derfor den langsomme fart).

På et tidspunkt kommer ubåden til en næsten lodret mur af is. U.S.S. Atlantis lader sig falde så langt ned langs med muren, som den kan, men ved omkring 500 meters

dybde tør Kommander Monty (Admiral Patriot står og leger med en model af et polaris-missil) ikke gå længere ned. Fra denne dybde kan man dog lige akkurat se en sprække i ismuren, der begynder ved omkring 550 meters dybde, sprækken ser ud til at gå langt ind og er næsten stor nok til at ubåden kan passere - den er dog ikke helt høj nok.

Bag på U.S.S. Atlantis er monteret mini-ubåden *Mystic*. en eller anden, forhåbenlig en spiller, får den ide at sejle ud i *Mystic* og kikke lidt på revnen.

Lige meget hvad der gøres, så vil U.S.S. Atlantis, enten lige efter at dykkerne har forladt den eller lige efter at den er vendt om, modtage denne besked fra basen via super høj frekvens radio "Vi har lige fået oplyst fra Thule, at man kort før ubådens afrejse registrerede en uregelmæssig radiotransmission fra basen. Frekvensen, der blev brugt, var en, der ofte benyttes af russerne. Transmissionen var kort og der blev snakket russisk, men i kode".

Det er Åkes opkald, der blev opsnappet (dette sker selvfølgelig ikke, hvis Åke var for chicken til at sende hjem). Denne melding bør øge følelsen af paranoia, specielt hvis Louis på det tidspunkt var blevet fanget og var under opsyn.

Mystic sendes af sted med en eller helst alle karakterere om bord, og kikker lidt på revnen. da *Mystic* (der har fået tilladelse) tænder sin aktive sonar et øjeblik for at få overblik, opfanges et underligt fremmed ekko meget tæt på oppe under isen - You are not alone!!!

7.3 Scene nr. 3. Vendepunkt.

Sonaren rammer noget stort lige over ubåden. Alle ved, at det næsten ikke kan være andet end en anden ubåd. Hvis bi-personernes reaktioner rollespilles passende, så bør man kunne jage spillerne en skræl i livet.

Da han alligevel er opdaget, beordrer Kommander Monty U.S.S. Atlantis' sonar tændt (Admiral Patriot forslår at man sender et missil af sted).

Ved at bruge sin sonar aktivt opdager man følgende:

Ca. 200 meter væk ligger en reaktivt lille fremmed ubåd, der ikke er amerikansk, og derfor næsten pr. definition russisk. Den fremmede ubåd ligger helt stille og dens motore er slukkede.

Karaktererne plus Nick Furry og Kommander Monty vil nu sikkert blive enormt bange, rette alle deres torpedoer mod fjenden og derudover undersøge ham så meget som muligt.

Man vil eventuelt sende *Mystic* over for at kikke.

Selv om man venter lidt, så gør den fremmede ubåd intet, den ligger blot helt stille og død med tændt sonar, den svarer heller ikke på eventuel kommunikation.

Efter lidt tid fortæller en operatør, at han mener at kunne høre en svag lyd af skud, der må stamme fra den fremmede ubåds indre.

Lige meget hvad fanden spillerne nu gør, så skal de, om nødvendigt med torpedoer i røven, svømme over til den fremmede ubåd og kravle ind igennem en af ubådens tre sluser (helst den i tårnet).

På meget tæt afstand kan man se, at det er en ny og meget avanceret russisk atomubåd af Alfa-klassen. Ubådens navn står på tårnet og er *Admiral Ivan M. Kapitanets*.

Mystic kan "suge" sig fast til en sluse, således at man kan komme ombord uden at blive våd.

Inde i en russer. Karaktererne kommer sandsynligvis ned i den russiske ubåd igennem en lem i tårnet, der fører ned til en luftsluse (en eller anden skal eventuelt klare et Mekanik-tjek for at åbne slusen udefra). Fra luftslusen går en stige ned til kommandorummet, der ligger i tårnets øverste del.

Det formodes nu, at karaktererne nervøst vil snige sig rundt i ubåden.

Omstændighederne er følgende:

- Det eneste lys, der virker, er den meget svage røde nødbelysning, der hylder ubådens indre i et skyggefyldt og skummelt skær.
- Der er koldt i ubåden, ca. 5°.
- Overalt i ubåden er der spor efter kamp mellem besætningen.
- Nærmere undersøgelser vil vise, at ligene er mellem 14 dage og få timer gamle.
- De dræbte er alle fra den russiske besætning.
- De fleste folk er døde af skud fra diverse våben, nogle få er blevet dræbt i nærkamp med slagvåben eller knive. Enkelte steder er der lig, som er dræbt på omtrændt samme måde som Slater blev det (flået, skåret og hevet meget grundigt i stykker).
- Der er flere steder spor af folk, som har forsøgt at barrikaderer sig med mad-lagere.
- Udover i de nedenstående tilfælde, så er der ingen over-

levende på ubåden og en dødens stilhed knuger skibet i sin favn.

- Kampene har forårsaget diverse mindre skader på interiøret, men alle systemer af betydning virker stadigvæk. Dog er kommunikationsrummet skudt fuldstændig i smadder med en grundighed, der virker bevidst.

- Ligene på kommandobroen er alle meget gamle, og en usædvanlig stor del af dem er dræbt på den barbariske måde.

Følgende episoder vil opstå:

- Karaktererne vil efter kort tid svagt kunne høre lyden af sang fra ubådens stævn (torpedorummet). Når de kommer nærmere vil de høre russiske folkesange sunget meget dårligt af et par grove mandestemmer. Et par gange skyders der lidt med en riffel, hvilket får de russiske stemmer til at juble og grine - de syngende er tydeligvis berusede.

Sangen stammer fra tre overlevende besætnings-medlemmer, der har slået sig ned i laderummet til torpedoen med ubådens (kraftigt svindende) lager af vodka. Russerne, der alle er meget uhumske og på galskabens rand, er tændt et lille bål ved hjælp af noget sengetøj og vodkaens trækasser. Man kan lugte røgen langt væk. Når spillerne kommer sidder de to af russerne og synger ved bålet imens en tredjemand sidder vagt med en AKSU-74 ved rummets ikke-barrikaderede dør. Vagten er dog også fuld og skyder nogle gange ned af gangen for at akkompagnere sine venner.

Beskriv hvor uhyggelig og grotesk situationen virker, husk bålet dansende skær på ubådens blanke metal.

Russerne vil ikke overgive sig uden kamp (hvis der er noget de har kært af denne episode, så er det, at man ikke kan stole på nogen som helst), og de har alle våben. Giv russerne -5 til AR samt +2 til InI og RT pga. deres fuldskab.

Denne kamp kan godt gøres meget interessant, selv om karaktererne er overlegne; udnyt den dårlige belysning og de roede omgivelser til at gøre kampen episk.

- En ensom overlevende russer vælter alene rundt på skibet. Han er rablende af tørt og sult og vil angribe hvem som helst for at få noget føde. Selv om hans tilstand er dårlig er han en farlig mand (Spetznas). Den ensomme har en kødøkse samt en Stenchkin pistol. Han vil angribe en ensom karakter fra sit skjul bag en dør eller i en mørk gang; han vil bruge kødøkse i første forsøg.

- På et tidspunkt hvor det virker tilstrækkelig uhyggeligt og en karakter er lidt alene, vil han/hun pludselig høre en svag lyd fra et skab e.lig. Inden i skabet sidder en meget mager og udsultet russer, der ryster af angst og kulde. Han gør ikke modstand. I skabet er der nogle tomme pakker kiks og andre rester af madvarer. Den ensomme russer er ingen anden end Aris - den sidste alien. Det er vigtigt at Aris overlever!

- Åke vil kende computerkoderne, så han kan komme til at læse ubådens elektroniskeløg. Professor Mortimer vil også kunne knække koderne, hvis han bruger et par timer og klarer et kryptologi tjek. Indtil d. 20. marts 1983 virker loggen normal og fortæller, at ubåden rutinemæssigt patruljerede rundt i atlanten. Om natten

mellem d. 20. og 21. fortæller loggen, at der udbrød brand flere steder og at mange systemer incl. al kommunikation gik i stykker. Om eftermiddagen d. 21. blev en ny kurs indprogrammeret, som gik til ubådens nuværende position under nordpolen. Efter ankomsten til positionen for tre dage siden blev ubåden styret lidt manuelt fra kommandobroen hvorefter motoren og de fleste andre systemer blev lukket ned. Loggen fortæller også, at ubåden har modtaget mange signaler fra russiske skibe, ubåde og baser de sidste 14. dage. Signalerne er ikke blevet besvaret. Det tyder på at russerne savner deres ubåd.

- Blandt de døde på kommandobroen findes også liget af kaptajnen (Anatolij Michajlovitj Gusjtjin) og de fleste andre officerer. Kaptajn Gusjtjin har stadigvæk den specielle nøgle til at armerer ubådens atombevæbnede våben.

- I sampolittens (politiske officer) (Vasilij Besedin) kahyt findes en private dagbog i en låst skrivebordsskuffe. Dagbogen tyder på normale omstændigheder indtil slutningen af september. Dagbogen stopper d. 19. september. Samploit Besedin omtaler på de sidste sider, at flere af folkene er begyndt at opføre sig underligt og at der har været slagsmål og andre voldelige episoder.

- På kommandobroen er der tegn på, at nogle af instrumenterne er blevet benyttet indenfor ret kort tid: Flere steder er de kagede masser af størknet blod, der pletter det meste af broen, blevet revet væk, så f.eks. knapper kunne benyttes.

- I skibets køkken, døren er låst, findes Skibskokken Sartjenko.

Kokken har en kødøkse, som han vil forsvare sig med, dog vil han overgive så snart at han kan se at hans modstandere har skydevåben. Kokken vil virke underlig og vil med sur mine hele tiden gentage på russisk, at han ikke har gjort noget, og alt er normalt. Her vil skibsrotten Stalin muligvis også kunne findes.

- På passende uhyggelige tidspunkter, vil man kunne høre svag hvæsen, klør mod metalgitter etc. Undertiden vil man måske også kunne få et glimt af en ikke menneskelig skygge, der forsvinder om et hjørne. Det er selvfølgelig skibsrotten Stalin, der leger "Aliens den 8. passage". Stalin kan godt lide at lave skygfigurer ved at vifte med sine klør foran de røde nødlygter.

Forhør af overlevende besætnings-medlemmer. Et eventuelt forhør af de overlevende russere incl. Aris vil gi' dette billede:

Alt var meget normalt indtil for omkring to uger siden, hvor stemningen blev dårlig ombord og mange folk begyndte at opføre sig voldeligt og aggressivt. Natten mellem d. 20. og 21. marts gik alting pludselig total kaos; folk gik amok og skød i alle retninger, lyset gik ud, der lød lyd fra kraftig kamp på kommandobroen. Kampene mellem besætnings-medlemmerne fortsatte de næste dage - ven dræbte ven. Alle dører til kommandobroen og maskinrummet var blokerede.

De sidste to uger har de få tilbageværende forsøgt at holde sig i live ved at barrikadere sig rundt omkring. Folk har angrebet hinanden på jagt efter mad og drikke, og rundt omkring er folk blevet dræbt på de mest brutale

bestialske måder. En af de overlevnede rabler ophidset og i vildelse om bæstet i mørket, som lurder på alle. En anden taler om skibets spøgelse. Russerne kan også fortælle, at ubåden blev ved med at sejle indtil for et par dage siden.

Efter at ubåden er "sikret" vil flere folk fra U.S.S. Atlantis blive bragt ombord. På dette tidspunkt vil helst karaktererne, men ellers Nick Furry eller Louis få den idé, at sejle ned til sprækken i den russiske ubåd, da denne kan klare et meget kraftigere tryk med sit skrog af titanium. Karakterene, Nick Furry, Louis Shaddock, Nick's 15 CIA-goons og omkring 20 besætningsmedlemmer fra U.S.S. Atlantis vil gå ombor i *Admiral Ivan M. Kapitanets*.

Det viser sig, at reaktoren med noget besvær kan komme op at køre igen - den var på "sleep"-mode.

Ind i sprækken. Efter at en besætning er ført ombord og der er ryttet lidt op, vil alfaen med *Mystic* på ryggen langsomt glide ned af imuren og ind i sprækken. Sprækken er meget bugtet og snæver og ofte støder ubådens sider imod (giver en dejlig ildevarslende lyd). Efter et par kilometers sejlads vil sprækken være blokeret af nogle isblokke. Disse kan dog nemt fjernes, enten med torpedoer eller med *Mystic*-placerede sprængladninger. Efter at ha' sprængt sig igennem fortsætter ubåden igennem sprækken et par kilometer endnu. Generelt går sprækken længere og længere op ad.

Atlantis?

Sprækken ender i en enorm halvkugle med en diameter på flere kilometer, der ligger lige under isens overflade. Halvkuglen er halvt fyldt med vand. På bunden af halvkuglen ligger en fantastisk by med eksotiske og futuristiske bygninger, tårne og pyramider. Bygningerne ser ud til at være lavet i et lyse gråt plastiklignende stof og hviler på en stor cirkelformet base af samme materiale. Halvkuglen med byen virker helt død og er helt mærklagt, men undertiden oplyses vandet af energiudladninger fra en enorm pyramide i byens centrum. Energiudladningerne har form som blålige lyn, der kastes op mod halvkuglens top og byens højeste tårne. Kommunikation fra ubåden virker pludselig ikke. Når man kommer tættere på pyramiden kan man se, at en bred og umiddelbar bundløs grav ligger omkring pyramiden.

Når ubåden er kommet frem til centerpyramiden eller når det ellers passer går helved løs!

7.4 Scene nr. 4. Point off no Return.

Pludselig, imens alle sidder klisteret til ubådens små tv-skærmene til de udvendige tv-kameraer, går de fleste af CIA-goonsene helt uprovokeret amok og begynder at skyde vildt omkring sig med automatvåben.

Det er de to aliens Aris & Lestard, der telepatiske påvirker volds-psykopaternes relativt begrænsede bevidsthed. Lige før kampen, så send 2-3 af karaktererne ned til f.eks.

lægerummet (f.eks. Professoren, Mick og Jonny).

På broen skal gerne være de fleste CIA-goons, begge aliens, Nick Furry, Luke Perry, tre karakterere og besætningsmedlemmerne fra U.S.S. Atlantis. De sidste CIA-goons og besætningsmedlemmer er spredt i ubåden, hvor de har små opgaver. Lige før der sker noget begynder Jonnys 6. sans at røre på sig.

Selve kampen.

Alt virker normalt på broen, da de tre tilstedeværende karakterere bemærker, at CIA-gutterne er begyndt at svede, ryste lidt og får et mere og mere sykotisk udtryk i ansigtet (ala den gale SEAL i *The Abyss*). Før karaktererne kan nå at gøre noget effektivt, så brøler den nærmeste CIA-gun dyrisk og sender en lang salve fra sin M16A2 i nd i de siddende besætningsmedlemmer.

Alt går nu amok:

CIA gutterne skyder til alle sider (heldigvis er der mange steder at søge dækning på broen) og Aris & Lestard begynder at opfører sig suspekt. Aris tager fat i et besætningsmedlem (imens hans tænder og klør vokser) og bider langsomt hovedet af staklen, efter at ha' sagt "Come to Daddy!" med et sadistisk smil. Lestard tager fat i den nærmeste karakter og kaster staklen ned mod rummets bagende.

Denne kamp skal gerne ende med, at karaktererne sammen med Nick Furry og Luke Perry flygter ned i ubådens bagende. Dette gøres ved at lade stigen ned og de to bagerste døre være de eneste mulige flugtveje. Gør det åbenlyst for enhver at kamp i længden er nytteløs. Det er

også fint, hvis de kan få et godt indtryk af Aris og Lestard. Lad en af dem få fat i en karakter og næsten æde vedkommende før han bliver forstyrret f.eks. af Nick Furry.

Nick Furry må ikke selv komme slemt til skade og kan bruges til at give karaktererne det pusterum, som de behøver for at slippe væk.

Luke Perry vil vælte skræmt rundt og vil hvis muligt forstyrre karaktererne i at gøre noget meget effektivt og offensivt. Han vil f.eks. løbe ind i og vælte en karakter, der har fået fat i en riffel og lige skal til at være rigtig effektiv. Få spillerne til at hade ham.

Rundt i resten af ubåden sker det samme; CIA-gutterne skyder og dræber besætningsmedlemmerne.

De karakterere, der er nede i læge-rummet, høre skyderiet fra broen og vil selvfølgelig forsøge at komme deres venner til undsætning. De vil dog blive stoppet i sovesalen under broen af et par CIA-goons, der skyder mod dem fra døren i rummets foreste ende.

Under slutningen af flugten kommer Nick Furry ud for et uheld og bliver slået bevidstløs; han får f.eks. Luke Perry i nakken efter han er hobbet ned af stigen. Spillerne skal gerne tage Nick Furry med og efterlade ham et relativt sikkert sted.

Situationen efter kampen.

Karaktererne, hvor af et par stykker sikkert er såret, er bag broen i ubådens bagerste del. De kan ikke umiddelbart komme frem, da de vandtætte døre er lukket og bevogtet. Sammen med

karaktererne er Luke Perry og evnetuelt den bevistløse Nick Furry. Resten af ubåden er under Aris, Lestard og de tilbageværende CIA-goons kontrol (en del CIA-gutter død - de kommer ofte til at skyde hinanden).

Lestard og Aris gør nu følgende: De sejler ubåden helt ned til graven ved pyramiden i byens centrum. Derefter går de ned i torpedo rummet, åbner et torpedo-rør og smider de fire SS-N-15 missiler ud. Udenfor spænder de med *Mystics* hjælp missilernes spræghoveder på mini-ubåden. Herefter tager de ned i graven med *Mystic*, spræghovederne og ca. 5 CIA-goons, der er i mini-ubåden.

Hvis du har lyst og tid, kan du lade karaktererne komme lidt i kontakt med Aris og Lestard før disse forsvinder med spræghovederne. Dette vil være muligt, hvis karaktererne våger sig for langt frem. Det vil især være fedt, hvis Lestard kunne komme til at lege forelsket med Sue Pamela.

Lad eventuelt karaktererne få adgang til en skibets interne tv-overvågning (f.eks. i computer rummet), så de kan se Aris & Lestard skændes, og stikke af med spræghovederne.

Efter skurkene!

På et tidspunkt hvor det lige præcis er for sent at stoppe *Mystic* med spræghovederne, så skal karaktererne få lov til at slippe ud og overtage hele ubåden. De kan f.eks. slippe ud på en af følgende måder:

- De får åbnet spetznas-soldaternes våbenrum, får fat i et raketstyr og skyder en dør i stykker.

- De hacker sig ind i computersystemet fra computer-rummet hvorfra de kan åbne skydedøre mekanisk.

- De finder Stalin, der viser dem de luftkanaler, der løber mellem de to etager. Ved at krybe igennem kanalerne kan man komme længere frem i ubåden.

- De kan åbne de underlige kasser i dykker-rummet og finde de specielle spetznas panserdykkerdragter. I sådan en dragt kan man komme ud af en af sluserne i bagenden, kravle frem udenpå ubåden og kravle ind igen i tårnslusen eller en af de åbne torpedorør.

- Sidst men ikke mindst kan Nick Furry vågne på den anden side af de låste skydedøre, skyde skurkene og befri spillerne.

Efter at karaktererne har overtaget kontrollen med alfaen er det tid til at komme ned efter skurkene. Arranger det således, at karakterer ser lyset fra *Mystic* forsvinde ned i graven.

Professoren vil nu hurtigt gætte, at skurkene pønser på at starte reaktoren med spræghovederne. Han vil måske også indse, at byen faktisk er et rumskib. Konsekvensen af en eventuel start for ozon-laget vil også blive klart for ham. Konsekvensen skal gerne blive, at karaktererne beslutter at stoppe skurkene på ægte "save the world" maner.

Spillerne kan faktisk kun gøre to fornuftige ting nu:

De kan hoppe i panserdykkerdragter og sætte efter skurkene, og/eller de kan armerer ubådens fire 53-68 torpedoer, der har små atomspræghoveder. Armeringen kræver en del arbejde

fra professorens side og kaptajnens specielle armerings-nøgle. Hvis en a-bombe sendes ned i dybet vil den effektivt stoppe reaktoren, men lad mindst en alien nå at komme ombord i alfaen før denne stikker af.

Ned i dybet.

Med utallige våben på ryggen og eventuelt også en eller flere atomladninger, lader karaktererne sig falde ned i den mørke grav.

Efter at være faldet et godt stykke (dragterne knager og ting går i stykker ala *The Abyss*), så ser man at pyramiden ender i en stor kugle, hvorfra lys strømmer ud gennem en åben port. Porten fører ind til et sluserum, der er tomt. Inde i slusen står *Mystic*. Fra slusekammeret fører forskellige gange rundt ud i rumskibet, det er dog tydeligt hvilken gang skurkene har taget, for der er våde spor på gulvet.

Hvis karaktererne kikker andre steder vil de finde underlige maskiner, elver-agtige væsner i dvalsesenge og eventuelt et underligt sværd af krystal (*STAR WARS!*). På vægene er underlige skrifttegn, der minder om mayaindianernes tegn.

Gangen med vand på gulvet fører ned mod kuglens kerne.

7.5 Scene nr. 5. Klimaks.

Karaktererne kommer ned i rumskibets reaktorum, hvor Aris & Lestard er ved at monterer de fire spræghoveder i en futuristisk maskine. Ca. 5 CIA-goons hjælper til og holder vagt.

Døren ind til rummet er lukket og må sandsynligvis sprænges op, dog kan Professoren muligvis vikse noget med mekanismen.

Denne kamp er scenariets klimaks og skal selvfølgelig være episk, filmisk og relativt svært. Afpas aliensenes effektivitet og antallet af CIA-goons efter antallet af karaktere og deres bevæbning.

Her følger et forslag til hvorledes kampen eventuelt kan udspille sig. Episoden med den mentale lås er mest for sjov og kan eventuelt udelades (især hvis Sue mangler).

Døren sprænges op med sprængstof eller et raketstyr. Karaktererne vælter ind i reaktorummet, der er fyldt med røg efter eksplosionen. Karaktererne ser Lestard oppe på maskinen, hvor han sammen med et par CIA-goons placerer sprængladningerne. karaktererne når dog ikke at skyde på dem, da de andre CIA-goons hopper frem og begynder at skyde. Efter at have skudt et par CIA-goons bliver alle karaktererne pludselig lammet af et mentalt angreb. Begge aliens kommer frem mobber karaktererne og fortæller i bedste stil lidt om baggrunden. Efter at ladningerne er placeret og imens den første karakter er ved at blive ædt, opdager Sue Pamela pludselig, at hun faktisk ikke er lammet længere. hun bemærker også at hendes grønlandske

amulet lyser svagt. Tilfældigvis finder hun den hellige benkniv i sin lamme. Da hun tilfældigvis er god til at kaste, sætter hun kniven i brystet på den nærmeste alien. dette angreb bryder den mentale lås og alle skyder alle. Eventuelt kan Nick Furry iført dykkerdragt komme op af vandet i midten af rummet og skyde en alien, således at låsen ligeledes bliver hævet.

Under den sidste kamp, vil aliene prøve på at slippe op til kontrolpulten øverst i rummet. de mange stiger og løbegange gør også, at man ikke effektivt kan skyde her. Når en alien dør, så lad den falde ned i vandet og forsvinde.

Det hele kan ende på følgende måder:

- Skurkene æder spillerne starter rumskibet og flyver hjem.

- Karaktererne vinder og professoren når at stoppe mekanismen på instrument brættet.

- Karaktererne vinder, men mekanismen er startet og rumskibet starter - måske kan de nå op til ubåden og slippe væk i tide.

- Nogle maskiner bliver beskadiget under kampen og processen løber løbsk. Måske slipper karaktererne væk før rumskibet sprænger i luften eller synker ned i dybet og imploderer.

7.6 Scene nr. 6. Efterspillet.

Karaktererne slipper forhåbentlig op til ubåden som de når at sejle væk med. Enten når de ud i tunellen eller de ryger først ud, når rumskibet er ved at lette, og lander på isen.

Lige før rumskibet letter bliver der dannet et halvkugleformet energi-felt omkring byen. Feltet er lysende og flimrer som sådan nogle nu gør. Efter at feltet er blevet dannet bliver vandet i halvkublen langsomt lukket ud. Hvis alfa-ubåden ikke når at slippe væk før feltet dannes, er det nødvendigt at benytte en torpedo for at skabe et midlertidigt hul.

Hvis alfaen slipper ud i tunellen vil denne langsomt begynde at falde sammen som følge af de vibrationer som rumskibet skaber i isen. Undervejs bliver alfaen ramt af nedfaldende isblokke og den må presse sig igennem små sammenstyrtninger. Forklar spillerne hvorledes isen skurre imod siden og lad forskellige små ting gå i stykker f.eks. den forreste sonar, et af rorerne eller en luge til en mast. Når alfaen slipper ud af tunellen vil den være ret skadet og skroget vil komme med sjove lyde. Udenfor venter U.S.S. Atlantis.

Hvad der sker nu er afhænger af Åke, der jo har ordre til ikke at lade alfa-ubåden falde i amerikanernes hænder.

Hvis du har lyst, så lad en anden russisk ubåd f.eks. en moderne Victor III (der er en atomdrevet angrebs ubåd) blande sig i legen. Victoren kan have et par mini-ubåde med spetznas soldater ombord.

Prøvespilningen sluttede med, at Åke selv affyrede en torpedo, som var programmeret til at ramme alfaen selv efter et par minutter. Til de andre spillere sagde Åke, at det var U.S.S. Atlantis, der havde affyret en torpedo mod alfaen. Karaktererne forlod hurtigt deres u-båd, og Åke

svømmede over til den russiske ubåd.

En anden mulighed er, at Åke sprænger hul i isen og går op til overfladen, imens han siger at ubåden er smadret og er ved at synke. Åke kan så enten følges med de andre ud på isen, eller han kan sejle væk efter at de andre er blevet sat af - mulighederne er mange.

Hvis alfaen først slipper ud gennem energi-feltet efter at rumskibet er ved at lette, så vil ubåden lande på isen. Enten vil den bore snuden ned i isen, den vil ryge helt igennem og ned i vandet igen, eller den vil glide hen over isen og blive liggende som en strandet hval på overfladen.

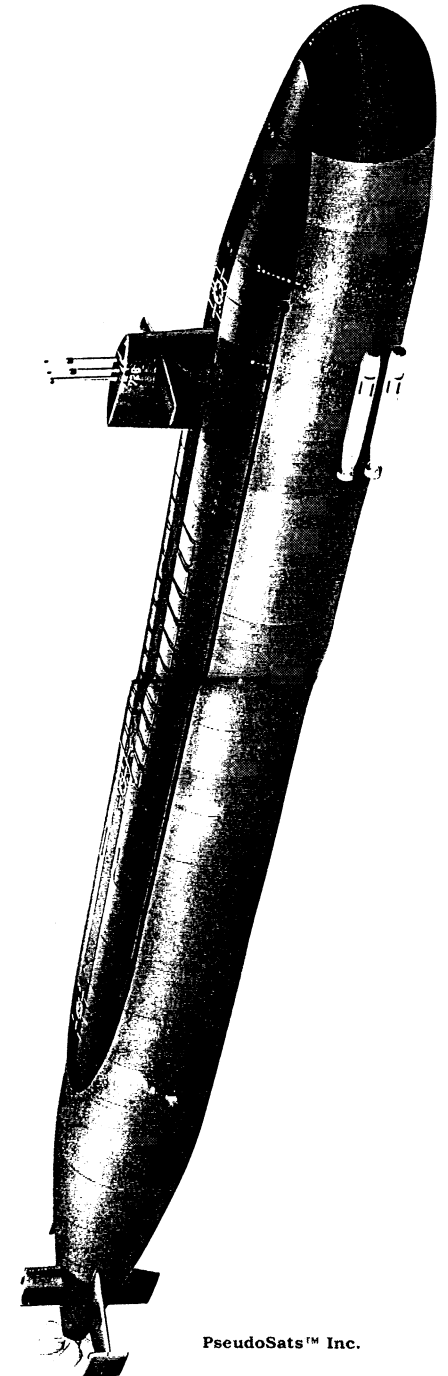
Lige meget hvordan ubåden lander, så vil den være frygtelig kvæstet og alle ombord vil komme til skade. En efterfølgende effekt kunne være, at styrtet havde gjort reaktoren ustabil, så den nedsmelter kort efter.

På isen kan historien udvikle sig interessant f.eks. er der spetznas soldater og MI-24 Hind helikoptere på en nærliggende russisk polarbase, som muligvis vil vælge at komme sine venner til hjælp og beskytte russisk ejendom (u-båden).

Sidst men ikke mindst:

Hvis du har lyst kan du lade en af de to aliens overleve opgøret i reaktorrummet.

Den overlevende alien kan så enten have skjult sig på Mystic, selv have svømmet tiulbage til alfaen, eller den kan ha' udgivet sig som en af karaktererne, som måske selv døde.



8. Lokaliteter.

Her er en række beskrivelser af de steder, hvor vores lille historie vil udspille sig.

C-130 Herkules - Transport fly.

Fortællingen starter med at karaktererne sidder i en Herkules fra det amerikanske luftvåben på vej mod Thule-basen i Nordvest-Grønland.

En Herkules er en fire motoret propelmaskine fra tresserne. Det meste af flyets brede skrog består af et meget stort lastrum. I den version, som karaktererne sidder i, er lastrummet fyldt med sæder. Bagerst i lastrummet er der en stor rampe, men normalt benyttes to døre bagerst i lastrummet af passagererne. Det eneste usædvanlige ved denne maskine er, at varmesystemet er gået i stykker, så temperaturen er omkring frysepunktet inde i maskinen (de bruger tre varmeblæsere i cock-pittet). Defekten skyldes, at en varmeelskende lærke har lavet en rede i et af rørene.

Thule Air Base.

Denne meget store base ligger i det nordvestlige Grønland. Basen består af en stor lufthavn, der bl.a. benyttes af B-52 bombemaskiner, en barak-by og en stor radar-station.

Sikorsky Seaking. Helikopter.

En gammel og pålidelig rednings- og transporthelikopter, der benyttes til indenrigs flyvninger i Grønland. Helikopteren har et cock-pit med to sæder ved siden af hinanden. Resten af helikopteren består af et stort rum fyldt med sæder. I venstre side af passager-rummet er der en stor skydedør.

Specielt ved denne helikopter er, at den flyves af den patriotiske Ralf Riker, der er country-fan og ser sig selv som cowboy. Ralf Ralf har døbt sin helikopter Enola Gay, og malet navnet på siden, sammen med hans valgsprog "Better Dead than Red!". Inde i helikopteren har han ophængt et sydstatsflag som forhæng mellem passagerkabine og cock-pittet. Inde i cockpittet er det ene pilotsæde revet ud og erstattet med en lænestol af lædder. Resten af cock-pittet er fyldt med diverse ragelse; en stor ghettoblaster med country-musik, plys-terninger, billeder fra Vietnam etc. Skjult er der en Colt Python revolver og nogle marihuana-cigaretter.

ScanBay - Meteorologisk station.

En fælles-nordisk meteorologisk-station på kanten af nordploens iskalot. Består af en række små træhuse og skure. Der ligger en helikopterlandingsplads tæt ved basen. Det mest specielle er den lille skihob bakke, som er hugget ud i isen lidt fra basen.

SSBN-7-26. U.S.S. Atlantis.

U.S.S. Atlantis er en amerikansk atomubåd af Ohio-klassen. Denne klasse er Amerika og måske verdens mest moderne med det bedste sonar-system, der findes. Ohio-klassen er af "boomer-typen", hvilket betyder, at ubådens har strategiske atom-missiler med, og at bådens primære funktion er at udgøre en trussel om et atomart gengældelses angreb på USSR.

Ohio-klassen er verdens næst største og er ekstremt stille, den er faktisk umulig at høre med passiv sonar. Klassen er ikke velegnet til kamp og den kan ikke tåle særlig meget straf.

Bevæbning: 24 Trident C-4 strategiske atommissiler hver med 8 sprængl hoveder på 100 kT. 4 torpedorør, der kan affyre Mk. 48 lilie-styrede torpedoer.

Besætning: 160 mand hvor af der er 14 officerer.

Fart: 20+ knob neddykket.

Mål: 170,7 m lang, 12,8 m bred og 11,1 m høj u. tårn.

Maks. dybte: Lidt over 500 meter.

U.S.S. Atlantis er blevet udvalgt til denne mission fordi den er meget svær at opdage, har plads til ekstra passagere og er velegnet til sejlads under polarkappen.

DSRV-1 Mystic.

Mystic er en lille mini-ubåd, der er lavet til at rede besætningen fra sunkne u-både. Mystic har et trykskrog, der består af tre kugler, og kan gå ned på 1505 meters dybte. Mystic er meget langsom og sejler kun med 4 knob i timen. Den elektriske motor har batteri til ca. 24 miles sejlads ved 3 knob.

Mystic har plads til 28 passagerer, der dog må sidde meget tæt. Er udstyret med diverse sonarer, lygter og tv-kameraer. Er udstyret i bugen med en åbning med sluse, der kan suge sig fast på alle typer ubåde. Der er også en luge i taget, der benyttes på overfladen. Kan sejle med store u-både, når den har suget sig fast. Har også en lille fjernstyret gribearm på bugen. Er ikke bevæbnet på nogen måde. Er 15 meter lang og 2,4 meter i diameter.

SSN Admiral Ivan M. Kapitanets.

Denne angrebs u-båd af Alfa-klassen er fra 1979 og er speciel på flere måder. Skroget er lavet af det meget stærke, men også meget dyre metal titanium. Af denne grund kalder russerne denne klasse, for deres "gyldne fisk". Skroget gør, at ubåden kan dykke meget dybt og at den kan tage en del straf. En anden effekt er, at den ikke kan opdaget med magnetometer (MAD), der registrerer de ændringer som en ubåds stålskrog skaber i magnetfeltet.

Alfa-klassen har en speciel reaktor, der køles med flydende metal. Denne specielle reaktor sætter u-båden i stand til at sejle meget hurtigt, dog er den rimelig støjende.

Den meget lille besætning gør, at næsten alle systemer er automatiserede. Således kan man genlade torpedoer og betjene motoren fra kontrol-brøen. Reaktoren er dårligt beskyttet, så ophold i maskinrummet må kun ske i nødstilfælde og kun iført sikkerhedsdragte.

Er udstyret med rimelig godt sonar-udstyr, men mangler en slæbe-sonar (en sonar, der trækkes i en lilie efter ubåden).

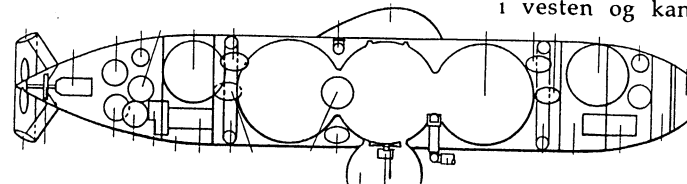
Mål: 81,4 meter lang, 9,5 m bred og 7 m høj.

Besætning: 45 mand.

Fart: 43 knob (75 km/t!!!).

Maks. dybte: Måske næsten 900 m.

Bevæbning: 6 torpedorør, der kan affyre følgende våbentyper: 12 stk. ET f 80A linie-styrede torpedoer, 4 stk 53-68 linie-styrede torpedoer med et atomart sprænghoved på 15 kT (meget lille) og 4 stk SS-N-15 missiler, der kaster en dybtvandsbombe ud med et atomart sprænghoved på 200 kT (stort!). SS-N-15 kaldes for "Starfish" i vesten og kan kun affyres lige



under overfladen (og ikke når der er is).

Lokaliteter:

- Broen. Er fyldt med diverse datamater og instrumenter. Det er også her man kommer ned fra tårnslusen og her periskopet ender. En stige går ned til den nederste etage. Igennem infra-røde tv-kameraer kan man se hvad der sker udenfor.

- Officers messe. Her holder skibets officerer til og her spiser de.

- Kaptajns kahyt. Dette er kaptajn Anatolij Michajlovitj Gusjtjins private kahyt. Skjult er en Makarov pistol og en dagbog.

- Sampolits kahyt. Dette er den politiske officer Vasilij Besedins kahyt. Her er en privat fortegnelse over de ombordværende.

- Sonar rum. Herfra analyseres oplysningerne fra u-bådens mange passive og aktive sonarer.

- Kommunikation. Her er u-bådens kommunikations-udstyr, der desværre er skudt fuldstændig i smadder.

- Våbensystem. Herfra affyres og styres u-bådens våbensystemer.

- Computer rum. Her er hovedkonsollen til u-bådens store computer.

- Navigations rum. Her fra lægges ubådens kurs. På et kort er der indtegnet en liniærkurs fra et sted i atlantehavet til der hvor u-båden findes. Kursens grader er skrevet med en kuglepind på kortet (håndskriften er Aris').

- Reaktorum. Herfra styres og kontrolleres ubådens specielle og noget ustabile fissions-reaktor.

- Maskinrumet. Et stort virvar af store turbiner, reaktor, pumpe-system, gearkasse etc. Alt er automatiseret. Ved dørerne hænger

beskyttelsesdragter som skal bæres som beskyttelse mod stråling.

- Torpedo rum. Her er u-bådens lager af torpedoer og andre våben. Der er et automatisk ladesystem. Der er her, at de tre fulde overlevende holder fest.

- Køkken. Her holder den fede kok til sammen med sin rotte Stalin.

- Fællesrum og sovesale. Her sov og arbejde besætningen. Her spiser de også og er i deres fritid. Der flyder med lig.

- Læge. Her holdte skibets læge til. Rummet er gennemrodet og alt valium o.lig. er fjernet. Udstyret er effektivt og kan bruges til at lappe sårede karakterere.

- Sluse i bunden. Her er der en sluse i bunden, som kan benyttes af dykkere. En del normale dykkerdragter og harpuner ligger i rummet. Der er også nogle underlige kasser, der indholder 7 stk. specielle panserdykkerdragter.

- Våbenrum. I dette rum havde de ombord værende russiske spetznas soldater deres udstyr. Døren er ekstra forstærket og låst. Her er sprængstof, håndgranater, kevlar-veste, uniformer, overlevelses-udstyr, kommunikations-udstyr, samt diverse våben og ammunition. Nøglen har den afdøde leder af elitesoldaterne har nøglen i sin lomme, han ligger død på broen.

Ubåden har automatiske vandtætte skydedører, der pr. automatik eller computer kan skydes ned i alle døråbninger på tværs. Skydedørene kan betjenes fra konsoller i vægen ved siden af skydedørene.

I mellem de to etager løber der en række krybeskakter, hvor der løber ledninger, rør og slanger. Skakterne løber under/over gangene og centralt i de store rum. Med mellemrum er der gitterlåger, der

kan løftes/fjernes. Der er meget store ekskrementer i skakterne (fra Stalin).

9. Diverse.

Her er en kort beskrivelse af forskellige aspekter, som har betydning for scenariet.

Dybte.

Det er kun muligt at forlade ubådene uden panserdragter når ubåden ligger lige under overfladen. Hvis man kommer fra normalt tryk i en ubåd lige ud i vandet, så vil man blive mast på stedet, hvis ubåden er længere nede end 200 meter. Hvis man kommer ud længere nede end ca. 10 meter, så skal man hurtigt op, ellers er man færdig. Det er muligt at svømme bekvemt i stor dybte, men det kræver dekomprimering, hvilket karaktererne ikke har tid til indenfor scenariets rammer.

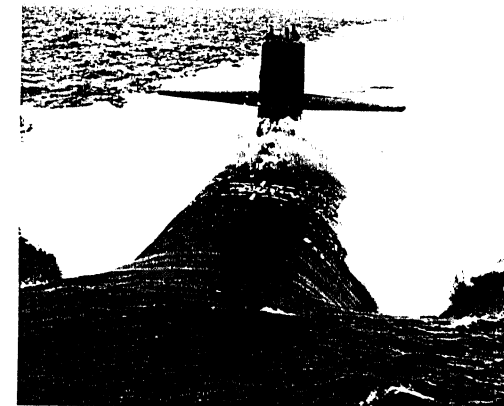
Russiske panserdragter.

På Alfa-ubåden er der syv specielle russiske panserdykkerdragter. Disse dragter vejer hver 150 kg og er lavet af titanium. Dragterne er udstyret med servo-motorer, der gør bæreren ekstra stærk, og sætter ham i stand til at bevæge sig. Dragten er ekstremt klodset, men er skudsikker som en kampvogn. Dragten fyldes med en speciel ilt-mættet væske, som bæreren skal indånde (som i The Abyss). Dette er meget ubehageligt og ulækkert, men det virker. Dragterne er udstyret med lygter, små sonarer, dybtemåler etc. En meget stor oppustelig vest bruges til at komme op.

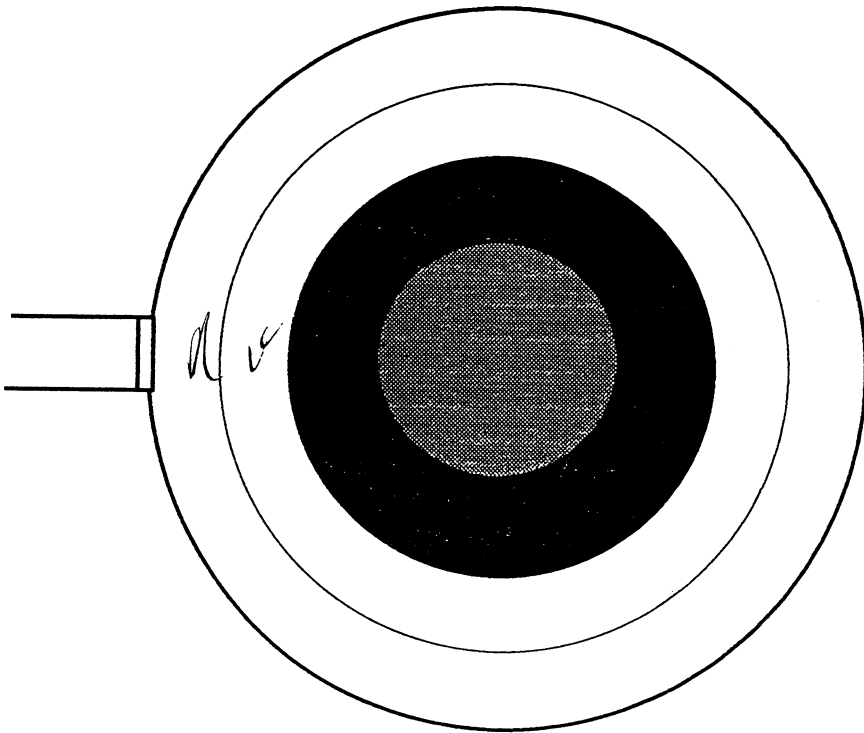
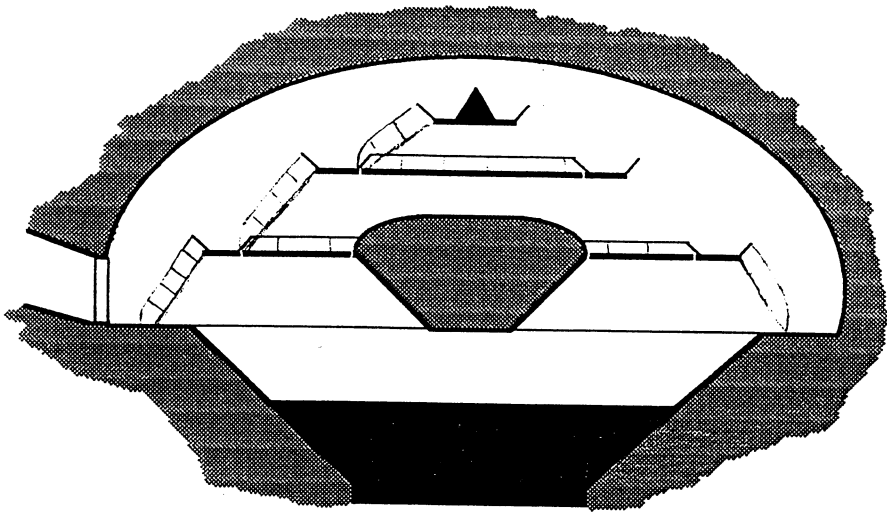
Generelt er alle tekniske oplysninger i dette scenarie rigtige, det eneste der er fiktion er de russiske panserdragter, men teknologien til disse kendes allerede.

Litteraturliste:

- Modern submarine warfare af David Miller & John Jordan.
- UBÅD 137 af Anders Jørlé & Anders Hellberg.
- Jane's fighting ships 1991-92.
- Jane's infantry weapons 1981-82.
- Seapower 2000 af Bernard Ireland.
- Flådespillet HARPOON.
- Sum off all fears af Tom Clancy.
- Red storm rising af Tom Clancy.

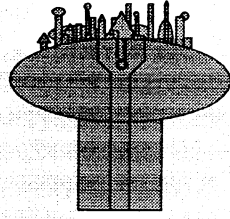


Reaktor-rummet.

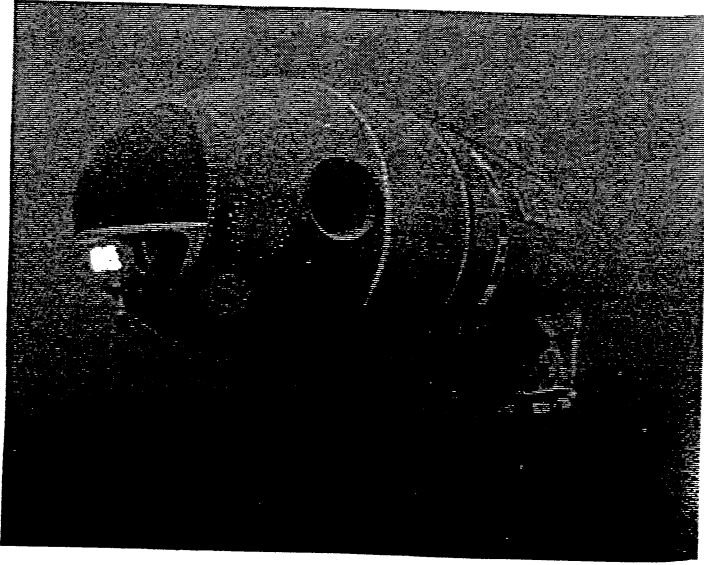


Ikke skalamæssigt korrekt.

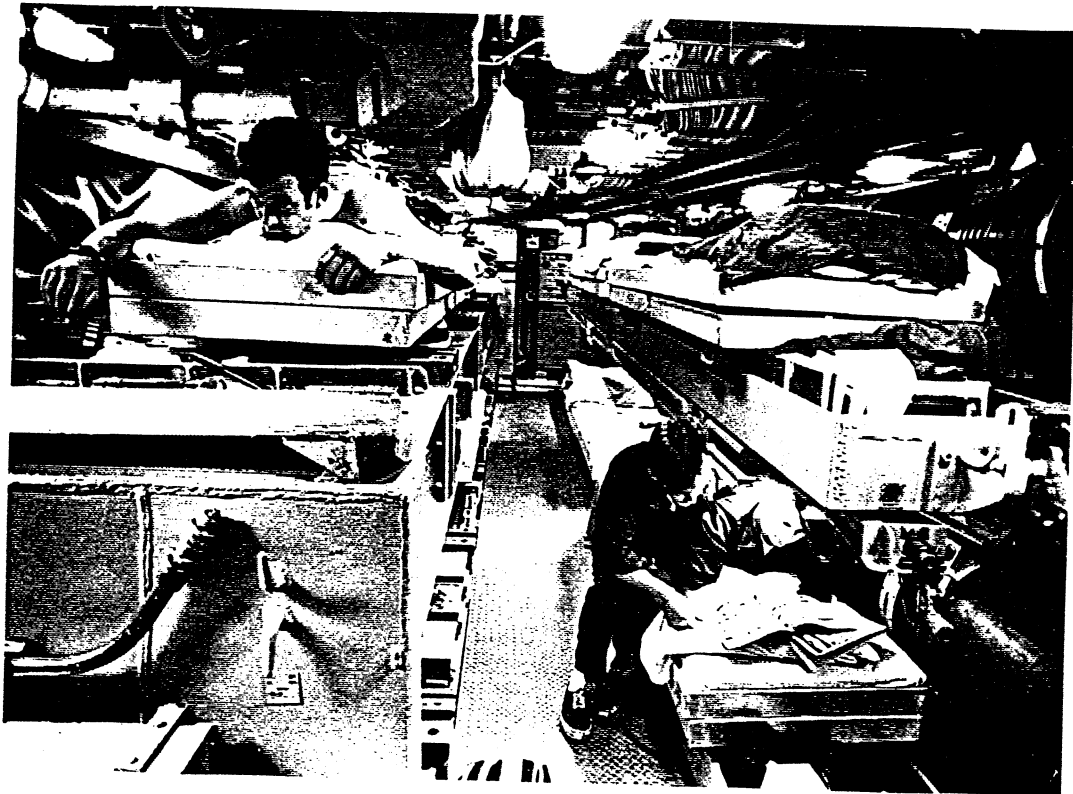
SIDESNIT AF ATLANTIS.



Mystic

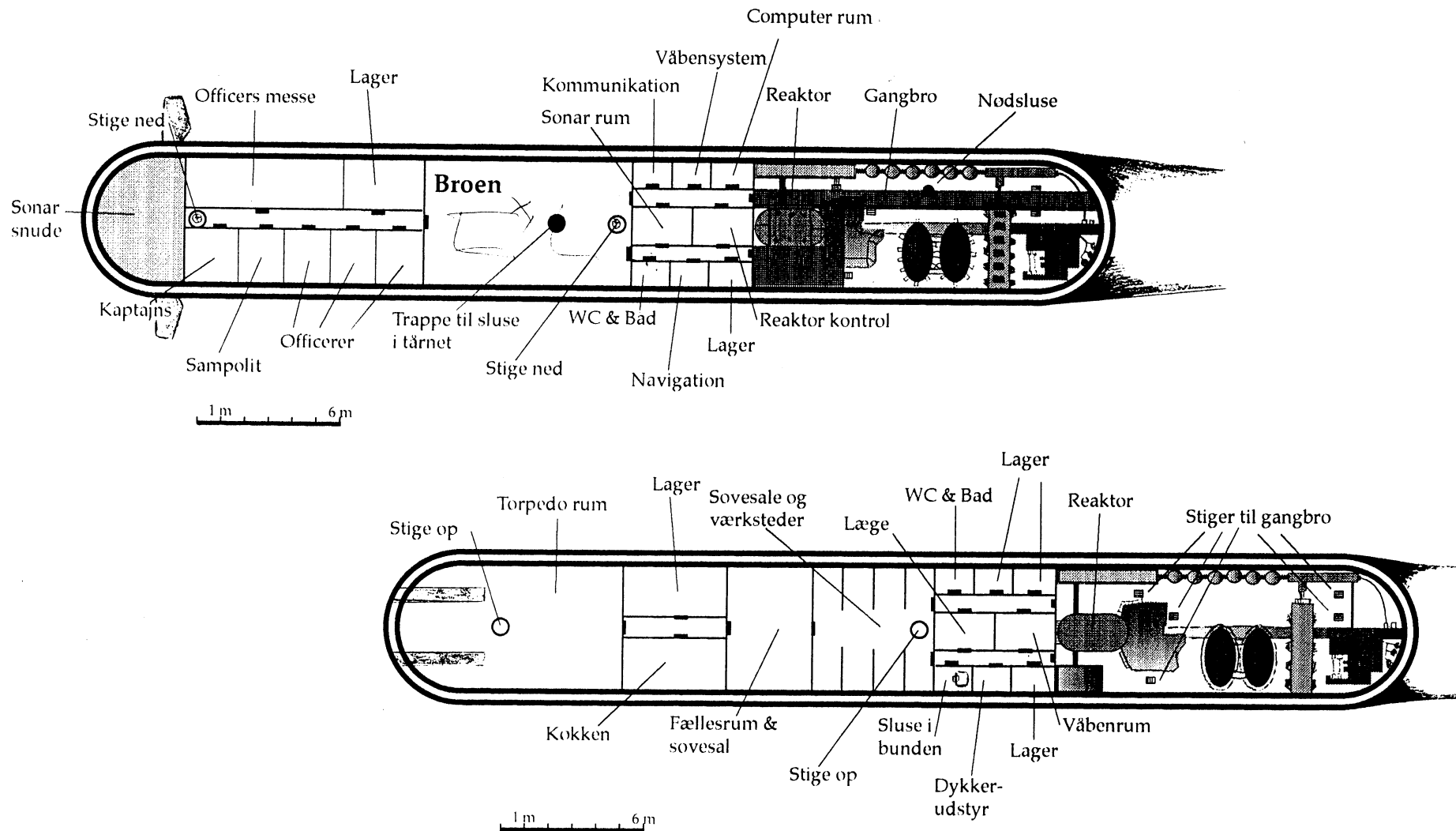


Torpedorum



PLA "Admiral Ivan M. Kapitanets".

SSN Alfa-klasse angrebs-ubåd, 1983.



U.S.S. Atlantis

Lestard the Dark

Lestard er en alien. Han har levet på jorden i over 3000 år og er efterhånden blevet en noget udviklet personlighed, der præges af Skitzofreni. Han var oprindeligt et meget kultiveret og venligt væsen, der interesserede sig meget for kultur og kunst. Denne side lever stadigvæk i ham, som Gentleman-personligheden. Da hans kammerater begyndte at døde gik Lestard meget mod sin vilje over til at drikke blod; i starten afskyede han det, men efterhånden som århundrede gik, begyndte han at gå mere op i sine bisare spisevaner: Vampyr siden af Lesyard, ser sin gerning som kunst og udfører handlingen med næsten rituel retorik. For at fortrænge det bestialske i sine handlinger bilder han sig selv ind, at han elsker sine ofre, og at han i virkeligheden gør det for deres skyld. Lestard er i sin normale form som amerikaneren Louis Shaddock, en høj, spinkel og meget tynd mand sidst i 30'erne. Hans hud er meget lys og han har tilbagestrøget sort hår. Hans øjne blinker næsten aldrig og er vandblå og stirrende.



STR 20	SMI 15	HUR 15	STØ 12	UDH 15	OB 15	PSI 8	INT 10	UDA 19	UDS 15	HEL 10
SkB +10	MMM 20	RT 1d4-1	Heldpoint 10		HP 75	Skader		Bevægelse 5,0 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Steyr GB80	5/+6	12/+0	25/-6	50/-8	4	---	SA	2d6	0,8	9-19mm	8	18 skud	1d3	10

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+10	0,5	Stum	17	16	1d2	Rigtig skade.
Spark	1d6+10	0,75	Stum	17	16	1d2	Rigtig skade.
Klør	2d4+10	1,5	Skarp	17	16	1d2	Flæns! Flæns!
Kaste	2d4+10			15	16	1d2	Kaste fire-fem meter.

Færdigheder	
Liste	18
Gemme	18
Undvige	19
Undersøge	12
Klatre	18
Svømme	22
Amerikansk	15
Russisk	13
Fransk	18
Egyptisk	13
Etiket (USA)	13
Etiket (Overklasse)	19
Kunst	23
Dykning	20
Litteratur	17
Musik	25
Skygning	16
Akrobatik	18
Syng	17
Køre bil	10
Fysik	15
Mekanik	15
Eksplosiver	11
Datalogi	10
Tyveri	19
Religion	12
Antropologi	9
Historie	17
Spille violin	26
Spionage	14
NV	12
NV (kârde-fægtning)	19
HIV	10
Kaste	13
Ubevæbnet (Splatter!!!)	18

Fordele	Ulemper
Glimt i øjet	Stædig
Super cool	Hidsig
Supersanser	Arrogance
Ambidextrøs	Blodrus
Hurtig helning (1 hp/10 seg.)	Rupofobi (frygt for skidt)
No pain (Halv chok m.m.)	Schizofreni
	Psykopat

Udstyr
Mørkt jakkesæt
Kuffert m. skiftetøj
Mappe
Kejlarvest
Tjekket cotton coat
Walkie-talkie
Secret Service-papirer
Pas
Pung med 191,000\$
Skulderhylster
Steyr GB80 pistol
3 stk. mag. à 18 skud
Bøger om russiske ubåde og nordpolen.
Stor antik indisk dolk
Smertedæmpende medicin*
Ting til Aris**
Stradivarius violin.

Noter:

*Lestard har undertiden store smerter, da han ikke drikker blod nok til helt at udskifte sit eget blod tilstrækkeligt.

**Tingene til Aris er i en taske og er: En hærget læderjake, en net undertrøje, et par army-boots, et par hullede jeans og et par cykelhandsker med nitter på knoerne. Har også en ghetto-blaste med m. heavy og punk bånd.

RebirthGames™ Inc.

U.S.S. Atlantis

Aris Apokalypse

Aris er sammen med Lestard de eneste to vågne aliens tilbage, Hvor Lestard har fundet en rolle som fransk gentleman fra 1800-tallet, der går op fægning, poesi og violin-spil, så har aris påtaget sig meget fra nutiden. Aris er en moderne følelsesløs rocker/punker-type, der elsker death-metal, video-spil, splatterfilm og lædertøj. Han er meget kold og kynisk og nyder den magt han har - et rigtigt dumt svin! Han holder meget af at dræbe og gør dette med stor humor; skræmmer folk, leger lege med dem, lader dem tro at han vil lade dem slippe, plagierer dem etc. Driller Lestard meget med hans blodsødenhed og snobberi. Aris vil helst gå i læderjakkem jeans, Dc Martions, netundertrøje og cykelhandsker med nitter. Aris kender alle klassiske "pouch-lines" og benytter dem gerne til stor effekt.

Aris er normal af højde, tynd, har hvid hårløs hud, og kort lyst hår. Hans ansigt er stærkt markeret og smukt. Øjnene er lynende grønne og uden spor af frygt, følelser eller menneskelighed.



STR 23	SMI 14	HUR 14	STØ 12	UDH 16	OB 15	PSI 12	INT 11	UDA 12	UDS 13	HEL 10
SkB +13	MMM 20	RT 1d4-1	Heldpoint 10	HP 95	Skader	Bevægelse 6,0 m/seg.				

Skudevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
------------	----	----	----	----	-----	----	------	-------	----	---------	----	---------	-----	----

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+13	0,5	Stum	18	17	1d2	Rigtig skade.
Spark	1d6+13	0,75	Stum	18	17	1d2	Rigtig skade.
Klør	2d4+13	1,5	Skarp	18	17	1d2	Flænse! Flænse!
Kaste	2d4+13			16	17	1d2	Kaste fire-fem meter.

Færdigheder	
Liste	18
Gemme	18
Undvige	19
Undersøge	12
Klatre	18
Svømme	22
Amerikansk	15
Russisk	15
Fransk	13
Kinesisk	13
Etikette (Rusland)	15
Etikette (Rocker/punk)	14
Skuespil	17
Dykning	22
Køre tank	10
Skygning	16
Akrobatik	16
Køre motorcykel	19
Køre bil	13
Sejle ubåd	15
Mekanik	15
Eksploder	14
Datalogi	10
Tyveri	12
Moderne våbensystemer	15
Flyve helikopter	14
Viden "Death-Metal"	17
Tortur	18
Spionage	16
TIV	13
NV	15
NV (to hånds sværd)	17
HIV	17
Kaste	13
Ubevæbnet (Splatter!!!)	19

Fordele	Ulemper
Super cool	Selvsikker
Supersanser	Blodrus
Ambidextrøs	Psykopat
Hurtig helning (1 hp/10 seg.)	Følelseskold kyniker
No pain (Halv chok m.m.)	Magtgal
Genial humor	Sadist
	Drillepind

Udstyr
Russisk flådeuniform
Støvler
Dolk
Russisk pas & papirer
Russisk hundetegn
Rad-måler i bæltet
Ur

Noter:
De fleste personlige ejendele ligger enten i hans brik eller så har Lestard det med.

U.S.S. Atlantis

Ake Gustafsson

Åke Gustafsson har boet i det neutrale Svergie i omkring halvdelen af sit liv, men af fødsel er han russisk og døbt Mikarov Alexandre Dostgajrin. Åke fik sin militære uddannelse indenfor de sovjetiske Spetznas-eliteenheder, hvor han blev en udlært dræbermaskine. Under slutningen af sin uddannelse blev Åke i en øvelse tvunget til at kæmpe imod sine kammerater, og da han måtte skyde en god ven fik han nervesammenbrud. Siden da, har han været lidt af en bangebuks og hader generelt vold og våben. Efter sin soldatertid blev Åke pga. sin svenske mor, hvervet af GRU, den militære efterretningstjeneste. Siden da har Åke været hemmelig agent for USSR i vesten. Åke har de sidste fem år været assistent for en meget venlig engelsk professor. Åke holder også meget af professorens niece Sue og hendes kæreste Jonny. Åke virker på alle måder som en 35-årig gemytlig svensker, der drikker en del, ryger pipe og går i uldent tøj. Åke har halvlangt hår og lyst fuldskæg. Åke er pligtopfyldende og tro imod sit land, men han vil meget nødig skade sine kære eller skuffe professoren.



STR 13	SMI 12	HUR 12	STØ 12	UDH 14	OB 14	PSI 12	INT 14	UDA 12	UDS 12	HEL 10
SkB +2	MMM 12	RT 1d6	Heldpoint 10		HP 40	Skader		Bevægelse 4,3 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
-------------------	----	----	----	----	-----	----	------	-------	----	---------	----	---------	-----	----

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+2	0,5	Stum	12	18	1d4	Overfladisk skade
Spark	1d6+2	0,75	Stum	11	18	1d4	Overfladisk skade
Lås				10	18	1d4	
Kaste	2d4			10	18	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Benfej	1d6			12	18	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Dolk	2d6	0,4	Skarp	14	11	1d3	Snitte, snitte!

Færdigheder	
Liste	15
Gemme	14
Undvige	17
Undersøge	13
Klatre	14
Svømme	17
Svensk	15
Russisk	14
Engelsk	14
Spansk	10
Tysk	9
Dansk	12
Etikette (Svensker)	15
Dykning	15
Faldskærmsudspring	16
Skiløb	14
Eksploder	12
Undervands eksplosiver	12
Skygning	14
Køre bil	11
Overtalelse	17
Første hjælp	13
Hurtigtræk	15
Spionage	12
Fysik	13
Mekanik	14
Elektronik	16
Datalogi	10
Åbne låse	15
Sejle ubåd	12
Flyve helikopter	12
TIV	12
NV	15
HIV	16
Kaste	12
Ubevæbnet (Filipinsk)	15

Fordele	Ulemper
Skarpskytte	Pligtopfyldende
God hørelse	Moralsk
Dobbelt nationalitet	Tøsedreng
Talegave	Overtroisk
Hurtig helning	Mindreværdskompleks
Vellidt	Holder af Professoren

Udstyr
Marineblå sweater
Ulden strikhue
Andet tøj
Skinfrakke
Vandrestøvler
Posesæk
Dolk m. kompas
Lighter
Lommelygte
Lommekniv m. dirk
Pibe m. spionkamera
Tobak
Svensk pas & papirer
Pung m. 2540 \$
Torilettsk
Et glas kraftige sovepiller
3 stk mini-engangs-sprøjter med curare*

Noter:

* (en modbydelig gift, der efter ca. et minut lammer musklerne, og dræber ved at stoppe vejrtrækningen efter ca. 5 minutter. Er svært at spore).

U.S.S. Atlantis

Professor Mortimer

Professor Charles Mortimer er en 69-årig britisk professor i fysik, der har speciale i alternative energikilder. Har de sidste par år arbejdet med forskellige fusionsprojekter, først og fremmest for den amerikanske regering.

Professoren er en venlig ældrel britisk gentleman af den gamle skole, der har gået på kostskole og har studeret på Oxford og Cambridge. For et halvt år siden fik Professoren kræft og i følge lægerne er der ikke langt igen. På trods af smertefuld hosten prøver han på at holde det hemmeligt for sin niece, som han helst vil skåne.

Mortimer går i gammelt brunt tweed-tøj fra 50'erne og går aldrig ud, uden sin trofaste bowlerhat, paraply og lange overfrakke. Uden sine tykke hornbriller og høreapparat er han lost. Professoren lever hovedsageligt for sit arbejde og for sin elskede niece Sue, som han tager sig af siden hendes forælder døde for seks år siden. Han holder også meget af Sue's forlovede Jonny og sin trofaste svenske assistent Åke.



STR 8	SMI 9	HUR 9	STØ 9	UDH 9	OB 9	PSI 15	INT 16	UDA 18	UDS 12	HEL 13
SkB -1	MMM 17	RT 1d6	Heldpoint 13	HP 27	Skader	Bevægelse 2,7 m/seg.				

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4-1	0,5	Stum	12	9	1d4+2	Overfladisk skade
Spark	1d6-1	0,75	Stum	4	9	1d4+2	Overfladisk skade
Lås				4	9	1d4+2	
Kaste	2d4			4	9	1d4+2	Ingen skadebeskyttelse
Benfej	1d6			4	9	1d4+2	Ingen skadebeskyttelse
Lommekniv	1d4-1	0,4	Skarp	5	1	1d4+1	Vent til de ligger ned.

Færdigheder	
Liste	9
Gemme	10
Undvige	10
Undersøge	17
Klatre	8
Svømme	8
Engelsk	21
Russisk	15
latin	11
Fransk	15
Tysk	14
Dyre tække	10
Kunst	15
Etikette (Intellektuel)	13
Lystfiskeri	10
Spille (Whist)	14
Fysik	22
Kemi	17
Matematik	16
Metallurgi	17
Biologi	12
Mekanik	15
Elektronik	15
Medicin	10
Astronomi	15
Kryptologi	14
Antropologi	12
Køre bil	6
HIV	12
NV	7
Kaste	10
Ubevæbnet (Boksning)	9

Fordele	Ulemper
Géni	Nysgerrighed
Supertalent (fysik)	Dårligt syn
Venlig	Dårlig hørelse
Alvidende	Alvorlig sygdom (kræft)
	Gentleman
	Gammel
	Distræt

Udstyr
Gammelt brunt tøj
Hornbriller
Bowlerhat
Paraply
Lang overfrakke
Høreapparat
Lommekniv
Diverse tasker
Tasker med værktøj
Mappe med notater
Pas & papirer
Pung med 3409£
Gammelt lommeur
Geiger-tæller
Lommelygte
Pibe med tobak
Spillekort
Toilet sager
Gamle lommestørklæder
Kikkert
Lidt fiskegrej

Noter:

PerubSals™ Inc.

U.S.S. Atlantis

Sue Pamela Easton

Sue Pamela Easton er en meget køn ung amerikansk kvinde i slutningen af 20'erne, der har langt lyst hårog klare funkende blå øjne. Sue, der oprindeligt studerede medicin, har siden sine forældres død for seks år siden boet hos sin engelske onkel, professor Mortimer, som hun har fungeret som assistent for. Sue er for tiden lykkeligt forelsket i piloten Jonny Hopes, der også er hendes forlovede. Sue kommer fra et dannet overklassehjem og er noget genert, desuden er hun meget mørkeræd.

Pamela holder meget af sin gamle onkel, som desværre er ved at få problemer med helbredet, han prøver dog at skjule det så godt som muligt. Den trykke og (over)beskyttende opvækst har gjort Sue noget forskræmt og svagelig, dog har hun en lille revolver i sin dametaske (hun er stadigvæk amerikaner!).

Sue Pamelas kæreste eje er den halskæde med et lille sølvhjerter, som hun fik af Jonny, da de blev forlovet. Siden da har hun været forfulgt af held.



STR 9	SMI 12	HUR 13	STØ 9	UDH 11	OB 11	PSI 9	INT 13	UDA 14	UDS 16	HEL 12+5
SkB +0	MMM 13	RT 1d6	Heldpoint 17		HP 31	Skader		Bevægelse 3,0 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Colt Detective	5/+6	10/+0	20/-5	30/-8	3	---	D	2d4	0,7	9-29mmR	9	6 skud	1d4	10

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4	0,5	Stum	9	15	1d4	Overfladisk skade
Spark	1d6	0,75	Stum	9	15	1d4	Overfladisk skade
Lås				15	15	1d4	
Kaste	2d4			15	15	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Benfej	1d6			12	15	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Lommekniv	1d4	0,4	Skarp	3	1	1d4+1	Måske farligere for dig selv

Færdigheder	
Liste	14
Gemme	15
Undvige	15
Undersøge	16
Klatre	10
Svømme	13
Amerikansk	17
Dansk	9
Latin	12
Spansk	14
Tysk	12
Etikette (Generel)	12
Dykning	10
Forførelse	16
Foto	10
Gastronomi	12
Husgerning	12
Kunst	15
Synge	15
Overtalelse	16
Skuespil	15
Arkæologi	14
Fysik	13
Kemi	14
Medicin	17
Biologi	14
Datalogi	15
Køre bil	12
HIV	10
Kaste	15
Ubevæbnet (Aikido)	12

Fordele	Ulemper
God opdragelse	Genert
God lugtesans	Romantiker
Glimt i øjet	Moralsk
Lykkebringer (halskæde)	Forelsket (Jonny)
Sprogtalent	Smerteskræk
Charmerende	Scotofobi (Mørkeskræk)
Boldøje	Svagt hjerte

Udstyr
Fine kjoler
Lang overfrakke
Højhælede sko
Tasker
Solbriller
Dametaske
Make-up sæt
Smykker
Halskæde (fra Jonny)
Lægetaske
Lommekniv
Kamera m. film
Kal. .38 Colt Detective
2 stk. speedloaders
Pung m. 913\$
Pas & papirer

Noter:

U.S.S. Atlantis

Mick Razor

Mick er en patriotisk amerikansk CIA-agent på 33 år. Han har gået igennem den hårde skole (SEAL) og var med i Operation Phoenix i Vietnam med special forces. Siden Vietnam har han hovedsageligt opereret i Sydamerika, normalt for CIA. Mick kommer oprindeligt fra Texas, hvilket let høres på sydstatsaccen-ten og de racistiske vittigheder. Razor er ingen flink fyr og er meget følelses-kold, men han er til at stole på og vil aldrig svigte en kammerat i nøden. Razor er egentlig en noget stille og genert knægt, hvilket kommer frem i store grup-per, som han frygter, hvor han nemt kommer til at stamme. Mick har en dille med våben, og slæber rundt på et helt arsenal i sin taske. I Vietnam lærte Razor meget, men den vigtigste lektion var, at kommunismen lurer overalt. I dag er alle nye mennesker potentielle kommunister i Micks øjne.

Mick er et stort muskuløst brød med små grisseøjne, brækket næse og bred hage. Håret er kortklippet med små grå stænk. Razor går selv meget op i desi-plin og korrekt påklædning, hvilket han også forventer af sine kollegaer.



STR 15	SMI 10	HUR 11	STØ 12	UDH 13	OB 9	PSI 8	INT 10	UDA 11	UDS 9	HEL 12
SkB +5	MMM 19	RT 1d4	Heldpoint 12	HP 50	Skader	Bevægelse 4,5 m/seg.				

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
S & W Model 29	5/+6	30/+0	75/-6	150/-10	1	---	D	3d6+1	0,9	10,97-33mm	9	6 skud	1d4	15
Beretta M93S	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	---	SA	2d6+1	0,8	9-19mm	7	15 skud	1d3	15
Bushmaster	5/+4	30/+0	75/-4	150/-9	3/8	-/-4	SA+A	3d6+1	0,7	5,56-45mm	9	30 skud	1d4	15
Colt XM177E2	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/7	-/-3	SA+A	3d6+1	0,9	5,56-45mm	8	30 skud	1d4	15

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+5	0,5	Stum	20	14	1d4	Overfladisk skade
Spark	1d6+5	0,75	Stum	20	14	1d4	Overfladisk skade
Lås				14	14	1d4	
Kaste	2d4			14	14	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Benfej	1d6			16	14	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Kniv	2d6+5	0,4	Skarp	12	9	1d4	

Færdigheder	
Liste	11
Gemme	12
Undvige	14
Undersøge	10
Klatre	15
Svømme	17
Amerikansk	15
Russisk	10
Vietnamesisk	11
Spansk	9
Etiket (militær)	9
Taktik (small group)	11
Dykning	16
Faldskærms udspring	15
Køre bælte	9
Overlevelse (jungle)	15
Overlevelse (polar)	10
Jagt	12
Køre bil	10
Navigation	9
Første hjælp	10
Hurtigtræk	11
Spionage	10
Tavshed	15
Finde spor	12
Våben teknik (projektil)	18
Undervands eksplosiver	13
Eksplosiver	14
Sejle motorbåd	12
FO	9
TIV	13
NV	13
HIV	15
Kaste	10
Ubevæbnet (Karate)	16

Fordele	Ulemper
Senestærk	Fanatisk patriot
Cool	Racist
Jernhelbred	Blodrus
No Pain	Stammer
Reaktionsevne	Entusiasme (våben)
	Paranoia (De Røde!)
	Demofobi (frygt for masser)

Udstyr
Mørkt jakkesæt
Camo battledress
Skudsikker vest (kevlar)
Skulderhylster
Mappe
Kuffert
Grøn jakke (nylon)
Walkie-talkie
Survival-knife
RayBan™ solbriller
Pas & papirer
Pung med 302 \$
1 stk. radioudløser
2 stk. radiodetonatorer
4 stk. timers
Taske med 10 kg C-4
Rense-ting & værktøj
S & W Model 29
3 stk. speedloaders
Bushmaster SMG
Colt XM177E2
LA-sigte til XM177E2
6 stk. mag. á 30 skud*
Beretta M93S
3 stk mag. á 15 skud

Noter:
* Bushmaster & XM177E2 benytter de samme slags magasiner, der ligeledes benyttes til M16 automatrifler.

PearlSats™ Inc.

U.S.S. Atlantis

Jonny Lopez

Jonny er en ung amerikansk pilot, med rank ryg, klart blik, oprejst pande og stolt hage. Jonny er 29 år og en helt. Han har kort brunt hår og klare blå øjne. Han går i brun skindflyverjakke med hvid pelskrave, lange læderstøvler, pose-ridebukser og et altid flagrende halstørklæde, som han har fået af sin forlovede Sue Pamela. Jonny går ofte med solbriller og holder af rock. Jonny er en heldig mand, der hele sit liv har været tilsmilet af lykkens gudinde. Hans evige succes har gjort ham noget selvsikker og impulsiv, men han har stadigvæk en uplettet moral. Af endnu ikke klarlagte årsager ser Jonny altid køn og velplejet ud. Jonny holder meget af sin forlovedes onkel, den berømte professor Mortimer, og har ligeledes et godt forhold til dennes svenske assistent Åke. Jonny er uddannet pilot, og her de sidste par år fløjet transportmaskiner i Sydamerika, Mellemøsten og Orienten, men for tiden er han arbejdsløs og bor hos sin forlovede. Jonny er godt opdraget og tiltaler bl.a. derfor altid professoren med "Sir". Jonny har en gammel pistol, men ellers er han imod våben.



STR 12	SMI 12	HUR 12	STØ 11	UDH 12	OB 14	PSI 12	INT 11	UDA 11	UDS 15	HEL 14
SkB +2	MMM 19	RT 1d4 - 1	Heldpoint 14		HP 33	Skader		Bevægelse 3,9 m/seg.		

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Colt M1911A1	5/+6	12/+0	25/-4	50/-7	2	---	SA	3d6	0,8	.45 ACP	8	7 skud	1d2	16

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+2	0,5	Stum	16	15	1d4	Overfladisk skade
Spark	1d6+2	0,75	Stum	17	15	1d4	Overfladisk skade
Lås				11	15	1d4	
Kaste	2d4			11	15	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Benfej	1d6			14	15	1d4	Ingen skadebeskyttelse
Lommekniv	1d4+2	0,4	Skarp	8	4	1d4	Ikke så farlig
Pistolkolbe	1d6+2	0,5	Stum	14	15	1d4	Husk at sikre først

Færdigheder	
Liste	17
Gemme	16
Undvige	18
Undersøge	13
Klatre	15
Svømme	15
Amerikansk	16
Spansk	12
Arabisk	9
Japansk	10
Køre bil	15
Køre motorcykel	16
Flyve fly	17
Flyve helikopter	16
Luftkamp	13
Skiløb	12
Dykning	14
Faldskærms udspring	12
Forførelse	13
Overtalelse	12
Åbne låse	13
Skuespil	9
Mund aflæsning	10
Navigation	12
Kommunikation	13
Mekanik (Fly)	15
Første hjælp	7
Etiket (pilot)	15
Hurtigræk	18
HIV	8
Pistol	16
NV	10
Kaste	13
Ubevæbnet (Kung Fu)	15

Fordele	Ulemper
God opdragelse	Hader Mandag
Vejrkender	Selvsikker
Vellidt	Impulsiv
Helt	Ærlig
Svineheld	Moralsk
6. Sans	Forelsket (Sue Pamela)
Altid køn at se på	Rupofobi (Frygt for skidt)

Udstyr
Brun pilotjakke
Hvidt tørklæde
Kaki skjorte
Ridebukser
Ridestøvler
Læderhansker
RayBan™ - solbriller
ZIPPO - lighter
Nuserhat af læder
Pilotbriller
Barberkniv, børste etc.
Sportstaske
Kal. .45 Colt M1911A1
3 stk mag. á 7 skud
Nødblus m. 3 skud
Walkr. an m. højtalere
Diverse bånd (Rock)
Universal lommekniv
Pung m. billede af Sue
Pas & papirer
459 \$
Lidt værktøj
Mundspray (Mint)

Noter:

U.S.S. Atlantis

Helena Harrison

Helena er en kortklippet amerikansk neger, der de sidste 8 år har gjort sit yderste for at gøre karriere indenfor CIA. Helena, der er omkring de tredive, er meget opsat på at gøre sit job godt og gøre karriere, hun skyr få midler for at fjerne alle hindringer for succes på sin vej. Hun træner ihærdigt og er forsvarende amerikansk mester i thai-boksning. Frygten for lukkede rum er den eneste ridse i den lak af perfektion, som hun har opbygget omkring sig.

Pga. sin karriere-plan er hun meget påpasselig med ikke at indvolverer sig følelsesmæssigt på nogen måde, hvilket har skadet hendes kærlighedsliv og forhold til venner voldsomt, i det skjulte er Helena meget ensom, hvilket hun dog ikke kunne drømme om at vise.

Helena er velklædt på en pæn og konservativ måde, med stram nederdel og jakke. Det ydre er altid velsorineret, men make-up og andre feminine træk er hende fremmed. Sproget er hårdt og iformelt kommando form. Selv om hun nødigt vil indrømme det, så er hun meget facineret af svenskeren Åke.



STR 12	SMI 15	HUR 15	STØ 9	UDH 13	OB 14	PSI 11	INT 11	UDA 10	UDS 11	HEL 9
SkB +1	MMM 18	RT 1d4	Heldpoint 9		HP 35	Skader			Bevægelse 3,9 m/seg.	

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Glock-17	5/+6	12/+0	25/-6	50/-8	5	---	SA	2d6	0,8	9-19mm	7	17 skud	1d2	16
Ingram Mac-10	5/+5	25/+0	50/-4	100/-8	3/10	--/3	SA+A	3d6	0,7	.45 ACP	9	30 skud	1d2	16
Taser	5/+6	10/+0	15/-2	30/-6	1	---	E(5)	1	1,0	Taserpil	6	1 pil	1d2	16

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+1	0,5	Stum	19	19	1d2	Overfladisk skade
Spark	1d6+1	0,75	Stum	19	19	1d2	Overfladisk skade
Lås				12	19	1d2	
Kaste	2d4			12	19	1d2	Ingen skadebeskyttelse
Benfej	1d6			15	19	1d2	Ingen skadebeskyttelse

Færdigheder	
Liste	16
Gemme	14
Undvigge	16
Undersøge	14
Klatre	14
Svømme	15
Amerikansk	16
Russisk	14
Tysk	10
Etikette (CIA)	13
Drageflyvning	11
Dykning	13
Faldskærms udspring	10
Køre truck	9
Skygning	16
Akrobatik	13
Efterforskning	15
Køre bil	16
Forhørelse	13
Første hjælp	15
Hurtigtræk	11
Spionage	15
Tavshed	10
Åbne lås	12
Våben teknik (projektil)	9
Forfalskning (dokument)	11
Ekspløсивer	12
Datalogi	12
Tyveri	15
NV	12
HIV	16
Kaste	9
Ubevæbnet (Thai-boksning)	18

Fordele	Ulemper
Vaks	Stædig
Cool	Pligtopfyldende
Supersanser	Arrogance
Ambidextrøs	Hidsig
	Overfladisk/koldsild
	Grådighed
	Klaustrofobi

Udstyr
Pænt og fint tøj
Kuffert
Mappe
Kevlarvest
Tjekket cotton coat
Walkie-talkie
Agent lommekniv
CIA-papirer
Pas
Pung med 10.000\$
Gasmaske
3 sæt håndjern
Gasgranat (sovegas)
IR-briller
IR-lommelygte
Injektionspistol*
Skulderhylster
Taser pistol
10 taserpile
2 stk. Taserbatterier
Glock-17 pistol
3 stk. mag. å 17 skud
Ingram Mac-10 SMG
2 stk. mag. å 30 skud
Lyddæmper til Mac-10

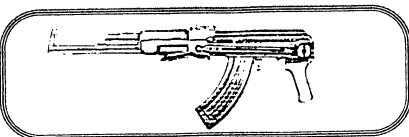
Noter:
* Indeholder 20 ampuller med et kraftigt sovemiddel. Trykkes mod huden.

PearlSats™ Inc.

AKSU-74.

Denne er en forkortet udgave af AK-74 automatriflen. Maskinpistol-versionen har afkortet løb, folde-kolbe og en mere effektiv mundingsbremse, der reducerer rekylen.

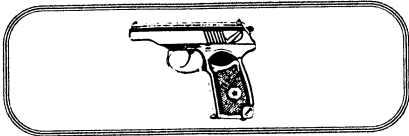
Kan udstyres med diverse stykker ekstra udstyr incl. en stor og effektiv lyddæmper.



AK-74 NA: 5/+4 **KA:** 50/+0 **MA:** 100/-4 **LA:** 200/-8 **SkH:** 3/7 **Sm:** --/3 **Form:** SA+A. **Skade:** 3d6+1. **AS:** 1,0. **Ms:** 9. **InIM:** +1 **Kaliber:** 5,45-39 mm **Mag:** 30 skud. **Vægt:** 5 pund.

Makarov PM.

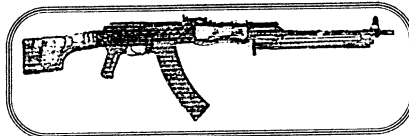
Dette er et af den røde hærs standard våben. Den lille automatpistol er baseret på den populære Walther PPK fra 2. verdenskrig. Makaroven er nem at gemme og betjene, men den har målt med moderne standard et lille magasin og svag ammunition.



Makarov PM NA: 5/+6 **KA:** 10/+0 **MA:** 20/-4 **LA:** 40/-8 **SkH:** 4 **Sm:** -- **Form:** SA. **Skade:** 2d6. **AS:** 0,7. **Ms:** 7. **InIM:** +4 **Kaliber:** 9-18 mm **Mag:** 8 skud. **Vægt:** 1 pund.

RPK.

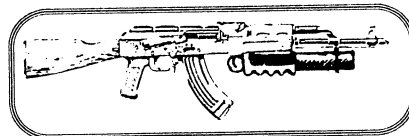
RPK er et let russisk maskingevær, der er en forstørret udgave af en AK-47 automatriffler. Maskingeværet er udstyret med en støttefod under løbet. Kan benytte de samme magasiner som AK-47 automatriflen. Med 15 i styrke kan våbenet benyttes uden modifikationer i en hånd.



RPK NA: 5/+2 **KA:** 133/-1 **MA:** 400/-5 **LA:** 800/-9 **SkH:** 4/5 **Sm:** --/3 **Form:** SA+A. **Skade:** 4d6+1. **AS:** 1,1. **Ms:** 11. **InIM:** -3 **Kaliber:** 7,62-39 mm **Mag:** 30 el. 40 skud el. 75 trumle. **Vægt:** 10 pund.

GP-15.

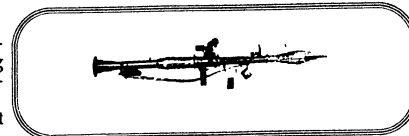
GP-15 er en lille granatkaster, som monteres under løbet på en automatriffler. Granatkasteren tager 13 segmenter at lade og afskyder 30 mm granater. De mest anvendte granater er HE (EK: 8, AS: 10), Frag (EK: 3, FE: 10, AS: 8, samt lys- & røgvarianter. Har en sikkerhedsafstand på 10 meter, hvorefter sprængningshovedet er armeret.



GP-15 NA: 5/+4 **KA:** 52/-2 **MA:** 175/-6 **LA:** 350/-9 **SkH:** 1 **Sm:** --- **Form:** E(13) **Ms:** 10. **InIM:** -3 **Kaliber:** 30 mm **Mag:** 1 skud. **Vægt:** 2 pund ekstra.

RPG-7.

Et efterhånden meget gammelt, men også meget effektivt raketstyr, der oprindeligt er baseret på den tyske *Panzerfaust*. Gør sig bemærket ved, at en lille ladning sender raketten afsted før raketmotoren starter. Dette formindsker den trykbølge, der sendes bagud ved affyringen, således at våbnet kan affyres fra relativt små og lukkede omgivelser. Fines med et HEAT (EK: 5, AS: 50), og et HE (EK: 15, AS: 15) sprængningshoved. 39 seg. at genlade.

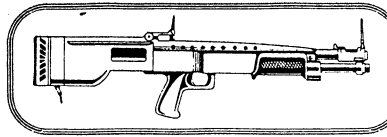


RPG-7 NA: 5/+2 **KA:** 83/-3 **MA:** 250/-6 **LA:** 500/-10 **SkH:** 1 **Sm:** --- **Form:** E(39). **Ms:** 9. **InIM:** -3 **Mag:** 1 raket. **Vægt:** 14 pund + 5 (HEAT) el. 6 (HE) pund pr. raket.

Mossberg Mod.500.

En moderne shotgun af pump-action typen. Er nem at ramme med og slagkraftig mod ubeskyttede mål. Patronerne lades enkeltvis igennem en lille åbning (2 segmenter pr. skud).

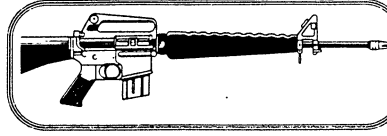
Grundskaden aftager med afstanden: -1d6 på KA, -2d6 på MA & -3d6 på LA.



Mossberg Mod. 500 NA: 5/+5 **KA:** 20/+1 **MA:** 60/-3 **LA:** 1207/-7 **SkH:** 1 **Sm:** --- **Form:** E. **Skade:** 6d6. **AS:** 0,6. **Ms:** 9. **InIM:** +2 **Kaliber:** 12 gauge **Mag:** 8 skud i indre magasin. **Vægt:** 7 pund.

M16A2.

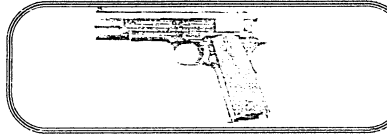
Amerikanernes darling af en automatriffler, der blev introduceret under Vietnam-krigen. Denne nye udgave er udstyret så den kan lave burst-control (BC); små korte kontrolerede salver på tre-skud.



M16A2 NA: 5/+3 **KA:** 66/+0 **MA:** 200/-4 **LA:** 400/-8 **SkH:** 4/8 **Sm:** -1/-3 **Form:** SA+BC+A. **Skade:** 4d6. **AS:** 1,0. **Ms:** 9. **InIM:** -1 **Kaliber:** 5,56-45 mm **Mag:** 20, 30, 40 skud. **Vægt:** 6 pund.

Colt M1911A1.

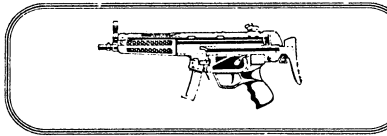
Denne tunge automat pistol er standard våben i den amerikanske hær, den er dog meget gammel og skal snart udskiftes med den italienske Beretta M92. En meget slagkraftig pistol, der også benyttes til skydekurrencer.



Colt M1911A1 NA: 5/+6 **KA:** 12/+0 **MA:** 25/-4 **LA:** 50/-7 **SkH:** 2 **Sm:** --- **Form:** SA. **Ms:** 10. **InIM:** +3 **Kaliber:** .45 ACP **Mag:** 7 skud. **Vægt:** 2 pund.

H&K MP5A2.

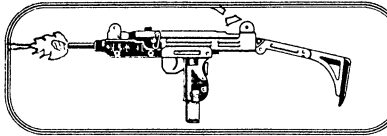
En meget berømt og udbredt maskinpistol, der benyttes af politi og special forces verden over.



H&K MP5A2 NA: 5/+4 **KA:** 50/+0 **MA:** 125/-4 **LA:** 250/-8 **SkH:** 5/6 **Sm:** --/2 **Form:** SA+A **Ms:** 8. **InIM:** +1 **Kaliber:** 9-19 mm **Mag:** 30 el. 15 skud. **Vægt:** 5 pund.

UZI.

En israels maskinpistol, der er anderkendt som en af verdens bedste. Er i visse kredse blevet selve indbegrebet af maskinpistolen.



UZI NA: 5/+4 **KA:** 33/+0 **MA:** 100/-4 **LA:** 200/-8 **SkH:** 4/6 **Sm:** --/3 **Form:** SA+A. **Ms:** 9. **InIM:** +1 **Mag:** 25 el. 32 skudt. **Vægt:** 7 pund.

AKSU-74.

Dette er en forkortet udgave af AK-74 automatriflen. Maskinpistol-versionen har afkortet løb, folde-kolbe og en mere effektiv mundingsbremse, der reducerer rekylen. Kan udstyres med diverse stykker ekstra udstyr incl. en stor og effektiv lydæmper.

AK-74 NA: 5/+4 **KA:** 50/+0 **MA:** 100/-4 **LA:** 200/-8 **SkH:** 3/7 **Sm:** --/-3 **Form:** SA+A. **Skade:** 3d6+1. **AS:** 1,0. **Ms:** 9. **InIM:** +1 **Kaliber:** 5,45-39 mm **Mag:** 30 skud. **Vægt:** 5 pund.

Makarov PM.

Dette er et af den røde hærs standard våben. Den lille automatpistol er baseret på den populære Walther PPK fra 2. verdenskrig. Makaroven er nem at gemme og betjene, men den har målt med moderne standard et lille magasin og svag ammunition.

Makarov PM NA: 5/+6 **KA:** 10/+0 **MA:** 20/-4 **LA:** 40/-8 **SkH:** 4 **Sm:** -- **Form:** SA. **Skade:** 2d6. **AS:** 0,7. **Ms:** 7. **InIM:** +4 **Kaliber:** 9-18 mm **Mag:** 8 skud. **Vægt:** 1 pund.

AGS-17.

En fuld-automatisk granatkaster, der er meget effektiv. Kan enten monteres på en trefod eller i en ring på et fartøj, men kan teoretisk også benyttes stående (min. 15 i Styrke). Ammunitionen er i en trumle, der indholder 29 granater. Kan forsynes med diverse sigtemidler. Den mest udbredte granat er af HE (EK: 6, FE: 10, AS: 10) typen.

AGS-17 NA: 5/+3 **KA:** 200/-5 **MA:** 600/-7 **LA:** 1200/-9 **SkH:** 2/3 **Sm:** --/-3 **Form:** SA+A. **Ms:** 15. **InIM:** -3 **Kaliber:** 30 mm **Mag:** 29 granater i trumle. **Vægt:** 36 pund.

Vz-52.

En lille speciel tjekkisk automat pistol. Er speciel ved at den benytter den meget slagkraftige 7,62-25mm "Hot" patron af tjekkisk oprindelse. Den slagkraftige ammunition gør pistolen meget effektiv og den har bl.a. været benyttet af terroristen Carlos. Kan udstyres med diverse hjælpemidler.

Vz-52 NA: 5/+6 **KA:** 12/+0 **MA:** 25/-4 **LA:** 50/-8 **SkH:** 3 **Sm:** --- **Form:** SA **Ms:** 9. **InIM:** +3 **Kaliber:** 7,62-25 mm **Mag:** 8 skud. **Vægt:** 2 pund.

RPG-18.

Et let anti-tank raketstyr, der er et enkeltskudsvåben, der ikke kan genlades. Den russiske udgave af den udbredte amerikanske M72A2, der også benyttes i Danmark. Er nemt at betjene, men har en begrænset sprængkraft, og er især anvendelige imod panserede mandskabsvogne o.lig. Spræghovedet er af HEAT typen (EK: 3, AS: 40).

RPG-18 NA: 5/+2 **KA:** 33/-3 **MA:** 100/-6 **LA:** 200/-10 **SkH:** 1 **Sm:** --- **Form:** E. **Ms:** 8. **InIM:** -3 **Mag:** 1 raket. **Vægt:** 9 pund.

AK-74.

Denne russiske automatriffler er en videreudvikling af den berømte AK-47 "Kalisnikov". Riflen har et magasin på 30 skud og benytter en lav kaliber patron med høj mundingshastighed. Er anderkendt som et godt og meget pålideligt våben. Kan udstyres med diverse sigtemidler, bayonet, lydæmper, samt den russiske GP-15 granatkaster.

AK-74 NA: 5/+3 **KA:** 66/+0 **MA:** 200/-4 **LA:** 400/-8 **SkH:** 4/7 **Sm:** --/-3 **Form:** SA+A. **Skade:** 4d6. **AS:** 1,0. **Ms:** 9. **InIM:** -1 **Kaliber:** 5,45-39 mm **Mag:** 30 skud. **Vægt:** 7 pund.

AK-74.

Denne russiske automatriffler er en videreudvikling af den berømte AK-47 "Kalisnikov". Riflen har et magasin på 30 skud og benytter en lav kaliber patron med høj mundingshastighed. Er anderkendt som et godt og meget pålideligt våben. Kan udstyres med diverse sigtemidler, bayonet, lydæmper, samt den russiske GP-15 granatkaster.

AK-74 NA: 5/+3 **KA:** 66/+0 **MA:** 200/-4 **LA:** 400/-8 **SkH:** 4/7 **Sm:** --/-3 **Form:** SA+A. **Skade:** 4d6. **AS:** 1,0. **Ms:** 9. **InIM:** -1 **Kaliber:** 5,45-39 mm **Mag:** 30 skud. **Vægt:** 7 pund.

SVD Dragunova.

Denne russiske præcisionsriffler blev først testet i Vietnam og er verdensberømt som et habilt våben. Riflen er semi-automatisk og har et magasin med 10 skud. Kalibren er den gamle 7,62-54mmR, som har stor slagkraft. Riflen er altid monteret med et kikkertsigte, som ofte er suppleret med infrarøde eller lysforstærkende udstyr.

Dragunova NA: 5/+3 **KA:** 216/-1 **MA:** 650/-4 **LA:** 1300/-8 **SkH:** 2 **Sm:** --- **Form:** SA. **Skade:** 4d6+2. **AS:** 1,7. **Ms:** 9. **InIM:** -3 **Kaliber:** 7,62-54 mm R **Mag:** 10 skud. **Vægt:** 9 pund.

Vz-61 Skorpion.

Denne lille sag er af tjekkisk oprindelse og meget populær blandt sikkerhedsstyrker, agenter etc. pga. sin ringe størrelse. Skorpionen falder indenfor kategorien "lette maskin pistoler (LMP)". Voldsmænd med 10 eller derover i Styrke, kan affyre salver med våbenet i en hånd uden modifikationer. Er også blevet populær blandt det franske politi.

Vz-61 Skorpion NA: 5/+6 **KA:** 12/+0 **MA:** 25/-5 **LA:** 50/-8 **SkH:** 4/8 **Sm:** --/-3 **Form:** SA + A. **Skade:** 2d4. **AS:** 0,8. **Ms:** 8. **InIM:** +3 **Kaliber:** 7,63-17 mm **Mag:** 10 el. 20 skud. **Vægt:** 2 pund.

PM-63.

PM.63 er en lille polsk maskinpistol i Let maskinpistol (LMP)-kategorien. Maskinpistolen er meget handy og let at gemme. Maskinpistolen har en udfoldelig kolbe, som forbedrer våbnets effektivitet betydeligt i udfoldet tilstand. Følgende ting er ændret når kolben er foldet ud: NA: 5/+4, KA: 30/-1, MA: 75/-4, LA: 150/-9, SKH: 6/6, Sm: --/-3, InIM: +1, Ms: 7. Skal benyttes med begge hænder for at kolben kan benyttes med fordel.

PM-63 NA: 5/+6 **KA:** 10/+0 **MA:** 20/-4 **LA:** 40/-7 **SkH:** 4/6 **Sm:** --/-4 **Form:** SA + A. **Skade:** 2d6. **AS:** 0,7. **Ms:** 8. **InIM:** +3 **Kaliber:** 9-18 mm **Mag:** 15, 25 el. 40 skud. **Vægt:** 3 pund.

Scan Bay

