ENESTE OVERLEVENDE

FORORD

Eneste Overlevende er et sci-fi scenarie baseret på bogen "Sole Survivor" af Shane Lacy Hensley. Den blev udgivet i forbindelse med rollespillet "Shatterzone" fra West End Games, men så vidt vi er orienterede har det ikke opnået den store udbredelse. Da vi for et par år siden læste bogen første gang, blev vi meget overraskede. Det var noget helt andet end den sædvanlige "læs bogen - spil rollespillet"-litteratur. Denne bog havde det hele: Cameron'ske marinesoldater, Blade Runner miljø og grafisk vold som John Woo ville misunde. Samtidig blev alt dette holdt sammen af en medrivende historie, og vi var begge enige om, at det var oplagt scenarie-materiale.

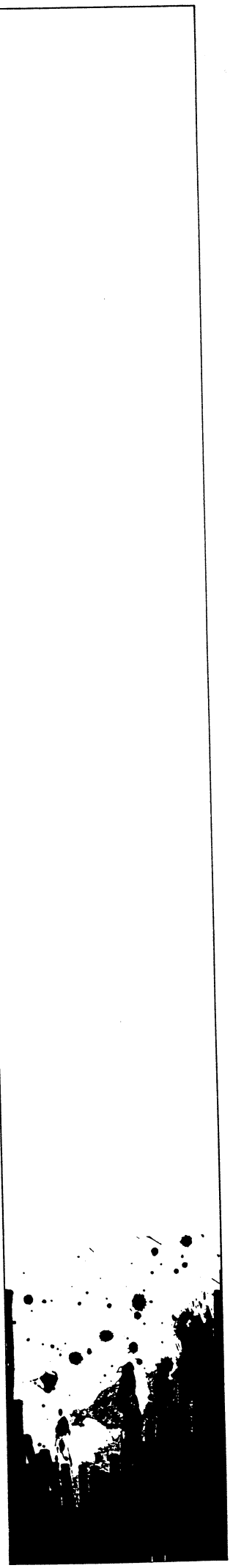
Da tiden kom, og vi skulle i gang med skriveprocessen, måtte vi sande at virkeligheden var en anden. Hvad der fungerer i en roman med kun én hovedperson, er aldrig helt så simpelt når man har 6 spillere der ikke nødvendigvis gør "the right thing"... Specielt den oprindelige hovedpersons evne til at gennemskue plottet var svær at have med at gøre. Man må også se i øjnene at plottet i romaner ofte er en smule mere kompliceret, end i Temple of Elemental Evil... Vi brød samtlige deadlines og var i det hele taget møg-irriterende for både kæreste og venner at bo sammen med.

Nu er vi endelig færdige (næsten), og vi synes faktisk at resultatet er blevet rigtigt godt. Men for at dette overhovedet skal have nogen effekt, så kræver det at du, kære spilleder, giver historien liv og sjæl. Vi kan som forfattere være nok så selvtilfredse og tilbagelænede, men hvis ikke du overdænger dine spillere med litervis af blod, skyder på alt der bevæger sig så det forvandles til en tyk grød af knogler, kød og stål og får dem til paranoidt at tømme deres autocannons mod fantasi fostre, så er det altsammen ligegyldigt.

Men blod og stål er ikke alt. Det er også en historie om seks marinesoldater, der oplever at hele deres liv falder fra hinanden, da de bliver brikker i megacorps'nes magtspil. I takt med at de ufrivilligt bliver mere maskiner end mennesker, begynder venner og kærester at tage afstand fra dem og paradokset opstår da det går op for marinerne, at de bliver nødt til at sætte alt ind på at redde dem fra udslettelse, måske deres eget liv. Det er en høj pris for at undsætte nogen der faktisk ikke vil kendes ved en.

Disse ting skal du som spilleder formidle videre, men vigtigst af alt er det, at du får historien til at leve og ånde. Hvis det betyder at du må ændre et par detaljer eller måske lave om på det hele, så gør det! Det vigtigste mål er, at du og dine spillere skal få den bedst mulige oplevelse ud af det. Det er dét, der gør rollespil unikt: Det hele er op til dig!

Martin Stachowski og Christian Peter Koch Sørensen, København, marts 1995



SPACE IS BIG. LIFE IS HARD.
DYING FAST AND WITHOUT WARNING IS BETTER THAN SLOW AND COLD IN THE DEEPS OF SPACE

BAGTANKER

Overblik

Eneste Overlevende er opbygget af flere forskellige sektioner. Først og fremmest er der "om scenariet", som du læser nu. Dette afsnit indeholder oplysninger, der gør det nemmere for spillederen at køre scenariet. Dernæst følger "Det 25. århundrede" og "Optakt", der beskriver baggrunden for scenariet og siden kommer "Plotlinien", der i grove træk ridser scenariets handling op og forhåbentlig vil lette gennemlæsningen en del. Sidst kommer selve scenariet.

Det andet hæfte "Instant Overlevende - just add water", er et forsøg på at optimere kørslen af scenariet. Det er udformet som en ultra-kort gennemgang af scenariet kombineret med andre vitale oplysninger, som fx. spilleder-personer. Idéen er, at man efter at have læst den lange udgave af scenariet vil kunne klare sig med disse 8 sider. Dette skulle gerne eliminere nødvendigheden af, at sidde med næsen i et tykt scenarie hele tiden. Vi er spændte på hvordan det fungerer - det er rent og skær experimenteren.

Sidst men ikke mindst, er der også et kort regel-sæt. Det skal ikke give sig ud for at være en gennemarbejdet genistreg, men er der i mod ligesom "Instant Overlevende" et experiment. Vi har gjort os nogle tanker om, hvordan vi synes et godt actionbetonet system skulle være, men dette skal på ingen måde opfattes som andet end første forsøg. Vi vil være meget glade for (konstruktiv) kritik af dette.

Opbygning

Eneste Overlevende er skrevet i 4 akter. Hver akt udgør en selvstændig enhed, og er yderligere opdelt i scener - typisk 3 eller 4. Dette er gjort for at få en bedre fornemmelse af, hvor man er i handlingen og hvad der er det næste mål. Du kan også bruge denne inddeling rent dramatisk. Hver akt starter som regel blødt, og bygger så op til klimax der gerne skulle ligge i aktens sidste scene. Hver eneste scene starter med en kort opsummering af dens handling. Man skulle helst være i stand til, efter en gennemlæsning, stort set at køre scenariet ud fra disse oprids. Der er også benyttet en note-spalte, i en vis udstrækning. Den indeholder mest detaljer der bidrager til stemningen, men også enkelte mere vitale oplysninger. Med note-spalten og de korte oprids for øjet skulle man være godt kørende.

Lyrikstykker bliver brugt ofte i scenariet. De er alle skrevet med *stor* skrift. De fleste er på engelsk. De er citater taget fra bogen "Sole Survivor", og er udelukkende ment som inspiration til spillederen. Der i mod er lyrikstykkerne på dansk så absolut beregnet til at læse op for spillerne - det er faktisk vitalt. Nogle af dem beskriver ting spillernes personer ikke ved eller kan se, men som alligevel bidrager væsentligt til stemning og forståelse, mens andre tjener til at uddybe rollespillet og skabe motivation. Det vil være godt, om du læser dem et par gange for dig selv, inden du "er på", for det er vigtigt at spændingen bevares under oplæsningen.

Stil

Eneste Overlevende er tænkt som et James Cameron'sk scenarie med en smule mere grafisk vold. Det var ikke idéen at det skulle være en intellektuel udfordring men på den anden side skal det heller ikke forsumpe i Brianiseret kæmpevold. Der skal holdes en grum, kynisk tone med hang til det deprimerede (á la Blade Runner) og så fra tid til anden eksplodere i ultravold, der får en til at tænke "Fårk - det gør sgu' ondt at blive fordret med glasskår." På samme måde som Mr. Blonde scenen i Håndlangerne virker extremt brutal, på trods af at man ofte har set langt mere blod, skal du gå efter det grotesk-realistiske i dine beskrivelser.

Det 25. århundrede

Vi befinder os i fremtiden. Menneskeheden har spredt sig over det meste af galaksen i jagten på det vi mennesker altid har søgt: Rigdom og magt. Hvor udviklingen før lå i hænderne på modige og initiativrige opdagelsesrejsende, er udforskningen idag fuldstændig en sag mellem de enorme megacorps.. De har i de sidste årtier overtaget næsten alle operationer i rummet som kunne føre til mere velstand og magt for deres firma.

Det eneste som holder firmaerne fra at gå i åbenlys krig med hinanden er det der kaldes Consortiet eller *Fleet*. Det er en uafhængig instans som i sin tid blev skabt af samtlige megacorps. for at afslutte den første intergalaktiske krig. En overtrædelse af Fleets gældende regler vil altid få konsekvenser, som regel voldsomme. Ved rummets yderste grænse, der hvor kun få planeter endnu er udforskede og hvor ingen ved hvad der ligger længere ude, er to megacorps. kommet i bitter strid over minerettighederne i en værdifuld sektor

Optakt

Sektoren ejes egentlig af *Tiko* corp, der på helt legal vis erhvervede sig sektoren for 15 standard år siden. De har over årene opbygget flere baser rundt omkring i sektoren, hvor minedrift har været mulig og profitabel. Lige nu er det kun basen *Tiko III* der er i brug. Fra den styrer exec *Terrin Kelassiter* alle Tiko operationer i området. Indtil nu har sektoren været yderst profitabel og meget lidt problematisk. Men det vil der snart blive lavet om på.

For 3 måneder siden ankom et fremmed rumskib til sektoren. Hvor det oprindeligt stammer fra er der ingen som ved, men en ting er sikkert, dets passagerer er yderst aggressive og blodtørstige.

Det opdagede en af Kelassiters allerstørste konkurrenter, Todd Hollings, fra Randall-Hollings corp.. Han var på det tidspunkt på rekognoscering i en tilstødende sektor da han fik et nødopkald lige på den anden side af sektorgrænsen, altså i Tiko's sektor. Ambitiøs og ærgerrig, kunne Hollings ikke modstå fristelsen til at komme den nødstedte til "hjælp", selvom den lå i en for ham, forbudt sektor. Når alle overlevende ombord på det forulykkede fartøj først var "omkommet", ville der ikke være nogle vidner og man kunne jo aldrig vide hvem der var ombord og hvilke informationer rumskibets computere havde. Men da Hollings ankom til det forulykkede skib, fandt han ud af at han var kommet for sent. Et andet fartøj var nemlig allerede ankommet og hamrede, med nogle mystiske våben løs på det forulykkede skib. Først troede Hollings at angrebet var skyld i nødråbet, men hans teknikere forklarede at det nødsignal som var sendt afsted, blev efterfulgt af en videobesked der fortalte om en reaktorlæk.

Uanset hvad nødråbet havde fortalt, så var det dog ligegyldigt. Det fremmede rumskib knuste fuldstændigt sin modstanders forsvar, hvorefter en ti-femten skikkelser i groteske rumdragter, bordede det allerede dødsdømte skib.

Dette var en overraskende udvikling. Hvis det angribende fartøj havde været pirater, så ville de formodentlig forsøge at bjærge skibet intakt. Derudover så ville de have stormet det med langt flere mænd. Det forulykkede skib var i korvetteklassen og havde i hvert fald en besætning på en 70 - 80 mand, og selvom nogle nok var omkommet under angrebet, ville det stadig være lidt optimistisk. Da meddelte en tekniker at de hentede nogle videosignaler fra korvetten.

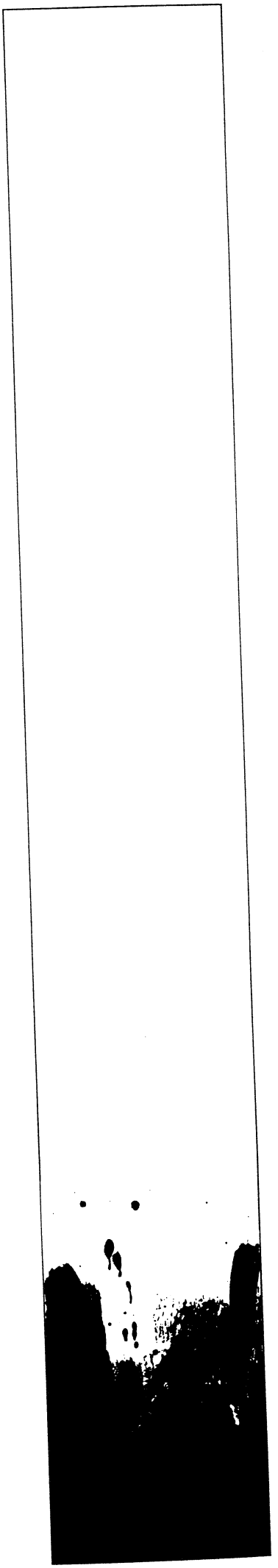
Hollings så med fascination og gys billeder fra et overvågningskamera der viste billeder fra broen. Her kæmpede en ti - tyve soldater mod en enkelt fjende. Den mystiske indtrænger var klædt fra top til tå i et sort, ornamenteret panser. Hjelmen lignede nærmest et monster, med store kæber skåret ud i siderne. I hænderne holdt det et enormt spyd, med lange spidser i begge ender. Med en utrolig yndefuldhed, for en skikkelse der var mere end 2½ meter, slagtede den på det grusomste de mange mænd. De skreg da deres dragter blev åbnet og deres blod pumpede ud i vægtløse springvand og frøs til is. Hollings befalede straks at han skib the Constantine skulle forsvinde ud af sektoren, for først at vende tilbage 12 standard timer senere.

Da han vendte tilbage var skibet blevet forvandlet til et slagtehus. De senere undersøgelser viste at ingen at de skader som var blevet forvoldt på korvetten eller den 102 mands store besætning, kunne sættes i forbindelse med våben der hidtil var kendt. Hollings var fascineret, men ærgrede sig over at han ikke vidste mere om disse nye skabninger og deres færd i det mørke rum. Heldigt for ham fik han dog chancen igen. Det vidste sig nemlig hurtigt at alle fartøjer der på den ene eller anden vis kom i vanskeligheder i de næste måneder, og derpå sendte nødsignaler, blev slagtet af de mystiske fremmede. Hollings brugte formuer på at få kopier af alle de "sorte bokse" som blev fundet i de molestrerede skibe. Snart var han sikker i sin sag. De fremmede reagerede på nødsignaler og ville med det samme opsøge det fartøj eller den base som udsendte signalerne.

Hollings indså da at han havde fået en appelsin i turbanen; en nærmest uovervindelig styrke af lejesoldater, der på ingen måde kunne spores til ham. Det eneste han skulle sørge for, var at være den første den nåede frem efter at de fremmede havde gjort deres arbejde. Her kunne hans firma bjærge hvad der var. Da der jo ikke var nogle overlevende ville ejendomsretten tilfalde ham selv, legalt og korrekt.

For Hollings var det lig med, at Tiko III og Kelassiter så hurtigt som muligt skulle udslettes. Da Tiko III pt. var den eneste base i sektoren, ville det at overtage basen, være lig med at overtage sektoren. Det var næsten for nemt. Derfor gik Hollings igang med at lægge planer, der med 100% sikkerhed ville sikre ham magt over Tiko's sektor.

Han udstyrede for det første nogle *pirater* han havde i sin tjeneste, med et splinternyt og tophemmeligt skib han via hemmelige kanaler havde fået fra Consortiet. Han gav dem samtidig en lang række ikke sporbare våben samt en stor sending af nødsignalsendere. Piraterne blev sat på standby, til det tidspunkt hvor Hollings ville få brug for dem.
Systematisk gik Hollings derpå igang med at udslette hele Tiko operationen i området. Han begyndte med Tikomarinerne. Da de skulle på en rekognoceringsopgave på en forladt base, sendte han sine pirater i forvejen med et nødsignal. Fra da af ville det kun være et spørgsmål om tid før de fremmede ville ankomme og gøre det af med Kelassiters soldater. Det er her vores historie begynder.



Plotlinie

Tiko corps stolthed er marinekompagniet "the Wolverines". Det er eftersigende nogle af de bedste marinesoldater overhovedet, og der hersker en meget høj korps-moral. Seks af de ialt 10 marinesoldater der på denne dag ankommer til planeten New Akron, er historiens hovedpersoner.

På denne mission bliver marinerne hurtigt angrebet og må forsvare sig til sidste blodsdråbe. Hårdt medtagne formår spillerne og sergeanten dog at undslippe. Dette har været deres første konfrontation med 'De fremmede', og det vil være en de husker.

Spillerne introduceres nu for Tiko III, Kelassiter og den generelle setting. De bliver sat til at patruljere kolonien. Før eller siden sendes de på den næste mission. På vej til en asteroide, falder de dog i baghold. Hollings har sendt sine pirater afsted for at ødelægge de sidste rester af Tiko's styrker. Dog har han ikke tænkt sig at dræbe alle soldaterne. Nogle enkelte skal overleve, for at Hollings kan få nogle hemmelige agenter der kan hjælpe ham med at uskadeliggøre Tiko III. Med alle forsvarsmekanismer ude af kraft, vil vejen være banet for Hollings "blodhunde".

Da marinernes skib er blevet uskadeliggjort sender piraterne et splinternyt og ukendt våben ind i skibet. Det er et "Antipersonel missile" der indeholder et utal af små, magnetiske sprængladninger der sætter sig på rumdragterne af skibets passagerer. Sprængladningerne er lige akkurat nok til penetrere normale militær rumdragter, men Brodie-suits (marinernes armor) er noget stærkere. Sandsyneligheden for at flere overlever er derfor tilstede.

[Under hele dette forløb er det vigtigt at understrege at spillerne konstant holdes i den tro at den fjende de mødte på New Akron er den samme som angriber rumskibet]

Hollings var ikke helt sikker på hvor mange ville overleve og om det er en eller flere betyder mindre. Faktisk gør det hele sagen meget mere plausibel når et højt tal overlever. På den måde vil ingen mistænke ham for at være involveret, når han undsætter nogle marinere og afleverer dem tilbage til deres chef, Kelassiter.

Forinden har Hollings dog "repareret" de hårdt sårede spillere, med det seneste nye, men ikke særligt smukke cyberware. Samtidig har han indbygget en hypnotisk styringsenhed således at spillerne, hvis de indtager alkohol, stoffer eller på anden måde bliver ustabile, på et givent tidspunkt vil udføre nogle ordrer som Hollings har afstukket: "Sabotér alle forsvars og overvågningsmekanismer på Tiko III"

Trygt tilbage på Tiko III skal spillerne først vende sig til deres nye look. De vil givet komme i vanskeligheder og nogle af dem vil drikke tæt (Og udføre deres opgave uden at være klar over detEfter at have skabt en masse ravage, bliver de sendt på en forlænget orlov på ferieplaneten Teraxiter. Undervejs bliver spillernes skib overfaldet af nogle pirater (historien udvedkomne). De border skibet, og holder alle som gidsler, men til spillernes store overraskelse bliver det en ung pige og hendes ven, der egentlig er blinde passagerer, som giver marinerne den ekstra tid de behøver for at kunne overrumple piraterne.

På Teraxitter bruger spillerne tiden på druk og spil. Her kommer de igen i kontakt med den unge pige; desværre fordi hendes ven på brutal vis er blevet myrdet og hun selv er blevet voldtaget af en gadebande. Pigen beder spillerne om hjælp til at tage hævn hvilket de modvilligt (formodentlig) gør. I det mindste for at undgå at pigen kommer mere tilskade. Hos gadebanden (der forøvrigt også kan mødes på anden vis), finder spillerne nogle (tilsyneladende) uomtvistelige spor fra New Akron. Nogle af gadebandens folk ryddede åbenbart op efter kampen på New Akron.

Det fører til et opgør med bandens leder, der til gengæld for sit liv fører spillerne til det ultra seje rumskib *the Raven.* Det har banden fået af Hollings til at placere hans nødsignaler med.

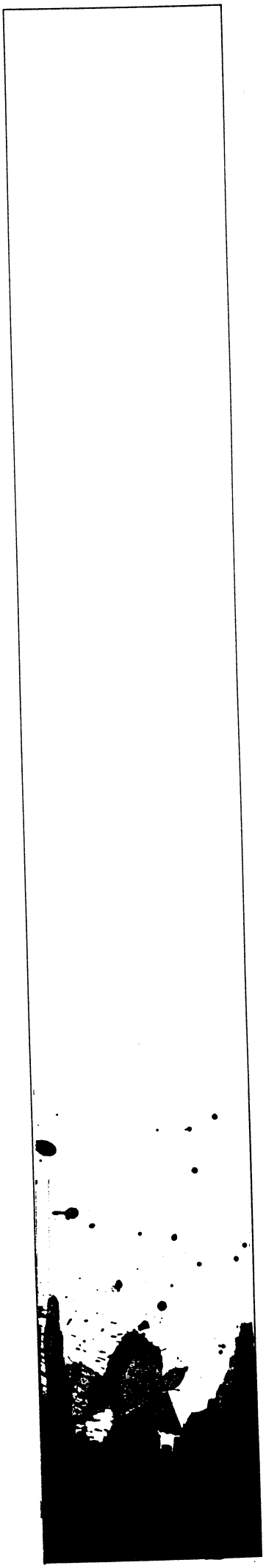
Nu kan spillerne enten efterforske spor på New Akron eller på forklare deres sag på Tiko III. Næsten fremme modtager de dog en videosending hvor en skikkelse slår alarm. Samme videoklip afslører også at Tiko III formodentlig er under angreb fra de væsner der angreb marinerne på New Akron

Derpå kommer det til et enormt opgør på Tiko III der dog ender med at spillerne må flygte i the Raven igen, sammen med Kelassiter og andre. Samtidig med deres flugt ankommer Hollings for at hovere. Hans skadefro kender ingen grænser, da det viser sig at spillernes skib er blevet beskadiget og de derfor bliver nødt til at søge om hjælp hos ham. Hollings plan er nu fuldendt. Han tvinger Kelassiter til at indgå en aftale, hvor i Kelassiter overdrager hele Tiko sektoren mod at blive undsat. Under en konfrontation forklarer Hollings hele sin plan, hoverer brovtende og tilbyder Kelassiter at henrette de forrædere som slog hele Tiko III's forsvar fra, nemlig spillerne.

Samtidig har *de fremmede* fået øje på Hollings rumskib the Constantine. Mens han har travlt med at hovere angriber de det fristende bytte. Med ét går det op for den lamslåede Hollings at han har undervurderet sine ufrivilige lejesvende. Specielt i det øjeblik videomonitorerne viser væsnerne borde det store skib.

Nu følger så den mest intense og voldsomme kamp for at overleve. Spillerne finder ud af, at de grufulde væsner kan bekæmpes for en tid. Deres mulighed for flugt er dog begrænset i og med at det dæk hvorpå de landede med deres skib, er overendt af monstre!. Derfor må de søge til redningskapslerne. Her kommer de dog for sent. Hollings har nemmlig sendt alle de andre kapsler afsted, og han sidder selv i den sidste, hvor de mekaniske døre langsomt er ved at lukke sig. Han råber hoverende at skibets selvdestruktion er sat i gang og fryder sig over spillernes skæbne. Som spillerne ankommer er hullet kun ca. 40 cm. i diameter og de har kun få sekunder til evt. at skyde Hollings eller kaste en granat ind til ham.

Derpå launcher redningskapslen og spillerne må nu sammen med Kelassiter og hans folk kæmpe sig tilbage til the Raven. Hvis de er heldige, når de lige at stikke af, førend the Constantine og dets uhyggelige banemænd forsvinder i et nukleart inferno. De er de eneste overlevende...



UDDRAG AF CONSORTIUM PARAGRAFFER VEDR. BJÆRGNING AF FORULYKKEDE RUMFARTØJER:

... UDEN HJEMMEL.

§ 16 BJÆRGNING AF FORULYKKEDE FARTØJER OG/ELLER BASER
(SE DEFINITION 3.8.9)
ALLE FORULYKKEDE FARTØJER DER PÅ ET GIVENT TIDSPUNKT BJÆRGES, TILHØRER UMIDDELBART EVENTUELT OVERLEVENDE DER VAR OMBORD PÅ FARTØJET. I VISSE SÆRTILFÆLDE KAN DET
BJÆRGEDE FARTØJ DOG TILFALDE DEN BJÆRGENDE PART. SE STYKKE A.

STYKKE A
I DET TILFÆLDE HVOR ET BJÆRGET FARTØJ ELLER BASE SKULLE VISE SIG IKKE AT HAVE NOGLE OVERLEVENDE, TILFALDER EJENDOMSRETTEN TIL DEN BJÆRGENDE PART.

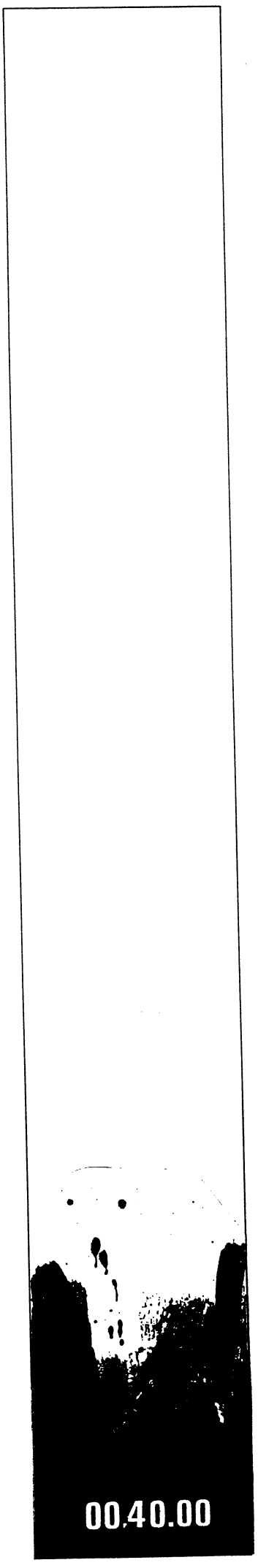
STYKKE B
HVIS DEN OVERLEVENDE...

PROLOG

De seks marinesoldater er presset til det yderste, og klar til hvad som helst, da vagten råber dem an. "Holdt", bjæffer han. "Ingen kommer forbi her". Vend tilbage til jeres poster." Det er tydeligt at vagten er pumpet fuld af Quikkill og syntetisk adrenalin. Hans pupiller har problemer med at fokusere og hans hjerte banker så hårdt at man næsten kan høre det. De seks marinesoldater bevæger sig langsomt nærmere. "Holdt! Jeg blæser os allesammen ind i Helvede, hvis I ikke stopper." Sveden hagler af hans ansigt, og i hånden holder han en Iridium-granat. Pludselig bliver det tydeligt, at hans ene arm mangler. I stedet er der en stor blodig plamage der hvor hans Powersuits sfinktere har amputeret armen. Hans fingre dirrer over udløseren, da en af marinerne pludselig med en hurtig bevægelse planter to fingre i vagtens øjne.

Med et skrig slipper han granaten og tager sig til sit blødende hovede, mens marinesoldaten selvsikkert griber granaten og haster videre ind i rummet bag ham. Rummet er en dok med redningskapsler og de fleste af dem er affyret. Lugen til den sidste redningskapsel lukker sig langsomt, mens dens eneste passagér griner hånligt af marinesoldaten. Med en sammenbidt mine, måler soldaten afstanden til det stadig mindre hul med øjnene, og sætter timeren på granaten til tyve minutter...

Tre uger tidligere...



1. akt:

BEGYNDELSEN TIL ENDEN

Scene 1: Baghold på New Akron

Tiko marinerne lander på spøgelseskolonien New Akron. De er på rekognocering men deres mission tager en uventet vending da de pludselig bliver slagtet af en ukendt fjende. Med halen mellem benene flygter de, med store tab.

Touchdown

"Atmosfærecheck: Negativ, for tynd til at indånde."
"Trykniveau check: Positiv, justér ikke."
"Radiointerferrens: Moderat, antenner op."

Vor beretning starter lige på og hårdt; *in medias res*. 10 Tiko marinesoldater, der i blandt spillerne, er ombord den lille transport "Tikos Fury" ved at gøre sig klar. Om få øjeblikke vil de lande på New Akron for at udforske den døde verden og for at fravriste den, hvad der end måtte være tilbage af værdier. Mens støvskyer rejser sig under Furys turbiner, instrueres marinerne af piloten.

"Risici: Ukendt, armér våben på mit signal. 3... 2... 1... Armér!"

Et svagt bump afslører at Fury er landet. Hydrauliske systemer hviner ildevarslende, og belysningen skifter til et rødligt skær.

"Autoforsvars systemer aktiveret."

To luger på Furys yderside åbner og afslører deres dødbringende beboere: To seksbenede droner arméret med *pulse cannons*. Lange kabler trækkes langsomt henover den støvede overflade af de gigantiske edderkopper. Fremme ved deres positioner aktiveres deres antenner og alt inden for 500 meter der ikke transmitterer det rigtige signal vil blive sprængt i stykker.

"Autoforsvars systemer i position. Luge åbnes på 5... 4... 3... 2... 1!"

Furys atmosfære undslipper med en sukkende lyd da lugen langsomt åbner sig. Igennem en tynd tåge af støv skimter de den døde verden. En måne bader New Akron i sit blege skær, og i det fjerne ses silhoutten af en by. Det svage røde lys slukkes bag marinerne. Der er kun een vej frem... Mens de forsigtigt bevæger sig ud, gives de sidste instrukser:

"Målområde 1: Alpha 67.24, Lima 45.42, Eventuel tilbagetrækning til Fury, Alpha 24.53 Lima 23.36. Næste kontakt: om 15 minutter!"

"Stryker hated the damn spiders. A blast from the things cannon could go through him like a bullet through a tomato and with the same generel effect..."

Rekognocering

I denne første sekvens er stemning altafgørende. Marinerne bevæger sig som store kampmaskiner afsted i deres *Brodie Mark IV* dragter, tungt bevæbnede og klar til alt. Støvet hvivler op omkring dem, og i de dybe skygger kunne der gemme sig hvad som helst. Mens de går mod byen kan du kort referere New Akrons sørgelige historie.

NEW AKRON:
New Akron er en lille koloni, bygget på en måne og grundlagt for længe siden under masse-udvandringen fra Jorden. Da en anden måne i systemet brød fri fra sit kredsløb om en stor, eksploderende gasgigant, blev den hurtigt trukket ind i New Akrons kredsløb. Tilsidst kom den så tæt på, at New Akrons kostbare ilt blevet suget bort i løbet af få dage. Jordskælvene og optøjerne der fulgte jævnede næsten byen med jorden, og kolonisterne flygtede som rotter fra en synkende skude. Alt der er tilbage nu, er en livløs verden med en atmosfære så tynd, at et skrig ikke ville kunne høres 5 meter væk.

OM SQUAD 1:
Squad 1 består foruden spillerne af Duncan, Sheik, Graves samt sergeanten Mike B. Det er kun spillerne og sergeanten der slipper levende fra New Akron.

DRONER:
De to edderkoppelignende droner er the Fury´s automatiske forsvarssystem. De er begge bevæbnede med Pulse Cannons der er direkte forbundet med the Fury´s power supply. Alle Tiko´s Brodie dragter er tunet til at udsende et signal på en særlig frekvens. Alt der ikke udsender dette signal inden for 500 meter, vil blive skudt på. Det er sket mere end én gang, at der er gået noget galt og dronerne har skudt på deres egne.

00.39.00

Byen ligger ikke mange minutters gang fra Fury og snart træder de ind blandt små, to-etagers bygninger. Den sidste desparate kamp for at komme med på transportskibene væk fra New Akron, har sat sit tydelige præg på byen. Nedbrændte huse, knuste vinduer og skudhuller ses allevegne og flere steder ses de sørgelige rester af kolonisterne. Oplagte muligheder inkluderer:

Motion Tracker: Kort tid efter at de er trådt ind blandt koloniens ødelagte huse, forlanger sergeanten det første scanner check. Den ansvarlige mariner må aktivere den store og tunge Comscan. Han kan konstatere at de er ganske alene. Et sted i nærheden er der et elektronisk nødsignal der transmitterer. Det kan muligvis have overlevet på batterier i alle disse år, men det er alligevel usædvanligt. (Dette bør gøres klart, dog uden at det virker mistænkeligt, eftersom dette jo er Hollings' sender, der tilkalder the Reavers). Målområde 1 (banken) kommer dog stadig i første række.

Små, støvklædte bakker viser sig at være skimmere (biler). Når støvet fejes af dem, kan man skimte at de fleste af dem er fulde af mennesker - voksne og børn. Deres mummificerede ansigter er fortrukket i tavse skrig. Nede i et kolossalt, krater-agtigt hul ses resterne af en primitiv landingsplads. Store lysmaster og parabolantenner ligger som skelettet fra en kæmpeøgle væltet ind over kontroltårnet, der tilsyneladende eksploderede. Pladsen er oversået med resterne af det sidste stormløb på kæmpefirmaernes transportskibe.

I et område tæt på det store krater ses i hundredevis, måske tusindvis af de små, støvede bakker. Det er selvfølgelig flere skimmere. Der er personer i næsten dem alle. Nogle af passagererne ser ud til at have begået selvmord på forskellige måder.

Noget bevæger sig i skyggerne næsten uden for marinernes synsfelt. Det er selvfølgelig umuligt at finde noget hvis man undersøger det. Måske ser de pludselig noget støv der er hvivlet op... Men så må der vel have været nogen, eller hvad?....

Uden for en ødelagt forretning finder de to mummificerede lig. Den ene skikkelse har en kniv begravet til skæftet i sit bryst. Ved siden af ligger der en værdiløs pistol. Imellem sig klynger de sig begge til en dåse dyrefoder. Mad har åbenbart været en mangelvare i New Akrons sidste dage.

Motion Tracker II: Sergeanten forlanger regelmæssigt flere scannercheck. Hver eneste gang tager det et par minutter at klargøre parabolen, og det virker lidt omsonst eftersom der ikke er noget som helst der rører på sig. Stadig transmitteres nødsignalet fra et sted i nærheden...

Banken

Før eller siden når de frem til deres mål som viser sig at være en bank: the First Bank of New Akron. Den er som resten af byen smadret og en galgenhumoristisk kolonist har med spraymaling streget ordet "First" ud og i stedet skrevet "Last"... Bankens store facade-ruder er alle knust og inden for ligger tre CorpSecs (sikkerhedspoliti) med de fleste af glassplinterne begravet i deres indtørrede kroppe. Marinerne får af sergeanten lov til at "plyndre" banken for hvad der end måtte være tilbage. Det gigantiske pengeskab er allerede brudt op og store mængder credits ligger i store bunker væltet ud på gulvet. Det har ikke været penge, New Akrons kolonister har interesseret sig for i deres sidste stund. Marinerne begynder med deres klodsede handsker at skrabe så mange credits op, som de kan have i deres lommer. Mens dette går for sig forlanger sergeanten pludselig et scanner check. Det er temmeligt irriterende for com/scan marineren, eftersom han så måske bliver snydt for sin del i rovet, men sergeanten insisterer. Da parabolen endelig bliver hooket op, får marineren sig en overraskelse: 15 blips er på vej mod deres position! Hurtigt...

"Christ, Sarge! There's fifteen fast movers comin' in at six o' clock!"

NØDSIGNALET:
Som marinerne senere vil finde ud af, så har Todd Hollings - Tiko Corps ærkerival - plantet denne sender for at tilkalde the Reavers. Det er essentielt at marinerne ikke finder senderen nu, men først langt senere i handlingen. Derfor er det vigtigt at beskrive det som blot endnu en ilde varslende detalje på den spøgelses-agtige verden. Insisterer de på at undersøge det, kan du lade sergeanten gribe ind: "Vi har en mission og et mål - nødsignaler hører ikke ind under nogen af delene!"

SKIMMERNE:
Husk at en af marinerne har haft slægtninge på New Akron. Det vil være fedt, hvis det er *ham* der finder ud af, hvad de små bakker i virkeligheden er.

Panik

Sergeanten dirigerer hurtigt sine folk i dækning i banken. Com Scan'en er tung at trække med sig ind, så Sheik løber hurtigt ud og giver en hånd med. I samme sekund sønderflænges luften af en forfærdelig lyd. Som et grotesk springvand står en kaskade af metal, blod og knogler ud af Sheiks brystkasse og splatter som en stor, våd plamage ud over bankens facade, hvor det bliver hængende. Sheik ser ud som om han endnu ikke har fattet at han er død mens hans sønderflåede krop spjættende synker sammen. Der går et øjeblik. Så springer Graves op fra sit dække med et råb og skyder vildt omkring sig. Som om han stadig kunne nå at redde den allerede kolde Sheik stormer han ud på gaden, med blaster riflen på Full Auto. "Graves! Neeej!", råber sergeanten, men soldaten reagerer ikke. Sekundet efter er det igen som om luften flænges af en uhyggelig hvæsen. Muren ved siden af marinerne eksploderer i en regn af cement, men deres dragter beskytter dem. Graves fortsætter i løb mod sin døde ven, med blaster riflen flammende. Som i slow-motion ser marinerne hvordan først hans arm og dernæst hans hoved eksploderer i en sky af blod. Som en høne uden hoved tager kroppen et halvt skridt videre og synker så sammen.

De næste øjeblikke går meget hurtigt. Marinerne er mere eller mindre handlingslammede. Der kommer ikke flere skud, så efter en rum tid giver sergeanten ordre til stormløb. Han vil kommandere et par af marinerne til at smide deres røggranater og så stormer de alle som en frem med våbnene på Full Auto. Den anden side af gaden forvandles til en schweitzerost under den kraftige beskydning, men intet sker.

Pludselig udbryder Duncan: "Bag os! De er..." Han står lidt længere tilbage af gaden end de andre og har frit udsyn ned af en smal sidegade. Marinerne når knapt at vende sig og se hvad der sker, forend Duncan skyder løs. Igen høres den sønderrivende lyd; som om den tynde luft bliver revet i stykker af projektilet. Det rammer Duncans højre arm der bliver revet af og varmt blod pumpes ud i den kolde atmosfære. Inden han kan nå at skrige, har hans Brodie Mark IV's indbyggede sfinktere klippet armen af ved skulderen, for at redde ham fra en katastrofal trykudligning. Mens resterne af hans arm langsomt falder til jorden og trækker et blodigt spor efter sig, sender de indbyggede injektionssprøjter store mængder bedøvende medikamenter og syntetisk adrenalin ind i Duncans krop. Ikke at det hjælper ham meget eftersom det næste projektil rammer hans hoved, der som en sølet rød masse driver ud over hans dragt. I et sekund der virker som en time, står sergeanten ubevægelig. Så råber han hæst: tilbagetrækning til the Fury – fart på!", "Glem ComScan'en og kom så i løb!"

- Marinerne har fået en lodret ordre: tilbagetrækning. Mens de løber så hurtigt som muligt tilbage til the Fury, får de et kort glimt af deres angribere. Det kunne ligeså vel være synsbedrag men de kan ikke komme uden om fornemmelsen af at "Det" havde kæber...

- Det grå støv hvivles op omkring dem under deres flugt. Pludselig kan de ikke se de andre og de er nødt til at stole på deres Brodie IV's downloadede koordinater.

- Der er ingen radiokontakt. Hverken med the Fury eller med de andre.

Så snart alle er ombord på the Fury, er der take-off. Ingen tåbelige procedurer og checks - bare take-off!

"He saw the helmet and its grainy contents spin away from their former owner. Not quick enough, Jonn thought..."

Scene 2: Tiko III

Tilbage på Tiko III bliver de debriefet, men ingen kan forklare det skete. Moralen daler. I mellemtiden er lejesoldaterne "the Jaegers" ankommet. De er ilde set og opfordrer til desertion. Dette skaber yderligere uro blandt "the Wolverines". Rygil og Tally, to af Tiko´s småforbrydere, kommer ved et uheld til at såre en patruljerende mariner, og jagten går...

Morgen

På Tiko III simulerer det kunstige dagslys en ny dags begyndelse. Minearbejderne mødes ved de store fællesborde og indtager dagens første måltid inden de trækker i Arbejdsdragterne. Der snakkes lavmælt og larmes lidt med aluminiumsbakkerne. I dag er der en ekstra portion Texram Protein, til dem der har appetitten, men det er dog få som trækker sig en ekstra dosis af det bitre vælling. Hver gang en arbejder slår iltapparatet til på sin dragt lyder en kraftigt hvæs. Et skingert alarmhorn går i gang og advarselslysene sender deres orange glimt ud over de forsamlede mænd, da den store, forseglede dør til minerne åbner sig med en dyb rumlen.

Debriefing

Marinerne er vent tilbage til Tiko III efter den mislykkede mission. Hvis nogle af dem er sårede, befinder de sig i Infirmeriet, hvor de efter 48 timers intensiv behandling er klar til udskrivelse. Når alle marinerne er på benene igen, vil de blive kaldt til debriefing af Terrin Kelasitter - Tiko III´s Exec. En kort fanfare annoncerer at skærmene vil bringe en intern meddelelse. Kelasitters dystre ansigt toner frem på skærmen. Bag ham kan man ane det store Tiko logo tone frem i den svage belysning. Kort bekendtgører Kelasitter: "Wolverines: Stryker, Li, LeBlanc, Edmonds, Gavon og Romano kaldes til debriefing. Jeg forventer en fuld rapport. Der er fremmøde i kommandocentralen om præcis 60 minutter. Prøv nu at være der til tiden. Kelasitter Slut. "

Tiko III

På Tiko III er det meningen at marinerne skal have tid til at opleve kolonien indefra. Kolonien ligger ved galaksens yderste grænse. Hvad der ligger længere ude er både ukendt og frygtet. Den lille koloni fungerer primært som en minestation. Den kæmpe asteroide som basen ligger begravet i, består næsten kun af værdiløs klippe, men ca. 10% af asteroiden inderholder det ekstremt værdifulde metal Iridium, hvilket er mere end nok til, at Tiko basen kan opretholde en arbejdsstyrke på mere end 400 mand.

I det 2500 århundrede er prostitution en meget almindelig profession, og Tiko III´s minearbejdere er et udmærket kundegrundlag for de ca. 50 prostituerede på basen. Derudover har Tiko etableret en forskerpark hvor ca. 150 astronomer, geologer og andre specialister udforsker Tiko-sektoren, for at finde nye profitable ekspansionsmuligheder for det stadigt voksende Tiko imperie. Tiko III har samtidig en mængde *techs* og mekanikere, der bygger og vedligeholder basens udstyr.

Desuden har nogle få forretningsdrivende slået sig ned på basen. Blandt andet finder man forskellige beværtninger, udlejere af Vidslugs (videofilm), automatbutikker, en enkelt bank samt en afdeling af New You cyberware butikken. Cyberware er rimeligt udbredt, særligt i storbyerne, men den generelle holdning er, at sådan noget helst skal holdes så usynligt som muligt. Camoufleringen af cyberware er New You-kædens speciale, og de profiterer stort over hele galaksen

Marinerne på basen

Tiko III er basen som marinerne senere skal forsvare med næb og klør og derfor er det vigtigt, at de får tid og mulighed for at føle at basen er *deres*, det sted hvor de bor og har deres baggrund. Giv dig tid til at beskrive den helt særlige stemning der er på en kunstig verden, hvor folk helst vil slippe for at tænke på at de kun er beskyttet af få meter klippevæg mod rummets isnende kulde. Beskriv de forskellige teknologiske ting som gør et sci-fi miljø til det, det er.

Overalt skal folk betale med deres Cred-cards og godkendes med håndflade scanning eller retinalgodkendelse (scanning af øjet). Meget er halv eller helautomatisk, så som de butikker der sælger dagligvarer. De er fuldstændig uden personale. Blot en stor *touch-screen*, hvorpå man udvælger hvilke varer man skal have. Efter endt betjening, går et stykke tid. Derpå åbner en lem sig og på et transportbånd kommer en færdigpakket beholder der (forhåbentlig) indeholder alt hvad man har bestilt.

De fleste computere på basen har både terminal og stemme kontrol. Kvaliteten svinger utrolig meget både efter hvor gammel terminalen er og hvor dyr den har været. Hightech eller ej, så er et af de mest gennemgående træk på Tiko III dog, at alt er slidt og beskidt. Overalt er der snavset, meget af det avancerede udstyr fungerer kun halvt eller direkte forkert.

DAGENS RET...
Maden er et kapitel for sig. Det som spises mest, er havalger tilsat kunstige *Texram* proteiner. Disse nærende havalger er i deres grundform en bitter vælling, men for en 20-30 creds kan man købe diverse smagsstoffer, så som "*Steak*", "*Spicy*" eller "*Komaranga*". Men uanset hvad man blander i, får det alligevel en lidt bitter bismag. Sortbørshajerne lever stort på at levere tørret kød eller syltede grønsager, så ind imellem spiser Tiko´s beboere hvad der kunne betegnes som rigtig mad. Nogle af junkfood kæderne *sælger Synth Burgers* og *Synth Chicken* og andre kunstige madvarer, men det er de færreste, der har råd til den slags.

VAND RATIONERING:
En base som Tiko III har ikke ubegrænsede reserver af vand. Den altid pålagte vandrationering betyder, at folk kun bruger rent vand til drikkelse eller i mad. Ellers bruger man genbrugsvand der lugter og smager grimt og altid er lidt brunligt. Nogle gange fungerer rensningsanlægget heller ikke optimalt, og så er vandet ekstra ulækkert. En typisk bemærkning når nogle er ekstra snavsede er: "Har du lige været i bad?".

TERRIN KELASITTER:
En tætbygget mand af almindelig højde. Han har klare, opmærksomme, blågrå øjne, som synes at skjule noget. Terrin Kelasitter har en aura af mystik omkring sig, som om han altid ved eller mistænker noget. Samtidig smiler ham ofte, bare lidt, også selvom han irettesætter folk. Kelasitter klæder sig ret usædvanligt for en exec på hans niveau. Her ude på den yderste grænse af rummet har han tillagt sig en westernstil, med ægte læderstøvler, bukser i "cowboy" snit og en autentisk Stetson hat, som han dog kun tager på når han går rundt i byen. Hvis det ikke var for regulativerne omkring slugthrowers, ville han også bære sin specialbyggede seksløber åbenlyst.

Kommandocentret

Tiko´s kommandocenter er hævet et niveau over resten af basen. Herfra har man, gennem de store skråvinduer, udsigt over hele basen, med dets lave en-etages boligelementer. Hist og her rager en projektør eller storskærm op i landskabet. For enden af de mange bygninger tårner de høje metalkonstruktioner som behandler den rå Iridiummalm.

Kommandocentret summer af aktivitet da marinerne træder ind. Kelasitter står i døren til sit kontor og han kigger olmt på marinerne mens de baner sig vej igennem rummet. Inde i mødelokalet lukker døren med en svag hvislen og den eneste lyd kommer fra klimaanlægget der konstant kører.

Kelasitter vil nu debriefe marinerne. Det er vigtigt, at det er dem selv der sætter ord på hvad det var de oplevede. Kelasitter beder først om at få hele historien og derefter stiller han konkrete spørgsmål. Prøv at få forskellige spillere i tale.

- Hvem gik hvor ?
- Hvem blev først ramt ?
- Hvor kom fjenden fra ?
- Hvilke ordrer blev givet?
- Hvilke sikkerheds foranstaltninger blev taget?

Hvad Kelasitter sigter imod, er at bevise hans fornemmelse af, at det var *Todd Hollings* og hans folk der angreb marinerne på New Akron. Da det går op for Kelasitter, at marinerne faktisk ikke aner hvad eller hvem der angreb dem, bliver han rasende. Han går over spørgsmålene igen og igen. Han spørger også, om det var bevidst at de ikke tog ComScan´en med sig, "For at dække over jeres totalt uduelige indsats! Og I kalder jer for professionelle. I er blevet slappe af at være på kontrakt. Hvad Fanden tror I egentlig, at I får jeres løn for?"

Efter at stemningen er blevet lidt trykket, tier Kelasitter. Han fortæller, at han har indberettet marinerne for Tiko´s disciplinære råd og at marinerne indtil rådet finder en afgørelse og en passende straf kun vil gøre tjeneste på selve Tiko III. Al snak om "kæber" eller monstre, vil han affærdige som nonsens og kalde en dårlig undskyldning. Dog kan de mærke, at Kelasitter er opmærksom på hvad de siger. Al snak om at rejse tilbage til New Akron, afviser Kelasitter som farligt, unødvendigt og over deres sølle formåen. Hvis det er R-H corp som står bag, er der ingen beviser at finde. Hvis det skulle være nogle "andre", hvilket Kelasitter finder højst usandsynligt, vil risikoen være for stor.

Kelasitter vil mod slutningen af debriefingen forklare, at Tiko III som det er nu, faktisk kun er beskyttet af de 20 marinere der ikke var med på New Akron, foruden spillerne og sergenten som overlevede. R-H Corp kunne som det er nu, angribe Tiko III, der til kun ville kunne opstille et skeletforsvar.

Mødes afbrydes da en hvidskægget, krumrygget mand, klædt i en nusset kittel kommer ind i lokalet. Manden er Dumois, Kelasitters tech-ansvarlige. Efter en lavmælt samtale mellem de to, sendes marinerne bort.

The Worm Hole

Når alting går skidt og man trænger til lidt medfølelse, så har man brug for sin bartender. The Wolverines favoritbar er *the Worm Hole*. Den to meter høje, skallede og meget bredskuldrede bartender kendt som Jake, er normalt en fredelig fyr. Helst bruger han det meste af sin tid på det bartendere altid har gjort: pudser glas og lytter til sørgelige livshistorier.

Selve baren er kun svagt oplyst af noget fluorescerede lys, der med skiftende farver skinner fra to kuglerunde beholdere der hænger over bardisken. Man kan få både dyr og billig drikkelse, se på X-ratede Vid-slugs, bruge nogle creds på at høre musik eller bare forsumpe stille i et hjørne. Det er der mange der gør. Overalt på de små lave borde er der et lille credslot, hvor det forventes at man stikker sit credkort i efter endt betjening. Tiko III er en lille base, for lille til at skylde Jake alt for store summer.

The Jaegers

Mens spillerne har været bortrejst, er en gruppe lejesoldater kendt som *the Jaegers* ankommet til Tiko III. Ledet af Max Hunt, en stor muskuløs neger, holder de lav profil i Tiko sektoren, mens de er på udkik efter nye rekrutter til deres gruppe. En eller flere af spillerne vil i den forbindelse blive kontaktet af Max eller hans solbrilleklædte hjælper Oleg.

POPULÆRE DRINKS:
Venusian Moonrise,
Shatrats Demise,
Slug Beer (Billigt),
Fishhead Pudding

TIDENS TONEKLANG:
Got an Alien on my back
Wish upon a star
Q-Drive Insanity
C.O.R.P. killer

KASERNEN:
Her findes alle de nødvendige faciliteter. Baderum, soverum, træningsrum, messehal og hyggestue, hvor man kan se de seneste Vidslugs og spille forskellige computerspil. Spillerne vil her kunne møde deres kolleger, der både spørger til den sidste mission og til hvordan Kelasitter reagerede.

Det skal understreges at de faktisk beder spillerne om at desertere - en meget grov forseelse. Selvfølgelig kan man ikke hænge Hunt og hans folk op på noget - det er kun antydninger og henkastede bemærkninger: "Jaeh - vi har jo brug for nye folk til at tjene hurtige penge." "Vi er vores egne herrer - ingen bestemmer over os." "Hvordan er det at få skudt røven af for sulteløn?"

Det vil formodentlig skabe en vis spænding, både spillerne imellem og i forholdet til The Jaegers. Det er vigtigt at spille på den almindelige opfattelse af lejesoldater: De har ingen ære - ingen loyalitet. De er både foragtede og frygtede, men det er sket mere end een gang at Tiko (og andre MegaCorps) har haft brug for deres tjenester. De har altid været en torn i øjet på CorpMarines - specielt for de ærekære Wolverines.

Privatliv

Marinesoldaters privatliv er begrænset, men hvis og når de får lyst til at hilse på deres kærester, fodre deres kanariefugle eller skrive et brev hjem, så referer til hæftet "Instant Overlevende - just add water..."

Rygil og Tally

Efter en dag hvor marinerne har kunnet komme sig lidt og foretage forskellige gøremål, skal de igen i gang med at passe deres pligter. De bliver alle sat på patruljering, to og to. Beskriv basen for marinerne mens de går rundt. Når du synes det er tid, går 2 af marinerne ned gennem Wrigle Street. Her støder de bogstavelig ind i de to svindlere, Rygil og Tally, der for nylig ankom som blinde passagerer ombord en minetransport.

Tricket som de nu har gang i, går ud på at Rygil åbenlyst skal stjæle Tallys taske, og lade sig fange af marinerne. Tally løber efter Rygil og råber "stop tyven" og ramler "tilfældigt" ind i en af marinerne. Mens Rygil afleder opmærksomheden vil den fingernemme Tally forsøge at stjæle marinerens pistol og derefter tvinge dem til at aflevere deres våben. Våbnene vil de forsøge at sælge videre til højestbydende og på den måde kunne betale for at rejse videre til Teraxiter. Præcis hvad situationen fører til afhænger meget af marinerne.

"Pigen løber lige i armene på dig og udbryder med et lille hvin: "Undskyld". Da hun næsten er ved at falde, holder du hende fast med begge dine hænder på hendes smalle hofter. "Åh, tusind tak for hjælpen", sukker pigen, mens hun smiler skælmsk indenunder de lyse lokker. Da hun træder tilbage ser du med et, at hun står med din Slugthrower i hænderne og peger på dig. "Ned på jorden, panser." hvisker hun hæst..."

Marinerne kan selvfølgelig samarbejde: lægge sig ned på jorden og få frarøvet alle deres egendele. De kan også forsøge at overrumple Tally, men det vil få Tally til i panik at affyre sit våben. En af marinerne bliver såret temmeligt voldsomt. I chok over havde skudt en Corpmariner, vil de to teenagere flygte over hals og hoved gennem Tiko´s snævre gyder.

- Rygil bemægtiger sig en skimmer og forårsager generel tumult og sammenstød. Butiksvinduer smadres og et kæmpe tårn af cola-dåser vælter ud på gaden.

- Tally aktiverer en brandalarm og gaden bliver begravet i tykt, gulligt brandslukningsskum.

Når du og spillerne har fået nok af spøgen, slipper begge de unge væk og marinerne står temmeligt dumme tilbage. Hele jagten skulle gerne have et komisk skær over sig og det er vigtigt at der ikke er nogen der kommer slemt til skade - med undtagelse af en marinesoldat med et grimt sår i låret...

Jonn heard the sound of LeBlancs pistol being drawn from it's holster.

Hey, corp-sucker. You just screwed up!

PROSTITUEREDE:
På visse gader af Tiko III har de prostituerede deres områder. Marinere som går igennem disse gader vil få alle mulige tilbud til forskellige priser. Nogle af dem vil måske få ekstra favorable tilbud, da mange af de prostituerede i det skjulte håber på måske at kunne etablere et længere forhold, hvilket kunne få dem væk fra gaden og måske også væk fra Tiko III.

TALLY:
Tally er klædt i mørke gamacher og en alt for stor mørkegrøn sweater. Hendes lyse hår trænger meget til at blive redt, eller klippet!. Hun er fra naturens hånd spinkel, med meget fine ansigts træk. Hun mener selv hun er omkring 20 år. I virkeligheden er hun knapt fyldt 18.

RYGIL:
Rygil har en sort pilotdragt på, og kort karseklippet hår. Hans mørke øjne ligger dybt i hans magre ansigt. Rygil er netop fyldt 20, men han er langt mere erfaren og modig (dumdristig) for sin alder.

SKIMMERE:
Skimmere er fremtidens biler. De fungerer som små hovercrafts og minder ganske meget om den gode gamle landspeeder fra Star Wars. Alle skimmere på Tiko III, er indstillet til ikke at kunne køre hurtigere end 30 km i timen. Alt andet ville være den rene dødskørsel på de smalle gader. Der er ikke mere end 50-75 skimmere på hele basen og de fleste af dem bruges kun til varetransport.

KELASITTERS FORSTÆRKNING: Kelasitter har tilkaldt forstækninger fra Tiko´s hovedkvarter. 40 nye marinere er på vej mod Tiko III i en transport, men de vil aldrig nå frem. Få dage efter angrebet, angriber de samme pirater der nedlagde the Fury, transporten med et lignende missil. Der er ingen overlevende.

Scene 3: Katastrofe mission

En mineralholdig asteroide skal undersøges og marinerne sendes ud. Det skulle være ren rutine, men pludselig bliver the Fury angrebet og hele Wolverine korpset udslettes - næsten... Vore helte bliver reddet af Hollings, og undergår en skæbnesvanger operation.

Briefing

En dag eller to går med begivenhederne beskrevet i scene 2. Når du føler marinerne har oplevet hvad de skal, er det tid til næste mission. Marinerne bliver af deres sergeant instrueret om at møde til briefing hos Kelassiter om 5 minutter. Der er blevet opdaget en extrem mineralholdig asteroide i udkanten af Tiko´s sektor. Den er efter al sandsynelighed propfuld af det værdifulde metal Iridium, og Kelassiter planlægger at sende hele kompagniet ud for at undersøge sagen. Han har desuden rekvireret forstærkning fra Tiko Corp's hovedkvarter, men der kan nemt gå lang tid før de når frem.

"Denne gang tager vi ingen chancer. Vi sender hele kompagniet ud, bevæbnede til tænderne. Som de eneste overlevende fra New Akron, vil jeg have jer seks til at holde øjne og ører åbne. Det bliver ren rutine, med mindre der skulle ske noget. Faktisk *håber* jeg på der sker noget... Jeg vil vide hvad det er, der kan sende the Wolverines til tælling."

Dette vil selvfølgelig efterlade Tiko III vidt åben for angreb, men Kelassiter vil ikke risikere at massakren på New Akron gentages og desuden har Tiko III et avanceret automatisk forsvarssystem at falde tilbage på.

Inden der er gået en time er alle basens mariner på vej ombord the Fury. Ialt 37 mand i Brodie IV dragter spænder sig fast i passagerkabinen og snart efter hviner Furys 4 motorer skingert. De er på vej...

Angrebet

Turen til asteroiden vil tage flere timer og marinerne gør hvad mænd i deres profession har gjort i århundreder: De sover. Pludselig bliver de revet ud af deres døs: Sirener hyler gennemtrængende og belysningen skifter til et svagt rødligt skær. The Furys pulsecannons hamrer med en dyb hvinende lyd på en uset fjende og panikken spreder sig. Marinerne er magtesløse. Der runger en kraftig eksplosion gennem Fury, og dem der har løsnet deres sikkerhedsbælter kastes til gulvet. Lyset går helt ud med mellemrum, og alle råber i munden på hinanden.

Med et river en kraftig eksplosion en gabende flænge i Furys side og i næste sekund bliver hele bagenden revet af. Ude af stand til at gøre noget som helst, forsvinder det meste af 2. Squad sammen med de glødende vragrester ud i rummets iskolde vakuum. Et øjeblik efter stryger en stor, blålig tingest ind af det gabende hul og eksploderer. Gør det klart at nu *dør* de - næsten! Istedet for den kæmpe eksplosion alle forventer, vælter det frem med bittesmå, magnetiske miner der som burrer sætter sig overalt på marinernes Brodie IV dragter. De sidste øjeblikke spillerne kan huske er hvordan marinerne desperat forsøger at børste de små miner af sig, men forsent. Overalt omkring dem bliver deres kolleger revet fra hinanden som i et blodigt mareridt. Så bliver alt sort...

"Tiko III, this is the Fury; we are under attack. Ship is breached and on fire. The cargo is lost - crew will eject in fifteen... fourteen..."

"Damn it! The lock's jammed!"

"Thirteen..."

"Stop counting, damn it. I told you - it's friggin jammed!"

"Twelve..."

"Stop it! We're dead. Dead. DEAD..."

00.33.00

Bevidstløs

Alle marinerne ombrod the Fury er døde - næsten! Vore helte har (helt tilfældigt...) overlevet de dødbringende miner, og svæver nu mellem liv og død. The Fury har - mast til ukendelighed - pløjet sig ned i overfladen på en stor asteroide, og Hollings flagskib the Constantine nærmer sig.

De mystiske angribere er ikke (som marinerne muligvis tror) deres fjender fra New Akron men derimod en lille gruppe pirater fra Terraxiter, hyret af Hollings og bevæbnede med et nyt top-secret missil. Deres opgave var delvist at udrydde Tiko III´s berømte Wolverine korps - delvist at skaffe Hollings nogle overlevende marinere som han kan "undsætte". Hans plan er at udstyre de overlevende med et hypnotisk ordresæt, så de tilbage på Tiko III vil deaktivere basens forsvars systemer. Mere om det senere... Det følgende kan du læse op eller, bedre, genfortælle med dine egne ord som en overgang til akt 2:

"Enten er I blevet følelsesløse af kulde eller også er kulden forsvundet. I kan i hvert fald ikke mærke jeres lemmer. Ikke at det er så interessant. Blodet der frit flyder rundt i jeres dragter er en større bekymring. Efter endnu et halvkvalt, blodigt nys, føler I hvordan resterne af Fury bliver stabiliseret. Det er sandsyneligvis redningsholdet der er nået frem, men - de kan da umuligt være fremme så hurtigt? Hvem end det er, vil der gå en rum tid før de når frem til jer. Hvis de når frem til jer... I passerer ind og ud af bevidsthed som et skib med defekt Q-Drive. Alt bliver sort."

En af marinerne vågner op. Resten er bevidstløse:

"Den sidste gang du vågner, ser du to Randall-Hollings folk stå i en sær vinkel over dig. Du kan svagt høre deres stemmer, men har ingen anelse om hvad de siger fordi det størknede blod sidder som en prop i dine ører. Hvis ikke dit hovede lå i præcis den rette vinkel var du for længe siden druknet i dit eget blod. Du prøver at bevæge dig; at gøre tegn til dem, men din arm hænger hjælpeløst fast i vragstumper. En af arbejdsfolkene peger på armen og siger noget til den anden, der trækker ligegyldigt på skuldrene. Så rækker han ud efter noget ude af dit synsfelt og giver lidt efter den første mand noget der ligner en... sav."

2. akt:

UDSTØDT

Scene 1: I live

Resterne af the Fury samt de overlevende marinere bliver til Kelasitters store overraskelse tilbageleveret af Hollings. Hvad Kelasitter dog ikke ved er, at Hollings ikke blot har lappet marinerne sammen, men også har indbygget et hypnotisk ordresæt. Tilbage på Tiko III ser marinerne at meget er forandret. De er blevet ilde set fordi de nu så åbenlyst har ændret sig. Der går ikke lang tid før marinerne rager uklar med kærester og venner. Det hele kulminerer i en tåbelig slåskamp i the Worm Hole. Resultatet bliver at marinerne suspenderes.

Opvågning

"Du vågner med et fra et mareridt af blod, mørke og dunkel latter. I det fjerne hører du lyden af en alarmsirene. I et øjeblik går du i panik... Vi er under angreb tænker du. Men med et går det op for dig at du er tilbage på Tiko III, i sygeafdelingen. Langsomt kommer det hele tilbage, angrebet, missilet, SAVEN..."

Efter deres mirakuløse overlevelse af den katastrofale mission, er marinerne tilbage på Tiko III, hvor de stærkt medtagede ligger i sygeafdelingen igen. Denne gang er de dog ikke sluppet så heldigt. Alle har været udsat for så voldsomme skader at en eller flere dele af deres kroppe er blevet helt eller delvist skiftet ud med cyberware.

Hollings har udstyret marinerne med det nyeste og mest avancerede indenfor cyberware. Til gengæld har han undladt at skjule cyberwaren, som det ellers er kutyme blandt Tiko corps folk. Som det vil fremgå af de senere begivenheder, vil det kraftigt påvirke marinerne og deres omgivelser.

Det første der skal beskrives for marinerne, er hvorledes de vågner op på sygeafdelingen tilbage på Tiko III. Marinerne har ligget her i mere end 3 uger, mere eller mindre i koma. Det har alle en dårlig tør smag i munden, af penicillin eller lign. Derudover føles hver vejrtrækning som om deres lunger er fyldt med rasp eller sand - typiske bivirkninger efter lang tids nedsænken i plasma.

Dårlige nyheder

Efter den førsteopvågning vil Kelasitter møde op i infirmeriet. Efter en kort og lavmælt samtale med medic´en vender han sig imod marinerne. Han er synligt rystet, og har svært ved at se marinerne direkte i øjnene. Kort debriefer han dem. Denne gang i en lidt mindre formel tone. Derefter orienterer han marinerne om følgende:

"Angrebet på the Fury er ikke den eneste katastrofe, der har ramt Tiko III. For fire dage siden fandt man stumperne af transporten med forstærkninger til Tiko III. Deriblandt var også de sidste jordiske rester af de 40 marinere. Alle som én var deres Brodiesuits blevet revet op et utal af steder, som af ganske små eksplosioner. De samme eksplosioner som man fandt på jeres dragter."

Han håber, at marinerne hurtigst muligt vil kunne melde sig kampklare igen og han foreslår at de skal træne den lokale milits, så Tiko III i det mindste har et nødforsvar. Han tilbyder at Tiko corp. evt. vil yde nogle lån til et "skin-job", hvis de finder det nødvendigt. Specielt det sidste skulle gerne henlede spillernes opmærksomhed på, hvordan de ser ud.

Langt om længe kan marinerne forlade infirmeriet. De har ligget bedøvet i næsten 3 uger og det vil hurtigt stå klart, at intet er som før. Folk går uden om marinerne på gaden. Konstant har de en fornemmelse af at folk hvisker bag deres ryg. Her er nogle beskrivelser til hvad der blandt andet kan ske;

OM HYPNOSEN:
Nutidens teknologi har gjort det muligt at scanne og jamme stort set alle implanterede dataenheder. Så en direkte fysisk programmering af marinerne, ville være alt for tydeligt. I det 2500 århundrede, er Psykoimplants derfor den fortrukne måde, hemmeligt at give folk, store mængder følsomme informationer. Ved hjælp af kraftig medicin er det muligt at give folk disse informationer, uden de er klar over det. Disse ordre får så under kemohypnose marinerne til, på et givent tidspunkt, at deaktivere hele Tiko basens forsvar, dog uden at de selv er klar over det.

TIKO´S MILITS:
Kelasitter opretholder en lille milits på Tiko III. Den består af ca. 120 mand der, i en nødsituation, skal bakke the Wolverines op. De har ikke nær den samme træning, og er langt dårligere udrustet. Husk på, at disse mænd ikke er soldater, men mænd der vil slås for deres hjem.

Et barn falder og begynder at græde. En af marinerne forsøger at hjælpe barnet op. En mor kommer løbende, imens hun råber: *"Hvad har du gjort ved mit barn, din vanskabning!?"*. Hun tiltrækker en lille folkemængde og marinerne må tale godt for sig. Præcis hvordan episoden udvikler sig er afhænger af hvordan marinerne tér sig. Moderen er mistroisk og finder et blåt mærke på barnets arm. Helst skulle marinerne blot føle sig dårligt tilpas, men hvis de er for tungnemme kan du også lade mængden kaste med sten, spytte eller råbe fy ord som "*Chip-heads*", "*Corp-sucker*" o.lign.

En mariner køber et eller andet fra en automat, men varen sætter sig fast. For at få den løs, slår/sparker marineren til maskinen der går i stykker. Printplader, plastik og kabler stikker frem fra den rygende computer. Den hånd eller fod som marineren har brugt er blevet helt skrællet for synthflesh og metallet og kabler er blevet synlige på en grotesk måde.

Gamle venner - og fjender

Jonn Stryker

Jonn vender måske tilbage til sit boligmodul, men der er ingen der svarer hvis han ringer på. Døren er åben og da han træder ind, hører han en dyb mandsstemme brumme "Shit". I rummet står en stor, sort, nøgen mand, med sengetæppet holdt op som for at dække sig lidt. Jonn genkender manden som Max Hunt, lederen af the Jaegers. I sengen ligger den ligeså afklædte Lucretia. Hun skriger forskrækket, og hvis lyset bliver tændt og Jonns deforme ansigt kan ses ordentligt, skriger hun endnu højere. Hvordan er det du ser ud... Hunt vil ikke forsøge at gøre situationen mere pinlig end den allerede er. Lucretia vil begynde at undskylde sig med, at hun aldrig troede hun ville se Jonn igen og at hun følte sig alene. Derpå vil Hunt bede Jonn om at samle sine ting og skride. "Damen er ikke interesseret længere...". Hvis Hunt og Jonn kommer i håndgemæng, og det går for vidt, griber Lucretia ind og slår Jonn ud med noget tungt. Derefter ankommer 2 militsfolk, for skille de stridende parter.

Clive

Clive vil helt tilfældigt støde ind i Ursula, netop som han forlader infirmeriet. Hun bliver meget forfærdet over at se ham. Hun vil spørge til hvad der er sket, og hun vil lyde høflig og medfølende. Men Clive kan mærke at et eller andet er forandret; at gløden imellem dem ligesom er væk. Ursula går hastigt videre med et, "Nå - men vi snakkes ved", og Clive får fornemmelsen af at det sidste gang de ses.

Paul(ine)

Paul(ine) vil komme tilbage sit rum i kasernen. Her vil synet af den ændrede krop i det store spejl på badeværelset være chokerende. Grayson vil næsten samtidig kontakte Paul(ine) på iintercom'en og forhøre sig om aftenen skulle bruges på lidt tant og fjas. Næsten helt ufølsomt vil Grayson henkastet spørge: "Hvordan er det dog du ser ud...". Det skulle gerne give tilstrækkelig med dårlig selvtillid til at Paul(ine) ikke er frisk på en bytur. Hvis det alligevel bliver til noget, vil Grayson hurtigt tabe humøret, efter at have set Paul(ine) tæt på.

Li

Alt er stille i Li´s lejlighed, alt for stille. Der er ingen der har fodret hans kanariefugl, så den har lidt sulte døden. Man kan se hvordan den har forsøgt at æde sine ekskrementer... Det burde bibringe Li en del sorg, på hans egen stille facon.

New You

Efter alt det marinerne er gået igennem, vil de nok før eller siden ytre et ønske om at få ændret deres udseende, eller i hvert fald gemt deres cyberware bedre væk. Det eneste sted de kan få det på Tiko III er hos New You. Her møder de en ung, blond ekspedient. Hendes træk er perfekte og hendes øjne har orientalske træk. Hun har med andre ord det officielle "Tiko-look", hvis man er et elitemenneske i Tiko koncernen. Hun vil venligt og ekstremt, næsten overdrevet, høfligt betjene marinerne. Alle muligheder vil blive drøftet:

Den unge ekspedient (der står Samantha hendes navneskilt) står og betjener marinerne bag en computerskærm. Her lægger hun et billede ind af den mariner, der bliver betjent. Langsomt gennem samtalen, hvor Samantha og marineren bliver enige om hvad der skal gøres, ændres billedet. Tilslut ser marineren et billede af sit gamle jeg stirre ud på sig fra skærmen. Over skærmen er et lille logo :

"NEW YOU - YOUR FUTURE REFLECTION - AN IMAGE OF PERFECTION."

Når alt er faldet på plads, så giv marineren en horribel pris der svarer til omkring 3 måneders løn. Selvfølgelig kan der laves en afdragsordning over 48 måneder. Det er nu ekspedienten lader bomben falde. Marineren kan først komme til om cirka 3 måneder. Men han må meget gerne betale forud. Formodentlig skulle det gerne bringe den pågældende mariner en del frustration. Ventetiden på mindre operationer skyldes at New You stadig venter på reservedele, så selv små modifikationer må vente.

NEW YOU´S TILBUD:
Synthskin (almindelig kunsthud)

Supersynth (meget dyr kunsthud, der både kan have farve og blive "naturligt brun")

Soft-enhance (bløde puder af silicone, lagt ind på lemmer og krop, således at de skarpe kanter fra cyberwaren ikke vil kunne mærkes)

Facealterence (Indbygning af faciale siliconepuder, således at cyberware umiddelbart ikke er synligt. Ekstremt dyrt. Kan også fås med en *ASHITA* option, således at øjnene får det officielle Tiko look.)

Find selv på flere...

The Wormhole

Før eller siden ender marinerne på the Wormhole. Max Hunt vil med sine Jaegers forsøge at fremprovokere en episode, som han har aftalt med Hollings. Under hele sekvensen fylder Jake konstant mere i marinernes glas."On the house, drenge...". Det er vigtigt at marinerne når at få en hel del indenbords. Situationen skal opbygges langsomt men sikkert.

- En af Jaegerne trækker en prostitueret væk, som ellers lige har henvendt sig til en af marinerne. "*Kom her baby, du skal sgu' da have den ægte vare. Ham der er jo ren mekanik...*"
- Max griner til Jake og spørger ham "*Kan det være rigtigt, at du må servere alkohol for chromeboys? Det kunne jo være de mistede herredømmet over deres tandhjul og blev til en fare for os fredelige borgere!*"
- Max smiler hånligt til Jonn, hvis kvinde han var sammen med dagen før. "*Synd at din babe ikke er til Mekano...*" - "*Find dig en kvinde der kan lide magnetisk legetøj, næste gang...*".
- En Jaeger der spiller terninger med tre minearbejdere, bliver pludselig højlydt beskyldt for at snyde. Med en voldsom bevægelse springer lejesoldaten op, mens han vælter bordet og trækker en grotesk kniv. "*SÅ ER DET NOK*" lyder Jakes stemme ud over lokalet, idet han med et brag hamrer en tung metalstang i bardisken. En brøkdel af et sekund senere flyver en barstol gennem lokalet og rammer Jake, der tumler om bag disken med et mægtigt brag. Jaegeren griber chancen og kaster sig mod minearbejderne...

Bliv ved med at provokere marinerne indtil de "falder i vandet". Det er formålet at det hele skal ende med et stort, klassisk bar-slagsmål. Netop da kampen er på sit højeste og folk får slået tænder ud, brækket arme eller fingre og the Wormholes inventar bliver smadret til ukendelighed, kommer Kelasitter ind i lokalet med ti bevæbnede milits folk. Han stopper urolighederne, med magt om nødvendigt.

En ekstremt ophidset Kelasitter skælder marinerne al hæder og ære fra, og imens trækker Hunt og hans folk sig tilbage og forlader the Wormhole. På vejen ud sætter Max sit credkort i bardisken med en nonchalant bevægelse. "*Som betaling for skaderne*", griner han til Jake der netop er kommet på benene. Kelasitter forsætter iltert. Han bebrejder dem at de ikke kan holde sig ude af vanskeligheder når situationen er slem nok i forvejen. Kelasitter beder marinerne om at stille på hans kontor kl. 0800 (nul-ottehundrede) præcis. Hvis nogle af dem har våben beder han om at få dem udleveret med det samme.

Marinerne kan nu enten vælge at blive og drikke (senere på aftenen kommer der nemlig dansere), eller de kan gå tilbage til kasernen og sove den ud. Jake får hurtigt ryddet op, og alt vender tilbage til det gamle. Aftenen slutter med en druk konkurrence, så de fleste marinere bliver båret hjem.

Suspension

Næste morgen vågner marinerne tilbage på kasernen. Udover de heftige tømmermænd, så værker deres nye lemmer noget. Det er bedøvelsen der er ved at aftage. Kelasitter er temmelig knotten at se på, da de endelig dukker op. Max Hunt står ved siden af ham. Kelasitter forklarer at det er tydeligt for en hver at marinerne er blevet for ustabile. De lider simpelthen af kampstress.

"*De seneste uger har været hårde for jer. Det er ikke nogen skam at tage lidt fri fra det hele. Derfor sendes I hermed på orlov til Teraxiter indtil videre. Betragt dette som en ordre*"

Dette vil formodentlig føre til nogle protester. Kelasitter forklarer at man ikke kan bruge folk der bryder sammen under pres. Derfor har han lavet en midlertidig kontrakt med Jaegerne, således at de vil udgøre Tiko basens forsvar indtil forstærkninger er noget frem. Kelasitter vil for en tid forsvare sit argument, fornuftigt og sagligt, men "*det var ikke et diskussionsoplæg!*"

Han har fundet frem til at Tiko III formodentlig ikke er i direkte fare. For det første vover Hollings næppe at sætte sig op mod Consortiets lovgivning,og hvis han gjorde, hvorfor har han så ikke allerede angrebet?. Hvis marinerne prøver at få lov til at blive, bryder Max Hunt på et passende tidspunkt ind i samtalen: "*Tja Terrin, jeg ved ikke med dig, men umiddelbart virker det som ren cyberpsykose...*"

Tillad marinerne at føle sig noget dårligt behandlet, men der ikke noget at gøre.

I don't trust a man who survives what no other does, Hunt said. Perhaps it would have been better if they'd just died.

SLAGSMÅL:
Blandt det der kan ødelægges i baren, er de to store fluorescerede glaskugler. De splintrer med et brag, og det elektrificerede støv indeni vælter ud over folk, det blænder og svier i øjnene, giver folk hoste og glimrer i et stykke tid på alt hvad det har rørt.

TERAXITER I STIKORD:
Teraxiter er sprut, piller, sex, spil og musik.

Hvad end der sker på Tiko III vil det ikke være deres ansvar

De kunne meget hurtigere få lavet nogle "Skinjobs" og få gemt deres cyberware lidt af vejen. Hvis de normale Cybershops ikke har tid, så har de illegale i hvert fald.

Scene 2: På vej til Teraxiter

Marinerne suspenderes og sendes på ufrivillilg orlov på Teraxiter. Undervejs overfaldes deres transport af shatrats (pirater), men med hjælp fra Rygil og Tally, der også er ombord, overmandes piraterne. Tilslut får marinerne en kort beskrivelse af en fjende, som de endnu kun kender alt for lidt til.

Ombord på fragteren

Formålet med i nærmere træk at beskrive rejsen til Teraxiter, er at introducere marinerne for Tally, da hun bliver ekstremt vigtig for handlingen. Umiddelbart skal marinerne dog blot opleve rejsen som en rutine transport fra ét sted til et andet. Ren rutine. Selvom de kommer i kamp med nogle shatrats undervejs, så bør det blot bruges som en slags krydderi, hverken mere eller mindre.

Da Marinerne ankommer til dokken, er skibet netop ved at laste forsyninger af til basen. En ung ordonnans, går dem i møde, clearer deres boardingpas med sin ID-kort læser. Han leder dem derpå til elevatoren, der fører dem ind i skibets indre. Der er god plads - der sidder kun 10-15 stykker da marinerne kommer ind.

Kabinen er holdt i dæmpede hvide farver, en tæt blåt tæppe på gulvet. Sæderne er bløde og brede. I sædet foran er der indbygget Tvskærm, med com-faciliteter samt drikke og fødevarebestilling. På denne gamle fragter kan man kun få Texram protein, også endda kun på tube. Tilgengæld har de nogle andre smagsstoffer, så udover Stake, Spicy og den meget populære Komaranga, kan man også få Chicken, Stemalloys og Creme. Af drikkevarer er der et bredt udbud, men intet alkoholisk. Det kommer også kun i tuber. Når maden er bestilt, går der et lille øjeblik, 'kunden' bliver bedt om at sætte sit credcard i bestillingscomputeren. Derefter åbner en lille lem i stolen, med den bestilte tube. For dem der sidder forrest sider skærm og bestillingscomputer, i et fladt bord, der går op fra gulvet.

Liftoff

Da fragteren letter, starter en gammel 'velkommen ombord' Vid-slug på de små skærme i sæderne. En let påklædt kvinde byder velkommen ombord, og instruerer kort om de forskellige procedurer. Billedet flimrer meget og da hun kommer til den afdeling der handler om sikkerheden falder lyden ud. Lidt efter også billedet, hvorefter skærmen vender tilbage til normal status. Lyset dæmpes i kabinen...

Piraten manøvrerede det lille skib tættere og tættere på den langsomme fragter. "Nu" brølede han i intercom'en. Voldsomme fusionsdrevne turbiner blev sat i gang og fragteren blev derpå bombarderet med en byge af radiostråler, der både satte styrings og com-enheder ud af spillet. Med et let bump satte magnetslusen sig fast på fragteren, og med et voldsomt brag, blev et hul sprunget i skroget på fragteren. Samtidig med at piraten tog ladegreb på sin shot-gun kastede han sig med et kampråb ned i slusen. Piloten på fragteren nåede lige akkurat at sætte nødsignalet i gang før hans indvolde blev sprængt op på kontrolpanelet. En af piraterne tog en stun granat frem.

I en fjern ende af galaksen tændte et lille rødt lys på en sær udseende raderskærm:

Piraterne

Timing er utrolig vigtig i den næste sekvens. Marinerne skal opleve Rygil og Tally på slap line FØR de gør det af med de uheldig Shatrats.

Sent på anden rejse dag (tiden er simuleret ombord) vækkes han en af spillerne af en svag lyd. Med et flænger lyden af en skrig luften og flere i kabinen vågner. Kabinedøren åbner sig. Tung Røg og en stank af brændt kød flyder ind i kabinen. Idet en eller flere af marinerne rejser sig op bliver en granat kastet ind i rummet, EN STUN GRANAT..

Men umiddelbart går granaten ikke af. Med i en flyvende bevægelse kaster den unge mand sig hen til granaten i et forsøg på at kaste den tilbage igen. Nu husker en af marinerne hvor de har set ham før. Han var en af de to unge som forsøgte at stjæle to slugthrowers. Men i den samme eksploderer granaten.

THE TOURISTER:
Egentlig skulle rumfartøjet "the Tourister" været ankommet for 3 uger siden og have samlet passagerer op og afleveret forsyninger til basen. Men the Tourister forulykkede under mystiske omstændigheder, (nogle hvisker Holllings), så derfor foregår rejsen til Teraxiter på en udslidt fragter.

PASSAGERERNE:
Helt oppe ved indgangen sider et ungt par i den ene side af kabinen. Pigen sover, og drengen sider rastløst og trommer med fingrene. Marinerne kan ikke genkende det unge par (Ikke endnu i hvert fald). Nogle Minearbejde sidder længere nede. De lyder glade og de rabler der ud af om hvor mange kvinder de skal have på en gang, når de først besøger det ene eller det anden Bordel "Har du måske nogen sinde prøvet en Kestarian, det skulle bare være helt vildt" (En Kestarian har 4 arme..!?). Derudover er der et ældre par, der ser velklædte nok ud til at kunne være forskere, eller noget andet fint.

FAKTA:
Fragteren er blevet bordet på typisk shatrat manér. Først har de jammet thrust-control og com-systemerne. Derefter har de nedsænket en magnetsluse, der har sat sig fast lige bag ved cockpittet. Derpå har de sprængt sig vej ned i fragteren og hurtigt gjort det af med de ubevæbnede piloter.

Alt bliver til et lys, et brag og et skrig fra den unge mand. Alle kastes rundt i kabinen, blændet og med en ringen for ørene. De af marinerne som er tættest på granaten, mærker dog at den unge mands krop har taget betragtelig af for eksplosionen. De er faktisk kun meget lidt påvirket af granaten, og helt klar til kamp.

Da røgen letter, står 4 spraglede Shatrats, med kæmpe modificerede shot-guns. De bærer alle kampdragt og hjelme, på nær en. Han har langt sort fedtet hår samlet i en hestehale og et utal af øreringe i begge ører, hovent og med et strejf af sarkasme træder han frem.

Goddag, godaften, godmorgen, mine damer og herrer - alt efter hvilken tidscyklus i befinder jer i.. Mit Navn er Kaptajn Benard og jeg er jeres alle sammens toldagent. Nu hvor i er på vej igennem min sektor, så ville jeg gerne indkræve min beskedne del af jeres formue, ja for sige det rent ud, alt hvad i ejer.. Hvis i vil være så venlige at udlevere alle personlige ejendele til mine assistenter, så kan vi få ordnet det, samtidig med vi tømmer lasten. Jo mere hjælpsomme i er, jo hurtigere kan vi alle komme videre med vores daglige gøremål." Manden giver en ordre til tre andre pirater der netop træder ind i lokalet. "Saturo, Teller og Gentry, smut ned i lasten og frigør det vi kan bruge." siger Benard. Da begynder pigen på det forreste sæde at le og fnise. Piraterne synes et øjeblik at tøve og blive lidt uopmærksomme.

"Hvad er der galt med dig tøs" spørger Benard noget forvirret..."Er du fuldstændig tosset??" Pigens fnisen bliver til højlydt latter. "Sig det nu" beordrer Benard, men hans stemme er begyndt at vakle.

Pigen fatter sig lidt og prøver at svare gennem hendes ubeherskede latter : "Er det din bedste; JEG ER EN STOR OND PIRAT - FRYGT MIG; stemme du kan levere, det er sgu for latterligt.. Benard bliver tydeligt fornærmet, og rødmer lidt.. men lige inden han skal til at puste sig op fortsætter pigen : "Hvor dum har man lov til at være?"

I et øjeblik ser piraterne forvirret på hinanden, derefter på Benard. Han imidlertid fatter en gammel armbrøst, der på trods af sin antikke stil, virker ganske effektiv, imens han bukker sig ind over pigen. Med en dyb arrig stemme mumler han "Nu holder du mund, ellers..." Pigen bliver med stille, og noget angst kryber ind i hendes øjne. Hendes ansigt ser dog anstrengt ud og hendes næsebor vibrerer indtil hun igen skraldgriner.

Ud imellem hendes udbrud hulker hun "Jeg mener hvad for en slags pirater angriber et fragtskib EFTER det har leveret sin fragt...Ha Ha.. Så er man da for åndssvag..". Pludselig gør Benard store øjne. Latteren fra pigen forplanter sig til de andre passagerer og til sidst til piraterne.

Den eneste der ikke griner mere er pigen. Hun har fået et helt specielt glimt i øjet og med et kry smil læner hun sig frem mod Benard. Lynsnart griber hendes hånd fat i hans utallige øreringe på højre øre og hun river til. Med et skrig retter Benard sig op, mens han taber sin armbryst og tager sig til sit blodige øre..."

Kampen

Nu har marinerne deres chance for at vise hvad de kan. For første gang kan de bruge deres cyberware fuldt ud - de er både hurtigere, sejere og betydeligt stærkere end før deres operation. Husk når marinerne bliver skadet, at det som regel kun er deres synthhud det går udover. Beskadiget synthhud vil i løbet af få dage (sikkert inden de når frem til Teraxiter) begynde at rådne og væske.

I selve kabinen er der foruden Bernard, 3 pirater. I lastrummet er der også 3, og længere fremme i skibet er 2 andre, ved at ribbe cockpittet for brugbare reservedele.

Piraterne er alle bevæbnede med voldsomme nærkampsvåben så som lange knive, shotguns og stun-granater. Formodentlig er marinerne bevæbnede med deres private slugthrowers, men på trods af piraternes umiddelbare overtal, så bør de være en smal sag for de kamphærdede marinere. Kampen udvikler sig temmelig grotesk. Her følger nogle forslag.- lad dig endelig inspirere...

- En pirat bliver hårdt såret, da et skud rammer ham i munden. Men han kæmper alligevel videre med ordene "dlføø dith dthumme sccchhvin...", med tænder, blod og slim dryppende fra sin hjelm.

- En af piraterne der er i kabinen, muligvis Bernard, forsøger at flygte ned mod lastrummet. Et hurtigt skud rammer ham i hovedet. Passagererne bliver overdænget af en klistret masse af hår, hjerne, blod og metalrester fra hjelmen.

- I lastrummet går lyset pludselig ud. Marinere der har fået indsat cyberøjne, kan dog stadig se hvad der foregår. De af piraterne der er fanget i mørket, prøver i panik at få hinanden til at angribe; - hviskende - "Kom nu, du angriber, så dækker vi andre dig... Hvorfor kan du ikke gøre det, jeg kan sgu ikke se en skid, og du løber også meget hurtigere..." Osv...

En af piraterne tager et gidsel. Han stikker sin store shotgun lige i ansigtet på en af minearbejderne. Kun hurtig handling fra marinerne kan redde staklen fra at få sprængt hovedet af. Hvis den mariner der står nærmest har modificerede cyberarme, vil han i en superhurtigt bevægelse, kunne flå geværet ud af piratens hånd.

- En af piraterne overrasker en mariner med en kæmpe grum vibroøkse, og hugger lige ned i noget af marinens cyberware (I hovedet, en arm, et ben. Med en brutal lyd af metal mod metal sætter våbnet sig fast. Shatrat´en når lige at få et angst udtryk i øjnene, før marineren formodentlig slår igen.

- Gangen til cockpittet er tilsodet efter at piraterne sprængte sig ind sig igennem. Slusen fører op til piraterne eget skib. Kun to pirater er tilbage. Den ene reparerer Q-Drive enheden, og den anden er, når marinerne sniger sig igennem lugen, trådt af på naturens vegne I lastrummet ligger den ene Shatrat med hele overkroppen inde under Q-Drivet. Han har en masse værktøj liggende som han ind imellem rækker en hånd ud efter. Lastrummet er fyldt med et utal af åbnede og uåbnede fragtkasser med al muligt. Umiddelbart får marinerne øje på en kasse med kondensatorer, en beholder med noget slimet væske, samt en kasse med frag-granater. Da marinerne træder ind i rummet udbryder piraten : "Hvaa Stone, gider du lige at række mig Plecsjernet..." Hvad marinerne gør herfra er op til dem.

- Den anden pirat låser sig ud fra toilettet, netop som marinerne er beskæftiget med noget andet. Han vil råbe marinerne an, med noget i retning af "HOLDT". Dog når han nok ikke at overveje at han bare skulle have skudt først.

Da der er faldet ro over situationen, viser det sig at det nok vil være umuligt at forsegle hullet i fragteren og da piraternes Q-drive er ødelagt, må fragteren trække begge skibe med sig. Den forventede ankomst til Teraxiter er om ca. 3 dage.

"På en radarskærm, så anderledes og fremmed at intet menneske kunne havde konstrueret det, blinkede et lille rødt lys stille, næsten som et bankende hjerte. Samtidig kom en lang række mystiske tegn frem på skærmen, der på sit særegne sprog gav en uforståelig besked. Fire skikkelser stod bukket over skærmen. Med et tilfredst grynt, pegede en af skikkelserne med en kloligne nde, læderagtig finger på pletten. Det andre skikkelser samstemmede. En af dem begyndte at trykke på nogle små runde knapper, der aktiverede krigsskibets motorer. Med et brøl satte skibet sin hastighed op, i retning mod sit næste offer. Med sin store hånd tog et af væsnerne en lille sprællende skabning op af en grumset beholder. Med sine store kæber gulpede han væsnet ned, som en forsmag på den kommende myrderier.

Tilbage på den gamle fragter, havde den ung pige begivet sig ud i det ødelagte cockpit. To døde skikkelser lå ud over kontrolpanelerne, og deres stadig varme blod var ved at størkne i klistrede sorte plamager. Pigen gøs, som hun skubbede liget af den ene pilot ned på gulvet, til de rester af ham der før var indmaden af hans overkrop.

"Signalet må være her et eller andet sted" tænkte hun. Da var det hun fik øje på den pulserende knap. Over den stod der "Emergency Beacon". Pigen trykkede på knappen, der holdt op med at lyse. "Sådan", tænkte pigen, "Nu er nødsignalet aktiveret og der kommer nok snart hjælp".

Ikke så fjernt derfra, på den specielle raderskærm, slukkedes det røde lys. En af de dunkle skikkelser hamrede sin store næve i frontpladen, som for at genoplive lyset, med det forblev slukket. Med en gryntende kommando befalede han at stoppe skibet. Der var ingen grund til at jage efter bytte man ikke kunne finde. Der ville komme andre. Det gjorde der altid. Det havde Herrerne lært dem."

3. akt:

TERAXITER

Scene 1:

De suspenderede marinere ankommer til Teraxiter, hvor de efter en uvenlig modtagelse endelig kan få lov til at slappe af. De drikker, spiller og går på tvivlsomme etablissementer. Endelig møder de Skraz, et medlem af banden the Lost Sheep.

Ankomst

De hårdtprøvede marinere ankommer langt om længe til Teraxiter i den medtagne shuttle. Hvis de havde ventet at få en heltemodtagelse, kan de godt tro om igen. Når shuttle'en er landet i New Gonqlin Spaceport, tropper der en Fleet officer op og forlanger en forklaring.

Hvem har ansvaret? Hvem har givet dem lov til at tage loven i egen hånd? Var de ikke klar over at de udsatte de andre passagerers liv for fare? Hvorfor fulgte de ikke standard Fleet procedure og samarbejdede? Tror de at de kan tillade sig at sætte sig over loven?

Sammen med officeren kommer der også en medic, der tager sig af eventuelle sårede - der i blandt Rygil og Tally. Fleet Officeren er ikke synderligt imponeret over deres dåd, men takker dem overfladisk og overtager sagen derfra. Ved en gennemgang af passagerlisten opdager han, at Rygil og Tally ikke har nogle ID papirer og truer dem med at nægte indrejse og andre ubehageligheder. Her er det meningen at marinerne skal føle sig forpligtet til at træde ind og sige god for dem. Med lidt overtalelse vil officeren lade tvivlen komme dem til gode, og Rygil og Tally kan sammen med marinerne forlade New Gonqlin Spaceport.

Snart efter tager Rygil og Tally afsked med marinesoldaterne. De er klar til at prøve lykken i "ferieparadiset" Teraxiter. Tally virker meget spændt og glad, og sender et fingerkys til en af dem da hun og Rygil kører bort i en skimmer.

Den regnfulde by

Teraxiter er omtrent så stor som Merkur og er i de seneste år blevet et profitabelt omend beskidt stop på vejen mellem koloni verdenerne og det store ukendte. Teraxiter har kun et, stort kontinent - på størrelse med Australien - hvorpå planetens eneste by også ligger. Himlen er sort og sodet og gaderne er fyldt med prostituerede, cyberleggers, bander og bumser, men barerne og casinoerne formår overraskende nok altid at være fyldt med hundredevis af corp minearbejdere, papirnussere og andre lønslaver. Alle de store corps ejer dele af Teraxiter City, hvori de står for at opretholde lov og orden, men dette bliver fortolket på vidt forskellig vis. Det er almen viden at Randall-Hollings corp kontrollerer the Lost Sheep - Teraxiters største bande. Derfor overrasker det heller ikke at R-H sektoren er langt den værste. I denne del af byen ligger også New Gonqlin Spaceport, Teraxiters eneste rumhavn, og det er her marinerne ankommer til. I en gammel, nedlagt hangar i New Gonqlin Spaceport holder Hacksaw og hans pirater til. Det var dem der stod for angrebet på the Fury i akt 1, og dem skifter marinerne bekendtskab med senere.
En ting til om Teraxiter. Det regner - *altid*!

Endelig er marinerne på egen hånd i Teraxiter og for så vidt også i scenariet. De kan gøre lige hvad de vil, men en oplagt mulighed ville være at finde et hotel - en *pleasure-pot* som de lokale kalder dem. Når dette er sket er det op til dem selv og spillederen at få tiden til at gå. En række muligheder byder sig til. Tilføj endelig flere...

- **Prostituerede:** Det vrimler med kvinder (og mænd) der tilbyder sig selv for en mindre betaling. Mange af dem ser temmeligt afdankede ud og man risikerer alskens spændende kønssygdomme. Alligevel er det klart det mest udbredte erhverv blandt Teraxiters arbejderklasse.

- **Barer:** Teraxiter er propfyldt med små, snuskede barer. Mange af dem er strip barer, med tilhørende prostituerede, narkohandlere, spillere, småforbrydere og bandemedlemmer. Ulovligheder foregår i det åbne, og det kan nemt blive en test af marinernes moral: Hvor meget snavs kan de overvære før de griber ind? The One Legged Pirate, the ShatterZone, O'Malleys End og the Broken Airlock er gode eksempler på denne slags barer. Smid om dig med navne som var de affald, og understreg den fatalistiske, afdankede stemning der hviler over disse steder.

- **Hoteller:** Der er fire hoteller i Teraxiters øvre by. De to af dem, *the Imperial Executive* og *Open Arms Hotel*, er relativt exclusive og prisen er derefter. De kan begge prale af en imponerende omfattende room-service der inkluderer prostituerede, legale og mindre-legale stoffer og hasardspil. Filosofien er, at hvad man ikke kan finde på hotellet, går man andre steder hen og finder. På Teraxiter kan det nemt betyde at man ikke vender tilbage - *nogensinde*. De to andre hoteller, *the Umbrella* og *Frontier Vacationer*, er uden in-room prostitution og har en væsentlig anderledes opfattelse af ordet "rent". Alle hotellerne er meget liberale hvad angår lov og orden. Så længe man ikke generer de andre gæster, kan man gøre stortset som man vil. Skulle der blive problemer vil by-sektorens sikkerhedspoliti hurtigt være på pletten.

- **Vejnettet:** For omtrent 10 år siden byggede man de store ER's (Elevated Roadways), der gennemskærer Teraxiter på kryds og tværs. Det blevet gjort for at forbedre byens image over for turister og industrifolk og det var en stor succés. Hævet fra 6 til 18 meter over gadeniveau, kan man via disse veje komme rundt stort set over alt, uden nogensinde at blive tvunget til at bevæge sig ned blandt Teraxiters afskum. De hævede veje er altid godt lyst op, og der er aldrig langt til den nærmeste patrulje. Til gengæld er man, hvis man først har forladt ER'sne, helt på egen hånd. Det er ikke usædvanligt at se en forbrydelse blive begået lige under en patrulje, som ikke gider røre en finger for at hjælpe ofret. Trapperne der nogle steder forbinder ER'sne med underbyen, bliver altid bevogtet, og det er ikke alle der får lov at komme op...

- **Teraxiter Megaplex Mall:** Dette er et gigantisk supermarked der, ejet af Randall-Hollings, kan prale af over 400 butikker der tilbyder alt lige fra eksotiske kæledyr til tatoveringer og piercing. Her er relativt dyrt men til gengæld er det muligvis et af de mest sikre steder på Teraxiter. Høj sikkerhed er godt for omsætningen.

- **Casino:** Der er (mindst) to muligheder for at gå på casino på Teraxiter. The Pot O'Gold er det dyreste og mest eksklusive mens Aces & Eights er mere almindeligt. Begge steder kan det lade sig gøre at smide en formue væk på få øjeblikke, men gevinsterne er der meget langt imellem. Der er relativt få punks disse steder, men masser af prostituerede og deepspace minearbejdere.

- **The Lost Sheep:** På en bar eller et casino bliver marinerne vidner til følgende: Tre punks sidder og generer to ludere (lad os kalde en spade for en spade...). De er dækket af cyberware: Man kan skimte plasticslanger der går ud fra rygraden og ind i hovedet bag ved øret. De er alle tre klædt i stramme sorte tanktops og læderbukser. Den ene har en sort hanekam dekoreret med fiskekroge og er i det hele taget piercet over det hele. De to andre er skaldede og har over det ene øre tatoveret ordene "Lost Sheep" med store røde bogstaver. De er tydeligvis medlemmer af Lost Sheep banden, men har ingen synlige våben. En af de skaldede har en halvsmadret chipholder monteret i nakken og en kanyle hængende fra det ene øre.

  Pludselig tvinger de tre punks luderne ud på toilettet. Luderne ser ikke glade ud. Hvad gør marinerne? Hvis de vælger at ignorere det, gør det ikke spor. Lidt efter kommer de tre Sheep ud igen storgrinende. Den ene har lidt blod i hovedet men det er ikke hans eget... Højrøstet siger han: "*Schiess man*! - ska' vi gå ud og få noget ungt kød, gutter?" Grinende forlader de baren.

  Hvis marinerne derimod går ud på toilettet for at blande sig, ser de Sheep'ne igang med at forlyste sig med de to piger. "Er det jeres kærester?", spørger hanekammen grinende og trækker en grumt udseende slagtekniv. Det er tydeligt hvordan slangerne pumper syntetisk adrenalin rundt i hans krop, og hans muskler spændes. Hvad der sker er helt op til marinerne. De tre Sheep er ingen match for marinerne, og det vil være en fordel hvis de ikke slår dem helt ihjel. Hvis det overhovedet er muligt så trækker Sheep'ne sig ud af en evt. kamp, lige så snart de indser at de er underlegne. "*Scheiss man*! - slap af. Vi legede jo bare. I kan få pigerne helt for jer selv, *man*. Lad os glide ud og finde noget friskt kød, gutter. *Scheiss*..."

"Scheiss, man! You ripped off half my fraggin' nose! I ain't gonna tell you jack, you lunk o'ugly."Jonn smiled and ripped the ring out of the punk's chest.

Interlude:

MARERIDT

LYRIK STYKKE:
Teksten på disse to sider er det meningen at du skal læse op for dine spillere. Du kan også vælge at omformulere det, eller evt. at lade Tally fortælle det selv, men det anbefales ikke. Grunden er, at det meget nemt kan komme til at virke "corny" hvis Tally skal sidde og beskrive voldtægten, men på den anden side er det vigtigt at hændelsens gru står klar for dem. Den tjener nemmelig som vigtig motivator for at marinerne senere opsøger gerningsmændene og for at forstå Tallys hævnlyst.

Idéen er at man læser stykket op, og senere siger: "og Tally fortæller..."

Tally og Rygil løb panikslagne ned af den mørke gyde. Den endte blindt. Inden de kunne nå at vende om, stod deres forfølgere i den anden ende og spærrede vejen.

Da de så deres bytte fanget i fælden stoppede de tre punks og stod afventende, afslappede. En af dem tog en kam frem og kørte den gennem sit fedtede sorte hår, og smilte ondt til den kønne unge pige.

Rygil stod foran Tally som for at beskytte hende. Banden grinede højt og Tallys ansigt rødmede af vrede og frustration.

"Hey, knægt, pis af med dig og lad os få pakken for os selv."

Tally kunne ikke modstå den oplagte provokation: "Skrid! Jeg ville aldrig røre jer om det så var for penge! Aldrig i livet!"

Lederen så såret ud og pillede ved sin kanyleformede ørering. Over hans øre var der med store røde bogstaver tatoveret ordene "Lost Sheep". "Hun vil ikke flæske med gode gamle Skraz, gutter. Jamen jeg vil da ikke gøre dig ked af dig, skattertøs. Jeg gør det bare når du er død, okay?"

Der var ikke meget Rygil kunne gøre. Det var klart at de ikke var ude efter deres penge - det var kun altfor tydeligt at de ikke havde nogen. Den eneste ting Rygil og Tally havde der var værd at stjæle, var deres kød og blod og selvrespekt.

En tom flaske skinnede i Teraxiters blege måneskær. Rygil samlede den hurtigt op og slog bunden ud mod den regnvåde gade. Med et hurtigt hug trak han en dyb, rød flænge i den nærmeste punks arm. Blodet strømmede ned af armen og den overraskede mand vaklede baglæns.

Lederen, ham der kaldte sig Skraz, slog en skraldlatter op og skød sig selv fuld af Quickill og Adrenalin mens lange, skarpe klør gled ud af hans knor. De andre mænd trak deres knive.

"Sådan skal det være, knægt!" råbte Skraz, mens Rygil bange holdt den dryppende flaske op foran sig.

En af mændene kastede sig forbi ham og greb fat i Tallys gyldne hår. Rygil kastede sig panisk af al kraft mod ham og svingede flaskestumpen i en bred bue af krystalskarp smerte. Skraz fik en flænge hen over ansigtet og skreg da glasset skrapede mod knoglen under hans tænder.

Den sidste punk dukkede sig og smadrede sine metalliske knor i nyrerne på Rygil.

Tally sparkede af al kraft sin angriber i skridtet, men han stønnede knapt og gav hende en skalle. Bevidstløsheden truede med at overvinde hende, men hun nægtede at bukke under. Rygil lå på knæ mens han nytteløst slog ud efter de dansende skikkelser omkring ham. Skraz trådte hårdt ned på hans arm og Tally hørte lyden af glas og knogle der blev knust fuldt af et ynkeligt skrig der hurtigt gled over i en klangende klynken.

Et hårdt slag i hendes baghovede fik mørke våde strømme til at sive ned af ryggen på hendes tøj. Skraz løftede Rygil i håret og stoppede et eller andet i munden på ham og truede Tally hvis han ikke spiste det. Endelig forbarmede bevistløsheden sig over hende...

Der var mørke kun glimtvis afbrudt af grinende ansigter og stinkende ånde. Der var smerte. Hun følte nogle røre ved sig, røre steder som kun Rygil havde rørt før. Men denne gang var det ikke en elskers bløde kærtegn - det var en bestialsk befamling så kold som den metalliske hånd der gjorde det. Så en følelse af at blive flået og en beskidt smerte. Den startede nede og arbejde sig skamløst op langs rygraden. Tally mærkede tårer løbe ned af hendes ansigt - eller måske var det en af hendes plageånders savl. Det var ligemeget nu...

Da Tally vågnede var månen borte men det var stadigt mørkt. Hun kunne ikke se ret meget, men følte en svag smerte i baghovedet. Hun forsøgte at rejse sig og hørte hvordan hendes hår knasede da det trak sig fri af det størknede blod. Hendes tøj hang i laser.

Rygil lå livløs lidt borte. Han lå med ansigtet i en blodpøl der havde trukket de fleste rotter væk fra hende. Hun kom på benene og følte en skarp smerte dybt i sit skød. Hun måtte støtte sig til muren og kiggede ned på Rygil. Hans mund var en blasfemisk maske af flænget kød og størknende blod. Små, glimtende glasstumper dækkede hans læber og Tally indså hvad det var han var blevet tvunget til at spise.

Tally trak sit iturevne tøj sammen omkring sin forrevne krop og stirrede hadsk op mod den sorte himmel. Den sodede regn trak grålige striber ned over hendes sammenbidte ansigt, men hun græd ikke. Hun havde ikke flere tårer..."

Scene 2: Tallys hævn

En hårdt medtaget Tally henvender sig til marinerne. Hende og Rygil blev overfaldet af en bande, kaldet The Lost Sheep. Tally blev voldtaget, Rygil er død. Det står klart at Tally er besat af hævntørst og marinerne må træffe et valg. Enten hjælper de pigen med at få hævn eller også vil hun selv dø i forsøget. Gerningsmanden er en punker kaldet Skraz. Udover at være den som voldtog Tally er han også i besiddelse af et Wolverine brystpanser. Ved nærmere afhøring sender han marinerne til en af Teraxiters vigtige crimeboss'er; Hacksaw.

Hvad er der sket?

Når marinerne før eller siden er blevet trætte af hor, druk, spil og punkere, må det formodes at de vender hjem til deres værelser og det er her handlingen fortsætter. Langt ud på natten, faktisk tidligt om morgenen, banker det insisterende på døren og uden for står to CorpSec folk fra Brodie-sektoren. Mellem sig har de en hårdt medtaget Tally der knapt kan stå op. Hun er forrevet og blodig og hendes tøj hænger i laser. Den unge pige har et underligt tomt blik i øjnene, da hun med en svag stemme fremstammer:

"H... hej. I var de eneste, jeg kendte navnet på... Må.... må jeg være hos jer?" Med en stønnen kollapser hun i armene på marineren der er nærmest.

De to Brodie folk forklarer, at de fandt hende i en gyde i nærheden. Det eneste hun ville sige, var marinernes navne (hvis der er en af dem hun har knyttet sig særligt til, er det hans navn hun har sagt). Hvis marinerne indvilliger i at tage sig af hende forlader de to Brodie folk hurtigt lejligheden igen. Hvis ikke de er indforståede med det, tager Brodiefolkene hende med sig til et herberg for hjemløse, hvor hun kan blive nogle få dage inden hun bliver smidt på gaden til en uvis skæbne (og det vil marinerne vel ikke have, vel?).

Hen ad formiddagen kommer Tally til sig selv igen, men hun er ikke den pige de husker. Hun forklarer stille hvad der er sket, og det har du jo lige læst op, så ingen problemer her. Hun er blevet meget indadvendt og kan berette om de frygtelige begivenheder uden at fortrække en mine - som om det slet ikke rører hende; som om det var overgået en anden. Dog får hun et stålsat blik i øjnene når hun fortæller om forbryderen. Med en konstaterende og rolig stemme siger hun: "Han skulle ikke ha' gjort det. Han skal betale... Jeg vil slå ham ihjel!"

Når Tally beskriver Skraz, går det måske op for marinerne, at de har set ham før. Ja - de kunne måske endda have forhindret forbrydelsen. De må meget gerne føle lidt skyld. Nu har de i hvert fald et problem. Tally insisterer på at tage hævn - koste hvad det vil. Hvis de ikke vil hjælpe hende, så gør hun det selv. Hun er ikke nogen voksen kvinde, men hun er heller ikke nogen lille pige som marinerne bare kan forbyde at gøre som hun selv vil. Desværre er det temmeligt indlysende at hun vil blive slået ihjel hvis hun tager sagen i egen hånd, så marinerne har egentlig ikke noget valg. De må på jagt efter Skraz - hvad de skal gøre med ham, når og hvis de finder ham må vente!

Jagten på Skraz

At opstøve Skraz kan være så let som ingenting eller så svært at det føles umuligt, alt afhængigt af hvor meget tid du har tilbage. Hvis du føler, at det kunne være fedt, så træk dem gennem samtlige barer og baggårde på hele Teraxiter i deres søgen efter Skraz; det vigtige er at de før eller siden hører en drævende stemme fra en sidegade:

"*Scheiss man!* Hun vil ikke flæske med gode gamle Skraz, gutter." Tally farer sammen, da hun hører hans stemme igen, men retter sig så op og bevæger sig langsomt nærmere.

I bunden af en gyde står Skraz og 4 bandemedlemmer og truer to prostituerede (igen... Bliver han aldrig træt?). De to prostituerede vil flygte ved mindste mulighed, men Skraz og hans håndlangere er ikke i tvivl om at de kan hamle op med hvem som helst - lige indtil de opdager at det er deres gamle "bekendte" fra toilettet i akt 3.1.

Skraz vil forsøge at tale sig ud af det og er først slet ikke klar over hvem Tally er. Kun hvis han direkte bliver mindet om det, husker han Tally, og vil forsvare sig med at han jo ikke anede, at hun var marinernes (underforstået: marinernes luder). Desuden skulle hendes ven ikke have gjort så meget modstand - faktisk havde de slet ikke tænkt sig at gøre dem noget... På ære... Iøvrigt er der jo ikke sket noget med hende.
"Hun kan vel stadig sælges til almindelig pris?"

Hvis han kan se at der ikke er nogen vej uden om, er Skraz og hans Sheeps klar til at slås og de er lidt tungere bevæbnede end sidst. Dog skulle marinerne ikke have nogen problemer med at bukke begge ender sammen på dem, og Skraz's venner er nogle feje hunde som vil flygte, hvis de kan.

Faster than Skraz could have believed possible, Jonn raised his massive leg and smashed his foot down into the murderer's jaw, sending teeth, tongue, and blood cascading over his neck. "Go thwcoo youthelf, ath-hole!", Skraz growled through broken teeth.

Det er fedt (banalt men sandt...) hvis Skraz bliver smadret ret så eftertrykkeligt, men samtidig er det *vitalt* at han overlever. Han er nemmelig nøglen til næste scene. Under kampen (afklapsningen) får Skraz eller nogle af hans folk flået deres tøj i stykker, og inden under ser man... Marine panser! På brystpladerne står der tilmed "the Wolverines" med gule bogstaver. Dette skulle gerne opfordre med et vink med en vognstang til at spørge hvordan 4 Lost Sheeps får fat i Wolverine panser. Umiddelbart vil de være ret nemme at få til at snakke, hvis de altså er i stand til det... Brystpladerne har de fået af deres boss, Hacksaw, der holder til i den nedlagte del af New Gonqlin Spaceport. Det er alt de ved. Skraz vil kæphøjt true marinerne: "*Scheiss man!* I er færdige. Hacksaw massakrerer jer! Ha!" Når marinerne har presset Skraz for hvad de kan, sker følgende:

"[Til en af marinerne] Pludselig mærker du din pistol blive revet ud af sit hylster og som i slow-motion ser du Tally træde hen til Skraz. Med sikker hånd løfter hun pistolen mod hans ansigt og det er som om man kan føle hendes brændende had. Hendes halspulsåre pumper blod til hovedet i langsomme, dybe ryk. Hvad gør I?"

Dette repræsenterer et moralsk dilemma: Skraz er forsvarsløs. Skal marinerne lade Tally få den hævn hun så brændende ønsker, men samtidig lade hende blive morder, eller skal de stoppe hende med chance for at hun aldrig vil kunne slippe for sit flammende had?

Popquiz asshole - what do you do?

Hvis Tally pløkker ham er det selvfølgelig op til den enkelte spilleder at vurdere hvad der sker, men vores (moralsk forsvarlige...) forslag er, at hun har bedst af at blive reddet fra at ødelægge sit liv mere end det er i for vejen. En mulighed er, at marinerne vil kunne bruge Skraz til at luske sig ind i Hacksaws hovedkvarter. Her vil man evt. senere kunne lade ham blive pløkket af sine egne, så retfærdigheden sker fyldest. Under alle omstændigheder afsluttes denne scene med, at marinerne (i sandhedens tjeneste) opsøger New Gonqlin Spaceport og Hacksaw. Det vil formodentligt være det bedste, om de forinden finder et sikkert sted til Tally (fx. deres hotelværelse, med lidt penge på hånden).

Scene 3: Hacksaw

Hacksaw holder til i en forladt hangar, i den ældre del af Gonqlin Spaceport der ligger i RH-sektoren. Marinerne sniger, bluffer eller kæmper sig ind, på en eller anden vis, og konfronterer Hacksaw. Her indrømmer han sit samarbejde med Hollings, men nægter at vide noget ellers. Samtidig håner han spillerne på det groveste med mottoet : I har ikke noget bevis. Hacksaws base rummer et vigtigt spor. Det består af et helt lager af nødsignaler. Hacksaw må indrømme at han er blevet betalt af Hollings for at smide dem af forskellige steder. Turen går nu i Hacksaws rumskib videre til New Akron.

New Gonqlin Spaceport

HACKSAWS BASE:
Basen er bygget i gammel støbebeton og ligner mest en gammel bunker, hvor gulv, vægge og loft alle er af rent beton. Rummene er lange, med højt til det buede loft. Store lysrelæer, med lysstofrør hænger på væggene. Gangene der forbinder de forskellige rum er mindre, næsten helt runde og igen med lysstofrelæer på væggene.

Hacksaw har hele bygget hele sin operation op over sin base. Ud over at være hans skjulested, er det også hans lager og fabrik, hvor han fremstiller forskellige ulovlige stoffer. Basen rummer også Hacksaws helt private samling slyngler og narkofabrikanter. I alt har han mere end 40 mand, der bor i huset. Basen ligger i nogle forladte, indhegnede områder. Marinerne må passere nogle spærringer hvor der står "R-H PROPERTY - NO ENTRANCE!".

Præcis hvordan marinerne skaffer sig adgang til basen er op til dem selv, men de skal ikke have for lang betænkningstid. Her helliger målet, midlet, så hvis det eneste marinerne kan finde ud af er at storme huset og skyde alt og alle, så er det fint. Her følger en beskrivelse af basen, samt 3 forskellige reaktionsmønstre, som folkene på basen vil følge i forskellige situationer.

1. Lagerhallen: Denne del af basen tjener primært til opmagasinering af alle mulige ting, lige fra tyvekoster til rengøringsmidler og tørkost. Det er samtidig her hovedindgangen til basen er. Fem eller seks punks hænger som regel ud foran indgangen, og lukker kun folk ind som de, via intercom'en, clearer med folkene inde i basen.

2. Fabrikken:
I dette særligt nedkølede rum, hvor temperaturen konstant holdes på -20 grader fremstiller Hacksaw de fleste af de stoffer, der sælges på Teraxiter. Den ekstreme kulde hjælper fremstillingsprocessen til at forløbe mere gnidningsløst.

3. Crewquarters: Her opholder Hacksaws folk sig når de ikke er inde i byen eller ude på opgaver. Hver mand eller kvinde har en lille sovekabine, med indbygget vid-display, madskab og en box til personlige ejendele.

4. Checkpoint: Dette er døren til Hacksaws kontor og arbejdsværelse. Døren er konstant bevogtet af to mand, der over et terningespil eller over kanten af et Playboy blad, clearer alle som skal ind til Hacksaw

5. Generatorrum: Basens strømforsyning. Med lidt held kan den sagtens kortsluttes.

6. Lager: Her har man en lager af reservedele, våben, brændselstave og andet som Hacksaw og hans folk har haft brug for på deres interstellare togter. I et hjørne af lagret er en hel del kasser, mærket R-H. Hver kasse indeholder et godt indpakket nødsignal, med brugsanvisning og det hele. Der er over 20 kasser i alt, hvilket er usædvanligt mange. Normalt er der kun *et* nødsignal monteret i et skib og de går kun sjældent i stykker (konfronteret med disse vil Hacksaw kunne give marinerne nogle ekstra oplysninger).

7. Hangar: Her holder *the Raven*. Dette er et superavanceret og top-hemmeligt fartøj, bygget til Todd Hollings for en astronomisk sum. Det overtræder samtlige Fleet-regulativer og mere til. Skibet synes at være fuldstændigt sort, med en lys-absorberende overflade. Det betyder formodentlig at der er brugt stealth-teknik, noget der ellers er strengt forbudt.

8: Hacksaws kontor og værelse: I stærk kontrast til resten af basen er Hacksaws kontor rigt udsmykket. En tykt rødt tæppe dækker gulvet. På væggene og på små sokler rundt omkring i lokalet er utallige små kunstværker. Store og små palmer står overalt i lokalet. En stor panoramarude giver udsigt over hangaren, hvor man kan se *the Raven* stå parkeret.

A: Temperatursluser:
Hvæsende sluser, der med udsivende damp og blinkende lamper lukker marinerne ind/ud af den nedkølede dopefabrik.

Den Hårde Måde

Alle direkte angreb på basen vil give marinerne kamp til stregen. Hvis de ikke tager vagterne uden for døren i ét hug, så vil alle i basen være advaret om angrebet. Marinerne vil da skulle kæmpe sig om ethvert hjørne og de vil nemt kunne komme i krydsild. Over alt eksploderer lysarmaturerne i en sky af gnister, når et skud strejfer dem.

I takt med en formentlig eksplosiv ødelæggelse vil det gamle sprinkleranlæg gå i gang. Da bygningen ikke har nogle direkte afløb, vil der hurtigt ligge nogle centimeter vand på gulvet og betonen bliver spejlglat.
De skud der ikke rammer deres mål, preller af på betonvæggene og river store stykker væg med sig. Støvskyer og stensplinter regner ned over marinerne.

Da marinerne trænger ind i crewquarters, er en eller flere af banditterne først lige vågnet, og har knapt åbnet døren på deres sove kabiner. Nogle velplacerede skud sætter nogle kortslutninger i gang. De af banditterne som ikke bliver sprængt i stumper og stykker af skuddene, bliver grillet som kyllinger af overgangen i de elektriske systemer.

Imens marinerne vælter rundt i crewquarteret, springer en mand frem ved gangen der fører hen til hangaren. Med et brøl slynger han sit raketstyr op på skulderen og fyrer det af med et kæmpe brag. Som marinerne kaster sig til gulvet eksploderer sovekabinevæggen i et glimt af ild, røg, beton, stål og skrigende menneskekroppe. I et øjeblik er alt stille, førend skuddene igen runger i det svedne rum.

Idet spillerne har fået kæmpet sig ned i den lysstofrørs-oplyste gang der fører ned til Hacksaws gemakker, springer en mand rundt om hjørnet. Han affyrer en af de frygtede Sonicboomers. I et uendeligt øjeblik et det som om deres hoveder er ved at springe i luften i en enorm larm. Derpå eksploderer lysstofrørene og gangen bliver i et kort sekund til et hav af gnister og ild. Herefter er alt mørkt.

Skulle marinerne forvilde sig ind i dopefabrikken, mens kampen står på vil kampen blot udvikle sig endnu mere ekstremt. Beholdere under tryk vil voldsomt og højlydt eksplodere og sprede deres slimede indhold ud over gulvet og marinere der står tæt på. Det vil gøre det til-isede gulv (pga. af sprinklerne) endnu mere upålideligt.

Alle i rummet bliver overdænget med vand fra sprinkleranlægget. Det vil næsten øjeblikkeligt fryse til is og marinerne vil knitre i hvidt, som de tilfrosne bevæger sig rundt i rummet. Ind imellem fryser et våben til eller en ubehandsket hånd hænger fast på det iskolde metal.

Nogle af Hacksaws folk vil forsøge at få situationen under kontrol ved at kravle op på de store beholdere i lokalet. Herfra vil de meje alt ned: samlebånd, pakkeborde, destilleringmaskiner og lysarmaturer. Som marinerne dræber deres modstandere, falder en eller flere af dem ned i nogle store bundfaldskar (deres indhold er stærkt basisk). Skrigende bliver pågældende skurk opløst i slimet. En af dem havde netop afsikret en granat, så en enorm eksplosion følger da det slimede bundfald med ét antændes. En alarmsirene går i gang og en rumlen synes at varsle at hele rummet er ved at eksplodere. Marinerne har en kort frist til at komme ud, før en kraftig eksplosion smadrer hele lokalet.

Umiddelbart vil Hacksaw, når han bliver konfronteret, samarbejde. Han er godt klar over at den gruppe cybermercs, (marinerne), der netop har raid´et hans egen base IKKE er til at spøge med.

Stryker took the pirate out with one quick jab of his artificially enhanced limb.

Maybe this cyber-junk isn't so bad after all, he thought.

Den listige måde

Marinerne kan forsøge at snige sig ind på basen. Efter at have konstateret, at alle andre muligheder er stort set udelukkede vil det sandsynligvis føre dem til taget af bygningen, hvor de finder et stort tagvindue. Det åbner sig lige over crew quarters, og herfra har marinerne et godt overblik. Præcis hvor stor fordel de drager af det, er helt op til hvordan de griber det an.

Snedige marinere vil måske vente til om natten og overraskelses effekten vil da også blive langt større hvis folkene nedenunder er gået til ro. Rigtigt listige marinere vil måske endog forsøge som listetyve at fire sig ned på gulvet og helt undgå kamp.

Før eller siden vil de dog nok blive opdaget, om ikke andet så når Hacksaw presser på sin skjulte alarmknap. Det vil føre til et brutalt opgør i Hacksaws luksuriøse gemakker, med sønderskudte palmer, en luder der blive ramt ved et uheld, puder der bader alle i fjer og en smadret panoramarude.

EN HJÆLPENDE HÅND:
Vælger marinerne den hårde måde, kan du hjælpe dem ved at lade dem finde en stor tung fragter(et stort og tungt køretøj), der er i brugbar stand. Den vil fungere fint som brækjern og give marinerne fordelen ved et overraskelses-angreb. Hvis marinerne bruger lang tid i dopefabrikken, kan du eventuelt lade en skurk undslippe ad Hacksaws private sluse, således bliver marinerne ledt direkte til Hacksaw.

"VOGNSTANGSVINKET":
I Hachsaws Computer eller ombord på The Raven, finder marinerne denne kodede Transmission :
"3087045 k23934 *23214
Operation REAVER
Opdaterede aktiveringstidspunkter. De 4 skjulte signaler, på koordinat 140971-2165 skal aktiveres senest d. 15/8-2561. Resterne på Koordinat 150573-2509 skal også fjernes A.S.A.P.
H.
90459u0j384202k192394"

Den smarte måde

Rigtig smarte marinere vil formodentlig forsøge at bluffe sig ind, enten ved at udgive sig som dræbere på udkik efter en arbejdsgiver, købere til nogle af Hacksaws varer, eller noget helt tredje. Det vil dog være ret svært men igen meget op til marinernes evner og spillederens vurdering. Både Hacksaws folk og Hacksaw vil være ekstremt mistænksomme. Folkene i døren vil som regel bede folk om at komme igen næste dag for i mellemtiden at checke op på dem.

Følger marinerne denne procedure, vil de blive skygget resten af dagen og den næste dag med, indtil de møder op. Hvis marinerne når så langt at de konfronterer Hacksaw, vil de jo nok før eller siden bekende kulør. Det vil føre til det førnævnte opgør, se under "Den listige måde".

Vigtigt: Hacksaw skal overleve opgøret.

Hacksaw

Tilslut vil marinerne stå ansigt til ansigt med den noget chokerede Hacksaw. Han vil, på det tidspunkt hvor marinerne trænger ind i lokalet, være på vej op fra sin jacusi, hvor han netop har tilbragt noget tid sammen med en af sine favoritprostituerede. Ingen af hans folk har ville forstyrre ham, i hvert fald gjorde de det for sent...

Alt efter måden hvorpå marinerne er trængt ind i lokalet, vil rummet være totalt smadret efter et hidsigt opgør med Hacksaws folk, hvor panoramaruden er splintret, den prostituerede ligger gennemhullet i jacusien og alt interiøret er skudt i smadder. I det tilfælde vil Hacksaw have klemt sig ind imellem nogle af sine bogreoler og på den måde have overlevet.

Måske ankommer marinerne i stedet efter de har slagtet det meste af basen og derfor er lokalet nærmest uberørt. Da vil Hacksaw netop være ved at iføre sig sin slåbrok efter at være gået op fra sin Jacusi. Der er selvfølgelig også muligheden for, at marinerne har sneget eller bluffet sig ind. Da vil Hacksaw forsøge at aktivere sin hemmelige alarm og vil derpå søge dækning under det efterfølgende opgør.

I begge tilfælde vil den kraftige, rødhårede og temmelig blege Hacksaw dog bevare sin værdighed. Han er en stor crimeboss og har overlevet situationer der så mere håbløse ud end denne. Han vil spørge marinerne om hvorfor de er trængt ind på hans område, forsøge at bestikke dem og i det hele taget være yderst fattet, situationen taget i betragtning.

Dialogen med Hacksaw er nøglen i tredje akt og den første gang hvor marinerne får klarhed over hvad det er som er overgået dem. Det er vigtigt at Hacksaw videregiver det han ved i en dialog og ikke bare som en opremsning. Selvfølgelig kan marinerne finde ud af en hel del, hvis de ved tortur tvinger Hacksaw til at berette hvad han ved, men han ved ikke ret meget, hvis han ikke bliver stillet de rigtige spørgsmål. Formodentligt bevæger samtalen sig i to faser: Den første er indtil marinerne konfronterer Hacksaw med spørgsmålet/beviserne om hvor han har fået hænderne i Wolverine bodysuits. Indtil da vil Hacksaw typisk sige ting som:

Hvem er I?
Hvem arbejder I for?
Hvad vil I ha'? Dope, creds...?
Uanset hvad I får, så dobler jeg det...
Har I brug for et job?
Vi er da professionelle, kan vi ikke lave en deal?
Hvis I er kommet for at fragge mig så gør det dog!!

Den anden fase er efter marinerne har konfronteret Hacksaw med spørgsmåleet omkring Wolverine brystpanseret. Først vil han være afventende, med svar som, "*Hvilken betydning har det hvorfra jeg fik dem?*", eller *"Det er jeg ikke sikker på jeg kan huske*".

Efter noget pres vil Hacksaw dog gå med til at, "*Hollings og jeg har i en periode arbejdet sammen om forskellige projekter*". Hacksaws øjne synes at blive hårde og udspekulerede som han siger dette og det er som om han retter ryggen. "*Hollings og jeg har snart i 6 standard måneder samarbejdet. Vi har holdt øjne og ører åbne, transporteret hans folk og beskeder for ham, samt sat deals op med dem der var nødvendige.*"

Yderligere presset vil han, specifikt med henblik på forespørgslen om Wolverine Brodiesuits, forklare at "*Hollings ofte betaler i hardware, frem for i creds.*"

Adspurgt om han nogen sinde har angrebet Tiko marinere, vil Hacksaw blive noget stram i blikket. Derpå vil han benægte det.

OBS: Hacksaw lyver, men det vil blive meget svært at presse yderligere oplysninger ud af ham lige nu. Udsat for ekstrem tortur besvimer han. Hvis det er nødvendigt, kan du jo gøre opmærksom på, at Hacksaw jo er et fint vidne og derfor er god at tage med sig/holde i live.

Hvad hangaren gemte

Der findes en del ting i Hacksaws base der kan få hans tunge lidt mere på gled. Det primære spor findes i det lagerrum, der munder ud i hangaren. I det store rum, hvor der er temmeligt højt til loftet, blinker et sønderskudt lysarmatur. Som nævnt står der herinde en stor kasse mærket "R-H". Dette skulle gerne være nok til at gøre marinerne interesserede, og ved nærmere undersøgelse viser det sig at den indeholder en masse nødsignaler. En temmelig usædvanlig vare...

Modvilligt og under pres vil Hacksaw afsløre at "*Hollings betalte godt for at få smidt nødsignaler af rundt omkring. Alle nødsignalerne kunne aktiveres på afstand. Nogen gange skulle signalerne sendes med ombord på et fartøj, andre gange smides i nærheden at småbaser og den slags*".

Presset yderligere, vil Hacksaw blot fastholde at *"I kan alligevel ikke finde nogen beviser!"*. Hacksaw mener at signalet skulle bruges som en besked til Hollings lejesoldater, om at banen var klar.

"*I Vil alligevel aldrig finde beviser nok til at Fleet vil tro på jer og når Hollings finder ud af det her, er i fraggin´ Texram mos...*" (Hacksaw begynder at tabe fatningen).

Formålet er at marinerne skal indse at det smarteste de kan gøre lige nu er at vende tilbage til New Akron. Det finder de ud af, enten ved selv at spørge Hacksaw om han har plantet et nødsignal dér, eller når de senere undersøger the Raven (se senere afsnit). Det er at foretrække at marinerne selv kommer på sådan en idé. Hvis de af en eller anden grund ikke gør det, og i stedet tager tilbage til Tiko III, så er det også i orden (se afsnit Tilbage til Tiko). De går kun glip af nogle krydrede detaljer samt nogle plot oplysninger, man godt kan undvære.

Før eller siden vil marinerne begynde at drøfte deres muligheder. Hvis snakken falder på at tage tilbage til Tiko III, så vil Hacksaw afbryde. "Hvad vil I dog der... I kan jo Ikke bevise noget - I har ingen beviser, hverken jeres chef eller Fleet ville nogensinde tro på jer... Og Mig, jeg tilstod jo under pres, så min tilståelse vil I aldrig kunne bruge til noget...Heh...I har INGEN beviser!... Så kan vi ikke lave en deal?... I kan få creds, stoffer, ja - tag the Raven..."

Nu bør det være klart at det marinerne mangler er beviser. Men undlad helst at give nogen vognstangs vink (hvis de ikke fatter det efter ovenstående, så fatter de det *aldrig*!) Selvom marinerne vælger at tage direkte til Tiko III, så vælter det hverken plot eller stemning.

The Raven

I basens hangar holder *the Raven*. Dette er et ultra hightech fartøj med stealthfunktioner og med en top fart op til QDR 4.

Marinerne bruger et stykke tid bare på at finde indgangslugen. I den helt sorte og glatte overflade er lugen næsten usynlig, og den betjenes ved et enkelt trykpanel. Inde i the Raven er der helt mørkt, men som en mariner træder ind, tænder nogle lyspaneler i væggene automatisk.

Indvendigt er fartøjet ekstremt hightech udstyret. Alle flader er glatte og forchromede og sammenføjninger er der praktisk talt ingen af. Ud over lastrum og cockpit er der sovekabiner til 10 mand og et kombineret spise/møde/sluse rum. Det er herfra man kommer ind og ud af the Raven. Vægge og gulve, sovekabiner og lastrum er alle blankpoleret metal. Lyscellerne er bygget ind i væggene og lyser hele afsnit op af gangen. Panelerne i cockpitt'et er helt specielle. I stedet for normale knapper, er det et ravsort Touch-panel, der i begyndelsen giver den mariner der er pilot visse vanskeligheder.

Understreg vanskelighederne ved at styre the Raven.

Marinerne aktiverer før eller siden the Ravens navigationscomputer. Formodentligt har de fattet at de nok gør klogt i at tage en tur til New Akron, for at se om de kan finde beviser på Hacksaws (og dermed Hollings) deltagelse i udslettelsen af the Wolverines.

Sekundært kan det også være at marinerne sætter kursen direkte til Tiko III, for at forsøge at bevise deres uskyld og for at få Hollings sat fast. I så tilfælde så spring frem til akt 4-2

4. akt:

ENESTE OVERLEVENDE

Scene 1: New Akron

I jagten på beviser rejser marinerne til New Akron. Her møder dem et rent slagtehus. Deres våbenbrødres rester er blevet massekreret. Mysteriet er dog at alt deres armor er her endnu, hvilket beviser at brystpladen kun kan stamme fra den troppetransport som aldrig nåede frem. Konsekvens: Hvis brystpladen er fra Hollings er han ansvarlig for angrebene. Da marinerne skal til at forlade planeten finder de nogle overraskende informationer i navigationscomputeren. De viser klart at Hacksaw har været der før og at han er direkte ansvarlig for nedskydningen af the Fury. De finder et hemmeligt missil og forstår at Tiko III er i fare.

Touchdown II

New Akron er 8 dages rejse fra Teraxiter, og kun 1 dag fra Tiko III. Med sig har marinerne formodentlig Hacksaw (og sikkert også Tally), som de må finde ud af at opbevare i de 8 dage rejsen tager. Ud over dette, forslår vi at du let og elegant hopper over hvor der er lavest (og får et gærde i hovedet...) og siger: "8 dage efter hopper I ud af Q-space over New Akron..." Det er sandsyneligt at spillerne vil mistænke dette for at være scenariets klimax (det store opgør, hvor det hele begyndte...) og det vil bidrage meget til scenens stemning hvis spillederen lader dem blive i troen.

Eftersom marinerne har været her før, er det ikke nødvendigt med de store beskrivelser. Hold dig i grove træk til de beskrivelser, du gav i første scene så marinerne vil kunne nikke genkende til dem: "Igennem en tynd tåge af støv skimter I den døde verden. En måne bader New Akron i sit blege skær, og i det fjerne ses silhoutten af en by."

På the Ravens scannere finder man nemt nødsignalet, der ser ud til at befinde sig i nærheden af banken - et sted med dårlige minder. Eventuelt kan de lande the Raven midt inde i byen, lidt tættere på banken end sidste gang de var her. For at finde nødsignalet, kræver det selvfølgelig at man bevæger sig udenfor. Heldigvis har the Raven 10 trykdragter lagret. Ikke megen beskyttelse sammenlignet med Brodie Mark IV dragter, men det er hvad der er.

Det er ikke essentielt om de deler sig op eller om alle går uden for, men hvis det overhovedet er muligt, vil Hacksaw slippe løs i denne scene (med mindre de holder ham bevistløs el. lign.) og forsøge at overtage kontrollen over the Raven. Det er helt op til spillederen hvorledes dette sker (og *om* det sker).

Hvis de lægger kursen forbi banken for at søge efter spor, møder der dem et grusomt syn. Resterne af Graves og Sheik, ligger parterede over et større areal. Tilsyneladene er de blevet flået fra hinanden men ved en nærmere undersøgelse viser det sig, at deres brystpanser er her endnu. Det er deres hoveder til gengæld ikke. Duncan finder de, hvis de følger de slæbespor der er i det grå støvlag. Han er blevet taget - *skrabet* - ud af sin dragt og hængt op i loftet i en mørk bygning. Hans hovede mangler også, men brystpladen er her endnu. Hvis marinerne tænker over det, er dette faktisk en temmelig interessant detalje. Det betyder nemmelig, at Skraz's stjålne brystpanser *ikke* stammer herfra. Eftersom det heller ikke stammer fra the Fury, hvorfra alt jo blev fundet, kan det kun være fra eet sted: Troppetransporten der forsvandt. Hacksaw sagde, at han havde panseret fra Hollings og det vil sige, at Hollings må være manden bag den forsvundne troppetransport. *Aha!*

Efter lidt yderligere støven rundt (bogstaveligt talt) finder marinerne det famøse nødsignal under en bunke murbrokker. Det er ganske rigtigt en Randall-Hollings model, der akkurat matcher dem som lå i Hacksaws hovedkvarter. Nettet strammes...

00.15.00

Overalt lurer truende skygger, og marinerne skulle være klar til hvad som helst, men intet sker. Før eller siden må de søge tilbage til the Raven.

Mens marinerne har været væk, har the Ravens automatiske forsvarssystemer aktiveret sig selv. To edderkoppelignende droner er kravlet i position uden for skibet, og da marinerne vender tilbage skimter de i det fjerne to velkendte silhouetter. Fra scene 1 ved de hvad dronerne er i stand til - ellers kan du jo minde dem om det. Heldigvis er the Ravens trykdragter tunet til dronerne, men det ved marinerne ikke, så det bliver formentlig spændende at træde over den magiske 500 meters grænse. Denne lille event tjener til at få dem til at kigge nærmere på våbenkontrolsystemerne, når de skal have dronerne deaktiveret. Det viser sig nemmelig, at der eksisterer et kontrolsystem til et unavngivet missilvåben. Ved lidt søgen rundt omkring i the Raven opdager de, under nogle løse paneler i lastrummets gulv, en affyringsrampe hvor i der ligger et sært blåligt missil. En nærmere undersøgelse vil vise, at det er propfyldt med hundredevis af bittesmå miner. Har de mødt et sådant missil før?
Fakta er nu som følger:

- Det var Hacksaw der placerede nødsignalet på New Akron
- Nødsignalet blev placeret efter ordre fra Hollings
- Nødsignalet har formentlig et eller andet at gøre med den ukendte fjende
- Skraz fik brystpanseret fra Hollings der igen fik det fra den forsvundne troppetransport
- Hacksaw angreb the Fury med det specielle missil og sikkert også troppetransporten

Marinerne har altså, hvis de tænker sig lidt om, efterhånden en rimelig begrundet mistanke til Todd Hollings, og det er ved at være på tide at melde tilbage til Tiko III. Når de før eller siden beslutter sig for at vende hjem, venter der endnu et clue.

Navi-computeren skriver: From New Akron to _____? Normalt betegner den kun den nuværende position med koordinater, med mindre piloten har lagret positionen med et navn. Det betyder at the Raven ganske rigtigt har været her før!

Med alle disse indicier i baghovedet tager marinerne afsted mod Tiko III, uvisse på hvad de vil finde. Men ligegyldigt hvad de tror, så venter der dem en overraskelse...

With a strength born of four weeks frustration Jonn threw Hacksaw across the bay where he collided painfully with the far wall.

"That was for New Akron!", he yelled.

He stomped across the room and backhanded him with a monstrously strong arm.

"That *was for the Fury!"*

Hacksaw stumbled to his knees and looked up at him. Blood streamed from Hacksaws mouth where Strykers glove had cut into his jaw muscle, when Stryker grabbed him by the throat with his left hand, and hit the button that opened the airlock with his right. With a sneer Stryker threw Hacksaw out of the opening and watched as his broken body convulsed and trembled from the damage of the fall. He would die there, form suffocation or his broken back; it didn't really matter which.

"And that *one was for me," he said.*

Interlude:

FØRSTE OFFER

LYRIKSTYKKE:
Her følger endnu et lyrikstykke, der tjener til at sætte stemningen for den sidste akt. Det er igen meningen du skal læse det op, men du kan selvfølgelig også vælge at genfortælle det med dine egne ord.

I de dybe minegange under Tiko III, var Boris Kvanra, formand for minehold IV, i færd med at splejse nogle energikabler. Hans laserbrænder lyste skærende klart i den dunkle gang. Boris stoppede og checkede sit arbejde efter med en spændingskonverter. Han påmindede sig selv om at skulle give Gamma-Tech en opsang, for ikke at have sikret kablerne ordentligt. Han spændte sig ud af sin antigrav sele, og lod sig, i det vægtløse miljø, langsomt svæve op mod rebet, der hang i midten af gangen. Møjsommeligt begyndte han at trække sig fremad, op imod nogle af de områder hvor hold IV stadig var i gang med at bryde malm. Som han af og til kom til et kryds af gange, måtte han skubbe sig fra et reb til et andet, og som altid fik han et ubehageligt sug i maven, som han for et kort øjeblik hang imellem de to. Selvom de fik god løn for at arbejde i 0-G så ville han aldrig vende sig til det. Ud over besværet med at bevæge sig, så gik det ham ofte på nerverne at der i det lufttomme rum var helt stille. Han kunne kun høre sit eget åndedræt og de mekaniske lyde som kom indefra hans suit.

Næsten fremme tog han sin scanner frem, i de mere end 100 km underjordisk gange, som minen bestod af kunne hans folk godt være spredt over et stort areal. Scanneren var en nem og praktisk måde at lokalisere dem på. Den var faktisk også det eneste man kunne bruge til at finde folk med i minen, da iridiumforekomsterne umuliggjorde at com-enhederne kunne fungere over større afstande.

Til Boris' overraskelse kom der kun et signal frem på hans scanner. Og det lignede ikke en minearbejder, fordi de syntes af falde og stige med et kort interval, nærmest som en signalsender. Som han trak sig videre igennem gangene, var det som om at han så lys forude. Han tændte for sin com, men det eneste han fik var støj. Snart nærmede han sig et hul i loftet af gangen, hvorfra der strømmede et blødt lys.

Han kaldte over com´en, men der kom ikke noget svar. "Det er bare drengene der laver lidt sjov", tænkte han højt for sig selv, selvom han stadig fandt situationen temmelig ubehagelig.

Det var dog intet imod hvor ubehageligt han fik det da han stak hovedet op igennem hullet.

. I det vægtløse rum flød resterne af mere end ti minearbejdere rundt.Deres dragter var flåede og deres kroppe havde prompte og farverigt reageret på at det ikke eksisterende tryk.

Flere af dem havde arme ben og hoveder flået af. Nogle havde fået knust deres visirer udefra. Frosne rester af blod, indvolde og andre rester flød rundt, svagt roterende i en makaber dødedans. .

"SHIT", gurglede Boris, idet hans morgenmad kravlede op i halsen på ham. Han prøvede at synke, men det varme slim sprøjtede som væske og klumper ud imellem hans sammenbidte tænder. Den syrlige væske flød rundt inde i hans hjelm og klistrede til hans ansigt, stoppede hans næse og sved i øjnene. Han pustede ud igennem næsen for at rense ud, med den pludselige luftstrøm satte blot resterne endnu mere i bevægelse. Da var det at han kunne skimte den mørke skikkelse komme imod sig.

I Panik slog han med armene, for at vende sig om, men i stedet fik han viklet sin arm ind i kablet, og hans hurtige bevægelse sendte ham hen imod resterne af hans kolleger. Deres kroppe hvirvlede rundt, og Boris begyndte at skrige i rædsel, som han prustende forsøgte at kæmpe sig fri. Skikkelsen var helt tæt nu. Med et kraftigt ryk, trak Boris sig dog tilbage mod åbningen. Han bragede imod den ene kant med hele sin vægt og chokeret hørte kan en knasende lyd fra visiret. En sivende lyd fortalt Boris at hans visir var ødelagt og hans livsvigtige ilt begyndte at forsvinde ud i det tomme intet. Små rester af opkast satte sig dog fast i revnen og frøs til is. Så hurtigt han kunne trak Boris sig derfor videre, ned i den store minegang igen, men hans panik fik ham igen til at trække for hårdt. Han tabte for et kort øjeblik sit greb i rebet og hamrede ind i den modsatte væg. En snappende fornemmelse og en øjeblikkelig smerte i hans ene ben fik ham til at brøle i smerte.

Over ham stak skikkelsen hovedet frem fra hullet. Det havde en hornet, næsten knogleagtig, hjelm... Åh nej, et hoved, med store kæber hvorpå dusinvis sylespidse tænder udgjorde det for en mund. Det strakte en hornet hånd med tre klør på mod ham. Han skreg som den knusende tog fat om hans skulder.

I en sidste desperat krampetrækning fik han fat i sin laserbrænder og brændte den knortede klo. Med et var Boris fri og så hurtigt som hans ødelagte skulder tillod det, trak han sig tilbage, tilbage mod slusen og sikkerheden. Trykindikatoren var faldende og hans skingre prustende åndedræt fyldte ham med angst. Selvom han vidste det kunne være katastrofalt, så han sig alligevel tilbage, men hans pandelygte oplyste kun i tom gang bag ham.

Fremme ved slusen bragede Boris ind i comtransmitteren. Han hamrede sin behandskede hånd på alarmknappen, og fik trukket sig op foran den lille sender. I refleksionen fra skærmen kunne han se en mørk skikkelse bevæge sig...

Scene 2: Som et jaget dyr

De ankommer netop som angrebet fra Reaverne er begyndt. Nødtvunget må de allierer sig med Jaegerne og kæmpe side om side med dem imod deres nye fælles fjende. Blodigt og med tab må de trække sig tilbage til deres skib og flygte. Med sig har de desuden Kelassiter.

Signalet

Netop som the Raven kommer indenfor sende-rækkevide af Tiko III, blinker der et indgående signal. Efter lidt problemer med at finde den rigtige knap, kommer signalet op på en skærm i cockpittet.

På skærmen, kan man se en skikkelse, klædt i et typisk minearbejder suit, med stor bred hjelm med lampe. Fra inde bag et skåret visir kan man skimte en lyshåret skikkelse.

Stønnende råber skikkelsen "Kvanra, Boris, hold IV, Er der nogen der hører mig... der er indtrængere i minen... Vi er under angreb, jeg ved ikke. arrh...".

Visiret på skikkelsen begynder at krakelere lidt mere og med et forsvinder det sidste tryk i dragten. Minearbejderen eksploderer i en sky af blod og hans visir bliver mørkerødt. Som han synker sammen, er det som om man kan skimte en mørk skikkelse bag ham, men idet samme dør signalet.

The Ravens computer har selvfølgelig båndet det hele, så marinerne kan gense den blodige scenen igen og igen. Hvis den mariner der arbejder med det, klarer et computer-check, får han frosset billedet, netop der hvor man kan skimte en skikkelse i baggrunden. Ved hjælp af raffineringsteknik, lykkes det at rense billedet så meget at man kan tydeligere kan se hvad skikkelsen forestiller; Den er stor, tæt ved 250 Cm, og hovedet, eller hvad der nu er, ser ud som om det har kæber. Skikkelsen er ekstremt knortet eller ornamenteret.

Fra det øjeblik hvor the Raven modtager signalet er de ca. en halv time fra Tiko III, men pga. den sabotage som marinerne tidligere har begået, mens de var under hypnose, modtager Tiko III ikke længere nogen signaler udefra. Det ved marinerne dog ikke noget om, så de bliver nok nærmere desperate, når ingen svarer på deres opkald.

I the RavenS lastrum, er der en del assorterede håndvåben og marinerne kan bruge et lille stykke tid på at bevæbne sig til tænderne.

Angrebet

Rumhavnen på Tiko III er et virvar af folk som prøver at komme ombord i forskellige fartøjer. Flere steder er der opstået tumult.

I det fjerne kan man høre alarmsirenen fra mineslusen, der hyler og eksplosioner brager igennem luften. Mørk røg siver ud fra de store ventilationsskakter.

Her følger en række events som de skyder sig vej igennem den smadrede base. Overalt er der Panikslagne civile, desperate marinere eller milits folk samt brutale Reavers. I denne del af historien, vil det fungere bedst, hvis marinerne kun møder en eller to Reavere af gangen

Max Hunt eventen til sidst, bør beskrives, da den leder direkte til Kelassiter og scenariets fortsatte historie.

Opmærksomme mariner vil måske overveje alternative måde at komme frem til Tiko III hovedkvarteret på. Til det formål kan de benytte de før omtalte ventilationskanaler (se under flugten).

Transithallen

Marinerne træder ind i den veloplyste transithal, netop som de sidste civile syntes at være forsvundet ud i den kaotiske hangar. Butikkerne, med de dekorerede vinduer, står forladt i al hast. Muzak overdøver næsten larmen og skrigende nede fra basen.

Med et brag bliver en krop slynget igennem en af de fjerneste butikker (en synthflower butik). Glas, blomster og krop vælter ud på gulvet. I fuld firspring følger en blodtørstig Reaver. Nu følger en brutal kamp, hvor samtlige butikker ødelægges, store glaspartier splintres og legetøj skydes i smadder.

Centret

Tiko IIIs store handels center er i tre etager, forbundet af gennemsigtige elevatorer. I midten er et højt springvand, der er lavet over Tiko logoet. Brede blå bannere hænger ned fra loftet 20 meter oppe. På langs står der : "Tiko - Together we make a better tomorrow".
Alle elevatorer er gået i stå.

En Reaver træder frem fra en af de øverste etager og affyrer sit vågen nogle gange i træk. Alt omkring marinerne bliver pulveriseret og de må springe for livet. En brand opstår i en af butikkerne, og da et skud sprænger hul i gulvet, står en flere meter høj vandsøjle op, mens springvandet dør ud. Vandet fosser ud over gulvet og en kraftig, tung damp spreder sig, da det kommer i kontakt med den brændende butik.

Fra de mellemste etage lyder pludselig et klageskrig. To små lyshårede piger, ikke mere end en 8 - 9 år gamle, er kravlet frem til gelænderet, imens de råber om hjælp. Nærmest samtidig som marinerne får øje på de to piger, holder Reaveren inde med sin skydning. Den kaster et blik på de to små, hvorefter den trækker sig tilbage i den mørke røg.

Marinerne kan bruge tid og kræfter på at rede de to små, men er de for længe om det, eller skal spillet videre, kan du lade dem omkomme i en voldsom eksplosion, og få de brutale Reavere til at fremstå endnu mere ubehagelige.

Under alle omstændigheder er der rekvisitter nok. De mange butiksvinduer og, ikke at forglemme, de store bannere der hænger ned fra loftet er blot noget af det.

Et blik udover basen

Som marinerne kommer ud fra de ødelagte center, kan de se ud over den brændende base. Overalt høre skud og skrig. Store eksplosioner sender deres mørke røg op imod den allerede sodede kuppel. De automatiske brandsluknings anlæg er er gået i gang og har fyldt store områder af gaderne med gulligt, klæbrigt skum. Maltrakterede kroppe ligger overalt (er marinerne interesseret kan du altid gå i blodige detaljer).

Klein

En blodig skikkelse løber marinerne i møde; de genkender ham som deres kollega Klein. Forpustet beretter han om at basen er under angreb af nogle af Hollings lejesoldater. En kraftig eksplosion vælter et boligmodul, og ud af røgen træder en Reaver. Med en hurtig bevægelse slynger den et våben op i skudposition, og luften flænses på ny. Klein står nærmest som forstenet idet skuddet passerer lige igennem ham og reducerer hans krop til blodige stumper. Skuddet eksploderer på væggen af en bygning længere nede af gaden.

Lyset

Marinerne får sneget, kæmpet og slagtet sig vej igennem kaosset på basen. Efter en specielt kraftig eksplosion hører de en aftagende hvinene lyd og lyset går ud. I et øjeblik er der helt mørkt, på nær de store advarsels blink fra miniområdet. Et tungt åndedræt synes at komme tættere på. Og lyden af det bliver højere og højere. I det samme tænder den blå nødbelysning. Som en dunkel skygge foran dem, sidder en Reaver i knælende position. Den er ved at forberede sit våben, med en stor klo-lignende hånd presser den nogle ting på plads. Pludselig kigger den op gennem de skingre lys.

The rocket finally exploded inside its sternum, cracking it open with a wet sound, like double doors thrown wide...

Let's go, Stryker yelled.

Reaverne

Disse dræbermaskiner stammer fra endnu uudforskede områder af universet. I fuld højde er en Reaver næsten 2,5 Meter høje. Deres kroppe er fra naturens hånd læderede, med kraftige forhorninger omkring ansigtet og på kroppen. Disse forhorninger har de mest groteske former, der alle er skarpe, eller spidse. De har relativt lange lemmer og på deres trefingrede hænder har de nogle grotesk lange klør. Disse klør er næsten ligeså lange som hånden selv.

Deres hoveder er forholdsvis store, med et enormt underbid der afslører deres mange skarpe tænder. Mest urovækkende er dog nok deres øjne, der selv med direkte belysning er helt sorte, nærmest døde. Væsnerne er utroligt smidige og har perfekt balance. Dem af dem som ikke bærer lange ornamenterede spyd, bærer nogle store våben, der kan afskyde de omtalte skrigende projektiler.

Olegs flyvetur

I en lille sidegade, et stykke fra Marinerne, ser de Oleg, en af Jaegerne, stå og holde en Reaver i skak med sin kæmpe autokanon. Hans bandana er svedig og hans briller er dukkede i den intense varme fra den store kanon.

Bag ham træder en Reaver frem fra mørket og med et kraftigt slag slår den ham til jorden, for i næste nu at løfte den noget groggy mand op i strakt arm, som for at betragte ham nøjere. Reaveren svinger rundt og Oleg hænger nu, som et skjold, imellem væsnet og marinerne. Med den anden hånd trækker Reaveren derpå en lang, grum kniv.

Før den dog kan nå at blive brugt får Oleg dog plantet en armeret støvle lige på kæben af væsnet. I nærmest refleks kaster det Oleg nogle meter væk, i retning af marinerne, imens det tager sig til kæben. Marinerne kan nu få mulighed for at vise hvad de kan.

The Warmaster

Pludselig er det som om al larmen for et øjeblik stilner af.

Ud af røgen træder en Reaver. Men modsat sine blodtørstigt og ivrige kolleger, har denne en roligere gang. Den virker også betydeligt bredere over skuldrene, og den bærer en spyd, der, udover de almindelige ornamenteringer, har en del vedhæng, i form af gyldne kæder og ringe. Den store Reaver træder hen til en såret skikkelse der ligger og klager sig, og knuser dens hoved under sin enorme fod. En kraftig eksplosion hylder et øjeblik gaden i sort røg, for næsten i det samme at sprøjte brandslukningsskum ud, der oversvømmer gaden. Reaveren er væk.

Plaza

På byens plaza bliver marinerne angrebet af to Reavere, der sniger sig op på dem bag fra. Kun ligeved og næsten undslipper marinerne de hvislende spydspidser og en voldsom kamp udvikler sig. Hoverfartøjer eksploderer, facader og ruder bliver skudt i smadder og et kæmpeakvarie, bliver sprængt og marinerne får fødderne skyllet væk under sig.

Big Jake

Idet marinerne kommer forbi New You, ser de ekspedienten Samantha ligge klynkende på gulvet. Over hende på disken, står Big Jake, i hvad der nærmest kunne ligne et brydekamp med en enorm Reaver. Efter et par hurtige greb, lyder der dog en nærmest knusende lyd og Big Jake's krop bliver helt slap. Marinerne får nu rig mulighed for at hævne sig og den smukke skønhedssalon bliver sprængt til ukendelighed.

Max Hunt

Marinerne er trængt helt hent til Tiko hovedkvarteret. Her ser de her nogle Jaegere i voldsom kamp mod 5 reavers. En af Jagerne bliver med et hastigt hug, fra en af de spydbevæbnede Reavere, flået fra skridt til hals og kastet nogle meter væk, mens hans blodige indvolde hænger efter. I det samme åbner blastporten i Tiko komplekset og Max Hunt træder frem med en række milits folk og fyrer nogle ordentlige salver af mod Reaverne. En af Jeagerne træder nogle skridt tilbage og overdænger sine harniskklædte fjender med litervis af napalm.

"Træk jer tilbage" brøler Hunt, "vi må forsvare os i komplekset". Hvis marinerne ikke reagerer, ændrer de måske holdning, idet de ser at omkring 40!!! Reavers er på vej op imod dem fra Wrigglestreet. De kommer om ikke andet ud af deres trance som luften fyldes af de skrigende projektiler. En af milits-folkene bliver sprængt i stumper og stykker mens de andre kastet omkuld rundt omkring den store blastdør. Du kan nu lade marinerne få kamp til stregen, og riste deres bacon så meget du nu finder passende.

Bag ved Hunt træder Kelassiter frem og vinker marinerne ind. Derefter prøver han at skubbe de døde og sårede væk fra døren.

Som den sidste mariner kaster sig igennem døråbningen, lukker den med et smæld. En såret milits-mand, der ikke var kommet væk i tide, lider den forfærdelige skæbne at blive kappet over i to dele, kun med overkroppen indenfor. Imens han skriger, bliver hans vidtåbne mund fyldt med blod, og slimet fra hans indvolde farver dørens inderside mørkerød.

Kelassiter beordrer alle op i kommandocentret. Imens kan man høre dumpe slag mod døren. Kelassiter brøler til marinerne "Jeg vil se jer i kommandocentret i fuld kampudrustning om 3 minutter", hvorefter han springer ovenpå.

I sovebarakken er alt forladt, men deres seks suits hænger nyreparerede og klar til kamp, det samme gælder marinernes våben.

Flugt

Sikkert tilbage i kommandorummet, kan man igen se ud over den brændende base. Ud af vinduerne kan man også se Reaverne gøre det af med de sidste overlevende, nedenfor bygningen. En af dem står og slynger et afhugget men af rundt i luften, nærmest som i triumf.

Kelassiter forlanger at marinerne forklarer sig selv: Hvorfor er de vendt tilbage? Hvordan er de kommet frem? Osv...

Marinerne kan nu lægge fakta frem på bordet. Kelassiter bliver både rasende og skræmt over Hollings djævelske plan. Dog lyser han noget op, i det det går op for ham at marinerne er ankommet i deres eget skib.

Men udenfor bygningen er Reaverne ved at samle sig. Den Reaver der bar det udsmykkede spyd, står nærmest i midten af flokken. Den grynter nogen kommandoer og Reaverne spredes igen. En af de lidt mindre, går hen imod døren.

På et overvågningskamera kan man se hvordan den trækker et lille net ud af en beholder. Den kaster nettet op på den store dør og trækker sig tilbage. Et kraftigt brag ryster hele bygningen og overvågningskameraet går dødt. "Intruder Alert" vrænger alarmen. Nu skal marinerne finde en vej væk fra komplekset.

Deres situation er desperat, og umiddelbart er den eneste vej ud af komplekset af bagdøren. Her vil de stå ansigt til ansigt med mere end 10 Reavers, hvilket nok hurtigt vil få dem på andre tanker.

Ventilationsskakten

Den mest åbenlyse mulighed opstår et kort stykke tid efter at Reaverne er trængt ind i bygningen. Røg begynder at sive ind igennem ventilationsskakterne, i takt med at bygningen bryder i brand og røgalarmen går i gang.
Uden foran døren lyder der kraftige brag som Reaverne prøver at trænge ind. Råb som: "Vi er færdige" eller "Åh Nej" vil flyve igennem lokalet og give marinerne koldsved.

Hvis de ikke selv er opmærksomme, vil det være Kelassiter der kommer på det: "Ventilationsskakterne!!!; igennem dem, kan vi slippe tilbage til hangaren."

Lidt brutal vold kan løsne den store grille i loftet og en mariner med cyberben skulle ikke have nogle vanskeligheder med at springe op. Kelassiter tager en automapper fra væggen, plotter en kurs ind og giver den til sin teknikker. Han bliver beordret til at løbe i forvejen og sætte et mærke med en farve patron, hver gang han drejer. Lynhurtigt bliver den forfjamskede mand med de tykke briller sat op i gangen og klagende og skræmt lunter han afsted.

I samarbejde med spillerne får Kelassiter sine mænd op i ventilationsskakten og klatrer selv efter. På en overvågningsmonitor kan man se hvordan den Reaver med sprængningsnettet er nået frem til kommandocentralens dør.

Den sidste mariner kommer op i skakten netop som døren sprænges ind i rummet og alt kortslutter i en sky af gnister.

I Skakterne.

Tung røg glider som en tung slange oppe langs skaktens loft, men den umiskendelige lugt af brændt kød og plastic skærer i næsen og får øjnene til at løbe i vand. Under sig kan de høre Reavernes tunge åndedræt.

Formodentlig danner marinerne bagtrop og de bliver derfor nød til at beskyde de Reavere der forsøger at trænge op i gangen. Deres sorte hoveder stikker op fra det hul hvor marinerne er kommet op igennem.

Marinerne spæner gennem gangene, vejledt af teknikerens farvestriber. Det er en hastig jagt med Reaverne lige i hælene. Da marinerne runder et hjørne, kan de se Kelassiter gå med sine folk oppe foran. Med et enormt brag der ryster hele skakten, forsvinder en del af gulvet oppe foran i en regn af metalstumper og ild. Kun Kelassiter når med nød og næppe at springe tilbage. Hans folk er derimod ikke så heldige og nogle stykker af dem falder skrigende ned i dybet. En Reaver stikker sit grimme hoved op og flår Kelassiters riffel ud af hænderne på ham.

"Dø dit svin!" brøler Kelassiter mens han trækker sin seksløber og tømmer magasinet på klods hold i Reaverens kranie. Sort panser og grønligt væske sprøjter fra dens hoved og den falder ned igen. Bag sig hører de den hvæsende lyd af en Reaver

Imens marinerne kæmper med Reaveren får Kelassiter mavet sig over hullet, men straks efter hviner endnu et skud op igennem og den del af skakten falder helt sammen. Marinerne må nu finde en anden vej til hangaren.

Alt efter tid og stemning kan du lade marinerne svede mere eller mindre som de prøver at finde vej til hangaren.

Tilslut finder marinerne dog endnu et farvetegn, og kort efter kan de se hangaren for enden af skakten. Men i det samme kan de også høre et brøl fra det der godt kunne være nogle rumskibsmotorer. Skakten munder ud i en lille brandtrappe.

Under dem er the Raven netop ved at lette. Skibet svæver allerede nogle meter over gulvet. Dets sikkerheddroner er blevet aktiveret og med dødelige effektivitet pumper de deres accelererede plasmaståler imod de Reavere der er dumme nok til at våge sig ud i hangaren. The Raven stiger højere op i luften, og er nu næsten i niveau med Marinerne. Bag sig kan Marinerne høre at flere Reavere er på vej. (Hvis marinerne ikke selv tænker på det sker følgende:)

En låge åbner på oversiden af the Raven. Tally glider op på den automatisk rampe. "Spring" råber hun, "Så spring dog".

I luften kan marinerne høre lyden af de skrigende projektiler og bag dem eksploderer ventilatorskakten, som dronerne forsøger at gøre det af med de uindbudte gæster. Efter febrilsk at have klamret sig fast til skibet, bliver marinerne lempet indenfor.

The Raven stood out like the stars of their homeworld against the black monitors of the alien warship. But it was the last survivor, and the pack had a policy about that. One was always left to run for help.

That way they brought back more.

Scene 3: Opgør

The Raven er ikke sluppet uskadt fra Tiko III. Dets Q-drive og andre tekniske funktioner er i stykker. Modvilligt må de søge hjælp hos Hollings, der som sin eneste betingelse forlanger sektoren overdraget. Ombord konfronteres spillerne med Hollings, der brutalt og hoverende beretter om sit storsind og om hvordan han har ført alt og alle bag lyset. Hollings viser en videotransmission af marinene der (mens de var under hypnose) saboterede Tiko III's forsvarsmekanismer. Men som Hollings er ved at koge over af fryd og hoveren, angribes the Constantine af Reaverne. Nu følger en heftig og blodig kamp for at overleve. Undervej aktiveres the Constantines selfdestruct men marinerne undslipper, sårede men sejrrige...

Flugt!

Tiko III er fortabt! Hvor gerne de end ville, kan marinerne, Max Hunt og Kelassiter ikke gøre det fjerneste. Det ville være det rene selvmord at blive når man har muligheden for at flygte. Derfor har de kæmpet sig tilbage til the Raven, og gør nu klar til afgang. Airlock'en er låst og motorerne er ved at varme op, da skibet rystes af en eksplosion. Nogen skyder på dem udefra, og har tilsyneladende ramt noget vitalt. I cockpittet ringer flere forskellige alamer, og et hurtigt check viser med en provokerende tydelighed at Q-drive enheden ikke responderer - overhovedet. Hvis man følger den pludselige lugt af brændende ledninger, kan det konstateres at hvad der engang var et Q-drive, er forvandlet til en sammensmeltet masse af elektronik, plastic og jern. Konsekvens: En rejse til f.x. Teraxiter vil tage omtrent 3-4 måneder. Flugtmulighederne er pludseligt en anelse begrænsede. *Scheiss, man!*

Under alle omstændigheder må de se at komme bort fra Tiko III. Hvad det end var der ramte dem, så vil the Raven næppe kunne holde til flere træffere af den kaliber. De gigantiske afterburnere er endelig opvarmet og sender med et kraftigt spark the Raven ud af hangaren, bort fra den fortabte minekoloni.

Slagmarken

Da the Raven kommer lidt på afstand af Tiko III, ser passagererne med al ønskelig tydelighed omfanget af skaderne. Med jævne mellemrum blusser eksplosioner op på overfladen af asteroiden, hvergang endnu en airlock giver op, og det er et spørgsmål om tid førend selve klippen giver efter for eksplosionerne i dens indre. Ikke langt væk ses et stort, ovalt, sort skib. Dets skrog er ikke regelmæssigt og glat, men snarere organisk og forrevet, og små røde lys ses gennem åbninger der ligner dybtliggende øjne på et frygteligt mareridtsvæsen. Længere væk ses et større slagskib, som Kelassiter hurtigt identificerer som Hollings' the Constantine. Todd Hollings, manden bag alle deres genvordigheder er ankommet. Han er kommet for at hovere, for at tilfredsstille sin nysgerrighed og sidst men ikke mindst for at kunne kræve rettighederne til Tikos mineralrige sektor, alt efter gældende Fleet-regler. Constantine er et mægtigt slagskib med en besætning på næsten 200, og Hollings føler sig absolut i stand til at klare enhver situation. Desværre tager han fejl...

Giv marinerne lidt tid til at vurdere situationen. Det er klart at de ikke kan flygte - ikke uden deres Q-drive. The Constantine kunne meget vel vise sig at være deres eneste mulighed, hvis Todd Hollings ellers lader dem komme ombord. Det er muligt at Max Hunt benytter lejligheden til at fortælle dem om sin del af Holling's plan. Under alle omstændigheder er det sandsyneligt, at marinerne før eller siden kalder Todd Hollings op på radioen og/eller sætter kursen mod the Constantine. Før de får lov til at komme ombord, er der dog en mindre betingelse. Hollings forlanger at få alle rettigheder til Tikosektoren overdraget. Kelassiter vil blive rygende arrig, men bliver nødt til at give sig.

Alt dette vil foregå som dialog mellem Kelassiter og Hollings, lidt ude af marinernes hænder, så det er vigtigt at gøre det underholdende. Hollings er et kæmpemæssigt, svedende fedtbjerg, der i sin begejstring over sin egen snedighed næsten savler af glæde når han taler. Han er superarrogant og ironisk-høflig og har svært ved at skjule sin selvglæde. Kelassiter er lige ved at eksplodere over at være nødt til at bede om noget af sin ærkefjende, men bliver nødt til at æde sin stolthed hvis han vil overleve.

Du skal huske at marinerne via en skærm hele tiden kan se Hollings svedende ansigt. Når Kelassiter har afsluttet samtalen og radioen er slukket, vil han sværge at Hollings skal komme til at betale for dette, men at det må vente til de er kommet vel ombord. Snart efter kan de lande i the Constantines store hangar.

"VOGNSTANGSVINKET":
Hvis Marinerne ikke har lyst til eller forstår muligheden for at de kan komme ombord på The Constantine, kan du tilføge følgende informationer:
Computeren indikerer at det er Qdrivets motivator der er defekt. Normalt er det meget simpelt at udskrifte en sådan, men desvære er der ikke nogen ombord på The Raven og rumhavnen på Tiko III er nok ikke det bedste sted at lede efter en.

"You proud of yourself, little man?", Stryker grumbled.

"No. But it was a job. Just like any other."

"Lousy mercenary!"

"We're all *mercenaries, Stryker. You just work for the same corp all the time."*

The Constantine

Todd Hollings' flagskib the Constantine, er i modsætning til Tiko III et hi-tech, klinisk rent miljø. Hangaren er asymmetrisk og fyldt med alverdens isenkram. Væggene er hvide og gulvet er skinnende sort uden en eneste olieplet. Næppe er the Raven landet, førend den bliver omringet af 10 tungt bevæbnede Randall-Hollings Marinesoldater, alle iført R-H powersuits (ikke ulig Brodie Mark IV). Hvis the Constantine har en fighter eller to, er de fløjet ud for at blande sig i kampen, for hangaren er, udover the Raven, ganske tom.

De 10 R-H marines har strenge ordrer om at afvæbne passagererne på the Raven, og derpå føre dem til kommandobroen. De vil ikke besvare spørgsmål og er ikke opsat på at diskutere. Vore helte bliver ført gennem et virvar af gange der hele tiden ser ud til at forgrene sig, og ankommer tilsidst via en elevator til et stort rum med dæmpet belysning. I midten af rummet er der et nedsænket område hvorfra et spøgelsesagtigt grønt lys skinner op fra. Dette er operations-"graven" hvorfra 8 teknikere kontrollerer hele skibet. 4 af dem bærer på sig en særlig nøgle, der anvendes til at starte slef-destruct sekvensen. Der kræves 3 af de 4 nøgler for at kunne gøre dette. Grønt lysende paneler langs rummets sider viser forskellige områder af the Constantine, og små røde pletter symboliserer mandskabet i disse områder. Da marinerne i selskab med Kelassiter, Hunt og Tally gennes ind i rummet af R-H marinerne, blændes der op for lyset, og i den anden ende af rummet ses nu Todd Hollings, der ligger henslængt i et bjerg af røde puder på et lille podie (tænk Jabba the Hutt...). Ved siden af ham ligger en bunke frugt af forskellig art, og mellem sine fedtede fingre holder han som en romersk kejser en stor klase mørkerøde vindruer. De 10 R-H marinere forlader rummet igen, men oppe bag Todd Hollings står 4 vagter i uniformer (ikke powerarmor!), bevæbnet med pistoler.

"Stakkels Kelassiter, kom kun nærmere - og tag blot dine tjenere med."

Udredning

Nu følger den klassiske "jeg-forklarer-alt-før-jeg-dræber-jer"-scene. Det er (i stil med deres tidligere konversation) Kelassiter og Hollings der fører ordet, men lad endelig marinerne bryde ind, hvis de har noget at sige. Samtalen har to dele: Først benægter Hollings alt, og antyder at de alligevel ingen beviser har. Dernæst indrømmer han alt "siden I nu alligevel er så kloge" og storpralende sætter han dem ind i alle detaljer. Her følger samtalen i hovedtræk, men uden Hollings hoverende selvglæde og Kelassiters forurettede indignation. Disse træk skal *du* ligge ind i teksten.
Hollings kommentarer er sat i kursiv.

Vi kom jo desværre forsent til at hjælpe. Hvor ærgerligt for dig, at det skal ende sådan.

Du slipper ikke af sted med dette, Todd. Jeg kender din plan - og det gør Fleet også snart!

Jeg forstår ikke hvad du mener?? Fornærmer du mig foran mine egne folk? Pas på jeg ikke kaster dig og dine mænd tilbage hvor I kommer fra.

Det vover du ikke! Der er for mange der véd noget.

Du vrøvler, Kelassitter. Og selvom jeg vidste hvad du talte om, så har du ingen beviser alligevel.

Ingen beviser? Hvad så med Max Hunt. Han arbejder for mig nu! Tror du f.eks. ikke at Fleet vil finde det lidt mistænkeligt, at du betalte ham for at rage uklar med mine folk, få dage før vi blev invaderet?

Nå, så du solgte ud, Max? Jeg troede mercenaries skulle holde deres kontrakter hemmelige. Det er i øvrigt også ligemeget - du er bare en anden form for luder og ingen vil tro på en lejesoldat. Kelassiter kunne jo ha' betalt dig. Som sagt, I har ingen beviser.

Der er mere endnu, Todd. Piraterne! Jeg ved alt om dem. En lille bande på Teraxiter som *du* står bag! Det var dem der skød the Fury ned. Mine folks blod er på *dine* hænder! Og hvad med deres skib? Alt for avanceret til en piratbande. Tror du ikke Fleet ville være interesseret i det, Todd?

Og hvad så? Det ville jo kræve at de havde skibet, og det har de ikke!

Det er i din hangar *nu* Todd. Her! Og det har lasten fuld af R-H nødsignal sendere. Hvad med forbindelsen mellem dem og dine små kæledyr? For der *er* jo en forbindelse, ikke?

[Der bliver stille...]

Okay, Kelassiter. Du tror jo du er så smart, så hør her: Hvad du har fattet er ganske rigtigt, men kun en lille del af min geniale plan. Tillad mig at indvie dig i detaljerne. Væsnerne var et lykketræf. De dukkede pludselig op i udkanten af vores sektor. Da vi reagerede på et nødsignal fra en fragter, opdagede vi tilfældigt at de fulgte disse signaler ligesom hajer følger et blodspor. Derefter var det en smal sag at kontrollere dem med diskret anbragte nødsendere. I oplevede det jo selv på New Akron. Det har virkelig været et lærerigt experiment, men det bliver bedre endnu.

Du har måske undret dig over, at ingen af Tiko III's forsvarsmekanismer virkede? Hemmeligheden er 0.6 millimeter armor! Mine teknikere designede et missil der selv kan finde vej ind i et skib, efter at dets skrog er sprængt åbent. Når det er inde frigiver det i hundredevis af små magnetiske sprængladninger. Jeg gav vores pirater 3 missiler og mindst to af dem brugte de perfekt. Ser du, sprængladningen i bomberne var nøje afmålt til at gennembryde Brodie Mark III powersuits, men som du muligvis véd, så er Brodie Mark IV dragterne 0,6 millimeter tykkere. Det vil sige, at vi kunne regne med i hvert fald nogle få overlevende, som mine kirurger tog sig af. Vi... jeg blev nødt til at lade dem overleve, men ikke smertefrit. Vidste du, at de faktisk lå i deres eget blod i 11 timer, før vi fik dem ud? Nogle gange ved jeg ikke hvem jeg hader mest Kelassiter: Dig eller dine folk.

Nå, men i hvert fald var den kybernetik vi indbyggede ikke helt almindelig. Mine teknikere inkluderede en dims der kontrollerer den del af hjernen der er modtagelig for hypnose. Så programmerede vi ind, hvad vi gerne ville ha' dine folk til at gøre, og... voila!

Det var ikke helt nemt. Dimsen ville kun kunne virke når personens naturlige forsvar var væk, som f.eks. under indflydelse af alkohol. Jeg regnede ikke med det ville blive noget problem, men for en sikkerheds skyld fik jeg Max og hans folk til at blande sig.

Men hvordan fik de adgang til sikkerhedssystemet?

Nåeh - det! Det kybernetiske øje som en af jer fik indbygget har også en anden funktion. Det har en slags kamera indbygget der tog et billede af dit øje og kopierede retinal-mønsteret. Vi anede ikke om det ville virke, så du skal faktisk være stolt, Kelassitter. Men ikke nok med det. Hele sabotagen blev filmet af samme øje og transmitteret her til. Nyd showet!

I det samme bliver en kæmpe videoskærm på væggen tændt, og efter et øjebliks flimren kan marinerne se sig selv som filmstjerner, i færd med at sabotere deres egen base! Beskriv *ad lib* situtionen således at marinerne bliver maximalt provokerede over at have begået ubevidst forræderi.

Tumult

Netop da videosekvensen er ved at være slut, runger et gigantisk brag gennem skibet. De er afgjort blevet ramt af noget. Videoskærmen flimrer et kort sekund og går ud. Det samme gør alt lyset. På nær nogle få grønne kontrollys nede fra "teknikergraven", bliver der helt mørkt. Pludselig hyler Hollings panikslagent:
Vagter! Dræb dem! Gør jeres pligt, slå dem ihjel!

Nogle alamer begynder at hyle og tumulten der følger, vil Todd Hollings flygte ud af en skjult dør bag hans podie. Vagterne vil tænde deres lommelygter, og skyde på må og få efter vore helte, men de vil formentlig ikke ramme noget som helst i mørket. Da nødbelysningen endelig går igang skulle marinerne gerne stå med 4 pistoler og nogle døde vagter. De har ingen extra ammoclips. Teknikerne i "graven" er ubevæbnede og skræmt til døde. De har allerede tilkaldt forstærkninger, men de vil desværre aldrig nå frem , eftersom the Constantine netop er blevet invaderet. Nye alarmer føjer sig til den skingre symfoni hele tiden, og med mellemrum går nødbelysningen ud i et par sekunder. Teknikerne vil ikke være til megen hjælp, da de er travlt beskæftigede med at omlægge skibets kredsløb for at holde belysning, computere, motorer osv. on-line, men de kan oplyse at der er sprængt hul i skroget et sted længere nede, og at der er indtrængere i skibet - specielt i og omkring hangaren! De forsøger netop nu at omdirigere marinesoldaterne ombord, men de har allerede tabt kontakten med mange af enhederne. Vore helte er fra nu af stort set på egen hånd. Som et lille "vink" kan du beskrive hvordan lyspaneler med ordet: "Redningskapsler!" blinkende viser vej igennem de mange gange.

Hvad er der sket

Todd Hollings har i sit overmod undervurderet sine "blodhunde". Han regnede med at the Constantine var så mægtig at de ikke ville turde angribe, men væsnerne er langt farligere og dødsforagtende end antaget. Med deres skibs våben (som Hollings faktisk aldrig har oplevet i effekt) har de skudt sig vej ind i the Constantine, og strømmer i dette øjeblik ind i de nedre regioner af skibet. De har ingen speciel strategi, men bevæger sig i grupper - aldrig mindre end 2-3 og ofte flere. Efter spillederens forgodtbefindende kunne nogle få Reavers have forvildet sig ind i diverse vedligeholdelsestunneler, elevatorer og luftskakter, for derfra pludselig at kunne springe frem stortset hvor man end måtte ønske det.

Hangarens personale blev slagtet som nogle af de første, og de få R-H marinere der forsøgte at bremse den første angrebsbølge blev også massakreret her. Kampen har ødelagt en del udstyr men the Raven er stort set uskadt. I modsætning til hvad man kunne forvente, har Reaverne ikke efterladt en styrke i hangaren men er blot strømmet videre op gennem the Constantines gange.

The Constantines besætning og specielt dens R-H marinesoldater, er blevet taget totalt på sengen. De fleste nåede ikke engang at få deres Powersuits på og blev slagtet lynhurtigt. De få der nåede frem til våbendepotet bevæger sig nu rundt i små grupper på må og få, uden nogen form for ledelse og uden den ringeste idé om, hvad der har angrebet dem. Deres kroppe er pumpet fulde af syntetisk adrenalin og Quik-kill, og de er derfor dybt paranoide og utilregnelige. Det vil være farligt at kontakte dem og umuligt at få overbevist dem om noget som helst fornuftigt.

Redningskapslerne

Den oplagte redning for vore helte vil være at søge mod redningskapslerne. Skilte viser vejen, men turen dertil er ikke uden dramatik. Brug løs af følgende:

- Marinerne passerer gennem et rum, der må have været et kommunikations center. Det er fyldt med smadret elektronik, og der lugter fælt af smeltet plastic. De få teknikere der arbejdede her, er et fælt syn. En er blevet stoppet så langt ind i sin monitor, som der var plads til - og så *lidt* længere. En stank af brændt kød og en utrolig mængde blod (med sære klumper i...) fuldender billedet. En anden er blevet spiddet mod væggen af en stol der er presset igennem hans brystkasse. Omme bag et skrivebord høres en svag rallen. Det er en mand der, sølet ind i litervis af sit eget blod, desperat forsøger at holde sine tarme indenbords med sin ene arm - den anden ligger et stykke borte. Hvis han får øje på marinerne begynder han at udstøde høje, sammenbidte lyde. Han ønsker brændende at de vil sende ham ind i den næste verden for at befri ham for smerten, men desværre har han bidt det meste af sin tunge i stykker, så der kommer kun en masse blod og nogle halvkvalte lyde frem. For at skabe lidt mystik er der blodige slæbespor, der fører ud af rummet og ned af en mørk sidegang, der fører bort fra ruten mod redningskapslerne.

- Marinerne passerer forbi en lukket armeret dør. Den er ikke til at få op fra deres side, men der er en lille, oval rude i. Hvis de forsøger at kigge igennem det tykke glas, er det meget svært at se noget. På den anden side er der kun dæmpet, rødt lys og luften er tyk af røg. Længere nede af gangen brænder det, og man får fornemmelsen af bevægelse ved flammerne. Pludselig (slå en hånd hårdt i bordet, eller gør noget andet der giver spillerne et chok) er der en R-H marinesoldat på den anden side af døren. Han banker hånden hårdt mod ruden, og man kan se på hans mund at han skriger om hjælp, men der når ingen lyd igennem den tykke dør. Hans hjelm er blevet flået af, og han bløder fra en flænge i panden. Han er tydeligt panikslagen og kigger sig bange tilbage over skulderen men det er ikke muligt at se efter hvad. Pludselig forsvinder han ud af syne med et pludseligt ryk. Der går et kort øjeblik og så bliver ruden med ét sprøjtet over med det meste af R-H soldatens baghovede (med indhold...). Hvis marinerne venter længe nok, får de et glimt af en sortglinsende skikkelse der tilsyneladende betragter dem igennem den tilsølede rude før den forsvinder i skyggerne.

- Forude på gangen begynder en armeret dør langsomt at glide ned fra loftet. Bag sig hører de sære dyreagtige lyde. De når kun med nød og næppe at slippe under den tunge dør, førend den forsegler gangen bag dem. Eventuelt kan spillederen lade dem se en Reaver bevæge sig nærmere og nærmere, mens de sidste kravler under døren.

- De hører sære, bumpende lyde inde bag nogle vægpaneler. De ikke alt for tykke paneler får buler fra indensiden, og der høres hvæsen og kradsen som af kløer mod metal. Det er tydeligt at der noget derinde, der forsøger at forfølge dem. Denne effekt kan bruges flere gange. Man kan for afvekslingens skyld flytte lyden op under loftspanelerne eller ned under gulvet. Dette vil garanteret sætte spillerne i den rette "Aliens" stemning.

- Fra en skjult højttaler lyder pludselig en syntetisk kvindestemme: "Selvdestruktions sekvens initieret. Følg evakueringsregulativ 12.a. Alt er under kontrol. Sprængning: tyve minutter. Denne besked gentages med jævne mellemrum - *hvor* jævne er op til dig...

00.03.00

- Vore helte når til et knudepunkt hvor 5 forskellige gange løber sammen. I midten af det klinisk hvide rum er der en meget flot og meget stor beplantning, med diverse storbladede tropiske planter der når helt op til loftet. På gulvet ligger der tre mænd og to kvinder i hvide kedeldragter, der er blevet farvet røde af blod. Et stadigt brændende krater i væggen vidner om kamp. I det marinerne træder ud i rummet, springer der en Reaver ud af beplantningen. Den står stille et kort øjeblik - så udstøder den et uhyggeligt skringert hyl og løber frem mod marinerne. I sin hånd har den et grotesk økselignende våben der stadig drypper af blod og indvolde. Dette er højst sandsyneligt første gang marinerne ser en Reaver i hel figur, så beskriv den grundigt. Den virker som det perfekte rovdyr med lange velafbalancerede skridt, et frygtindgydende ydre, en åbenlys dødsforagt og et kæbesæt bygget til flænse kødet af knoglerne. Der er omtrent 15 meter hen til beplantningen, så hvis marinerne er hurtige kan de godt nå at tømme deres pistoler mod monstret. Dette menes bogstaveligt, idet denne scene bl.a. har den funktion at "afvæbne" marinerne. Det vil sige at du beskriver hvorledes f.x. to af pistolerne klikker inden bæstet er halvvejs henne hos dem, den tredje mens bæstet synker i knæ og den sidste mens Reaveren patetisk haler sig frem mod dem med kløerne, med en tyk, sort masse flydende fra talrige sår. Ved undersøgelse viser "øksen" sig at være så tung at man knap kan bære den, og slet ikke håndtere den. Kort tid efter denne træfning, når de til dokken med redningskapsler.

Hvide mænd kan ikke dunke

Gangen ender ved en dobbelt dør der er kraftigt armeret. Den glider langsomt i, men det vil ikke være noget problem at nå at komme ind, hvis man bare kan komme forbi den R-H marinesoldat der står foran. Hans ene arm er blevet amputeret af hans powersuits *sfinktere*, og han er i processen blevet pumpet fuld af syntetisk adrenalin, Pain-stim og Quikkill for overhovedet at kunne holde sig kørende. Hans visir er slået op, og hvis man ser på hans blodskudte øjne er det tydeligt at han balancerer på kanten af den totale sindsyge. Han har tabt sin riffel, men i hånden holder han en Iridium-granat. Bag ham kan marinerne høre de dumpe drøn af redningskapsler der affyres.

"Holdt!", bjæffer han. "Ingen kommer forbi her. Vend tilbage til jeres poster." Hvis ikke marinerne vender om (og det gør de vel næppe), råber han: "Holdt! Jeg blæser os allesammen ind i Helvede, hvis I ikke stopper." Sveden hagler af hans ansigt, men med mindre marinerne gør noget meget dumt, gør han ikke alvor af sin trussel. Observante spillere vil måske opfange, at de nu er nået til den passage der beskrives i prologen. Hvis de fanger idéen vil det være fedt at de gør omtrent det samme, men det er ikke et *must*. Hvad der er vigtigt er, at de kommer forbi R-H soldaten, tager hans granater (han har 3 i alt) og går ind til redningskapslerne. Gør dem opmærksomme på *timer*-enheden på granaterne.

I dokken med redningskapslerne er der helt tomt. Det er et aflangt rum, der mest af alt ligner en hotelgang, men i stedet for værelsesdøre er der 20 store, ovale airlocks. Over de 19 airlocks lyser en rød lampe med ordet "LAUNCHED" over. Over den tyvende airlock blinker et gult lyspanel, mens døren lukker sig som en iris. Hullet i midten er allerede så lille som en dartskive, da der inde fra kapslen lyder en hånlig latter.

"Forsent som altid, Kelassiter. Nu er det endelig klart for alle hvem der er den klogeste af os to, hva'?" Kelassiter hvisler diverse eder og forbandelser ud mellem sine sammenbidte tænder, men Todd fortsætter: "Når jeg vender tilbage skal I nok få en ordentlig begravelse, hvis der altså er noget at begrave. Jeg håber I har bemærket at *selvdestruktions sekvensen* er startet - og bare spar jer: Den er *ikke* annullerbar. Tak for sektoren, Kelassiter. Nu bliver alt Iridium'en mit, haaa, ha, ha, mit alene! Haaa, ha, ha, ha..." Hullet er nu så stort som en kokosnød, en bold eller en... (sig navnet). Hvis spillerne har nogen fantasi overhovedet, skulle der ikke være nogen tvivl om hvad der bør gøres. Todd udstøder et forbavset "Øhm..." og så lukker hullet sig helt. Et dumpt drøn lyder, og panelet over airlocken skifter fra gult til rødt. Launched!

Sidste udvej

Vore (efterhånden hårdtprøvede) helte, står nu uden våben i en tom redningskapsel-dok. Skibet er tyve minutter fra at eksplodere og propfyldt med blodtørstige Reavers. Måske er de en smule planløse men med mindre de giver helt op og sætter sig i et hjørne, så bliver de, ligemeget hvor de vil hen, nødt til at passere igennem knudepunktet fra før. Reaveren ligger stadig i en blodpøl på gulvet hvor de efterlod den, men de bemærker at der er skilte der leder mod hangaren. Gangen de kom fra er blevet forseglet af en armeret dør, og igennem ruden ses det at en voldsom brand hærger på den anden side. De har ikke mange andre muligheder end at forsøge at nå frem til hangaren og the Raven.

Efter en kort tid at have fulgt skiltene mod hangaren, hører de lyden af kamp. Så lyder et langt skrig der stpper brat. Så bliver der helt stille. Ikke mange øjeblikke efter hopper to særdeles store Reavere frem fra et hjørne længere fremme og affyrer deres sære våben. Det lyder som om luften bliver flået fra hinanden, men giv marinerne en chance for at kaste sig ned. Hvis de når det, flyver projektilet skrigende hen over hovedet på dem og eksploderer mod en væg bag dem.

I næste øjeblik stormer Reaverne mod dem med store "økser" hævet til angreb. Eftersom de eneste våben marinerne har, er to granater, er der god sandsynelighed for at de bruger dem. Med en øredøvende eksplosion bliver de to Reavere flået fra hinanden, mens marinerne bliver slynget et par meter gennem luften. Når de kommer til sig selv igen kommer belønningen.

Rundt om hjørnet ligger der 12 R-H marines, i en uhyggeligt stor blodpøl. De er lemlæstede ud over al genkendelighed. Det ser ud til at de sidste overlevende har forsøgt at barrikadere sig bag deres døde kammeraters kroppe, med en kvalmende effekt til følge. Rundt omkring ligger også resterne af 3 Reavere, men mere vigtigt ligger der også et bredt udvalg af våben, og de fleste af dem er intakte. De finder ialt 4 Heavy Rifles, 3 pistoler, 8 granater, 4 lysgranater og en hel del ammoclips. Det er ikke vigtigt præcis *hvor* meget ammo de finder - til gengæld skal du med mellemrum lade våbnene sige "klik". Der er ca. 25 skud i en ammoclip - halvt så mange på en Heavy Rifle. Selvfølgelig løber man altid tør for ammo netop som Reaveren stormer frem...

Lad dem bevæbne sig til tænderne. Nu er det endelig ved at være deres tur til at sparke røv (undskyld udtrykket). Næste gang de drejer om et hjørne, overrasker de 4 Reavers der er optaget af at partere nogle uheldige teknikere. Lige bag bæsterne ender gangen i en elevator, der fører ned til hangaren. I dét vore helte runder hjørnet, kigger bæsterne op fra deres blodige arbejde, og med et skingert hyl stormer de mod marinerne. Gangen er, desværre for bæsterne, 25 meter lang, hvilket giver marinerne god tid til at sætte riflerne på "auto" og holde aftrækkeren inde. Hvis de ikke rammer i følge reglerne, så snyd! Det er *nu* de skal tænke "pay-back time" og sprøjtemale væggene med stinkende monsterblod. Hvis ikke de mumler "fedt!" bagefter, så var det ikke vildt nok.

Når de endelig når til elevatoren, finder de ud af, at som så meget andet på the Constantine er den ude af drift. Dørene kan dog sagtens tvinges op.

Skakten

På den anden side af dørene er der desværre ingen elevator. Til gengæld er der en tilsyneladende bundløs skakt. En sær summene lyd kan høres og med mellemrum ses små, blinkende lys. Cirka 30 meter længere nede ses lysstriberne rundt om dørene der fører ud til hangaren. Marinerne har flere muligheder: Der er tykke bundter af kabler der fører ned i dybet, som man uden det store besvær kunne kravle ned af. Det bliver selvfølgelig lidt sværere hvis man samtidig skal holde fast på sit våben. De kan også forsøge at fire hinanden ned i improviserede reb af kabler el. lign., eller måske finder de på noget helt tredje. Under alle omstændigheder er det først et godt stykke nede i skakten, tingene begynder at gå galt...

Mens de kravler ned, bemærker de op til flere vedligeholdelses-skakter og luftkanaler, der støder op til skakten. Fra nogle af disse kommer der ildevarslende lyde, men det er ikke til at se noget. Det eneste lys hernede, er det de selv medbringer: Lommelygter, hjelmmonterede lygter eller noget andet. Under alle omstændigheder vil det være svært at se sig ordentligt omkring og pludselig (giv dem et chok) springer der en stor, sort skikkelse frem fra en luftkanal (det er selvfølgelig en Reaver) og trækker en skrigende Max Hunt med sig i dybet. Det hele går så hurtigt at de dårligt når at opfatte det. Max når at affyre nogle hurtige skudsalver der i brøkdele af sekunder oplyser skakten i svovlgult lys; der lyder nogle bump og brag, Tally skriger af frygt, Max brøler af smerte og så bliver der stille - helt stille!

Det er ikke til at se noget, hvis man lyser ned i skakten - ikke engang bunden - og det eneste man får ud af at råbe på Max, er et hult ekko.

Det endelige opgør

Giv dem ikke for lang tid til at tænke over Max´s kedelige skæbne, førend du informerer dem om nogle ildevarslende lyde der kommer fra luftkanalen lige over for dem. Hvis de lyser derind, ser de i bedste Aliens-stil, to- tre store Reavere der maser sig igennem den snævre passage. De er et stykke inde, men har fuld fart på. Der er ikke andet at gøre end at pløkke løs, men ligegyldigt hvor mange de får ram på, kommer der altid nogle flere bag dem. Hvis marinerne finder på noget smart for at stoppe dem, så kommer der bare nogle flere fra en anden luftkanal, fra oven, eller noget helt tredje. Pointen er, at mens de desperat forsøger at komme ind i hangaren, bliver de konstant presset. Skudsalverne skal være øredøvende og lange. Pres, pres, PRES!!

Endelig går dørene op, og bag dem er et lille plateau, der giver et fint overblik over hangaren. Næppe er den sidste mariner (og Tally og Kelassiter) kommet ind, før en kæmpemæssig Reaver springer fra luftkanalen og over elevatorskakten. Marinerne må handle hurtigt og sender den forhåbentlig tumlende ned i mørket. Dette vil afholde andre fra at lave forsøget - i hvert fald midlertidigt...

I den store hangar møder der dem et kærkomment syn: The Raven står tilsyneladende uskadt og venter på dem. Overalt ligger der maltrakterede lig af teknikere, R-H marinere og nogle få Reavere. Der er udbrudt brand i det meste af den ene halvdel og flammer buldrer og knitrer. Der lugter absolut ikke godt og her er meget tilrøget. Pludselig skimter de to skikkelser, der ses mod de orange-røde flammer. Det er Max Hunt og en usandsynelig stor Reaver, der som to forhistoriske giganter (eller Obi-Wan og Darth Vader) er fastlåst i en dødelig kamp. Bag Reaveren - the Warmaster - står omtrent 15 mindre Reavere på spring, men alligevel tøvende. Det er som om de betragter kampen med interesse, men i det samme får de øje på marinerne. Det er tydeligt at der ikke er noget de hellere vil end at rive dem fra hinanden, men stadig holder the Warmaster dem tilbage. Max Hunt affyrer en salve i maven på the Warmaster på klods hold, der dog knapt vakler. Han øjner marinerne og brøler: "Flygt, for helvede!"

Idéen er at marinerne skal flygte hen til the Raven mens de kan. Når Max går i knæ (og det gør han snart) vil Reaverne bag the Warmaster storme frem med en uhyggelig lyd. Bag dem bryder en væg sammen i et flammende inferno og hangaren forvandles til helvedes forgård. Det er også sandsyneligt at marinerne vil foretrække at spille helte for at redde Max, men det er forsent. Inden de kan nå hen til ham, flår the Warmaster ham op fra skridt til hage, og han synker sammen med indvoldene hængende som overklippede tråde fra en marionnetdukke. Reaverne bag ham stormer frem.

Max Hunt har med sit offer måske købt dem noget tid, men de er ikke sikre endnu. Nogle af Reaverne vil kunne nå hen til dem, inden de når the Raven med mindre marinerne gør noget ved sagen. Det er nu tiden er inde til at overdose sig helt vildt med Quikkill, Painstim og/eller Adrenalin. Kelassiter kan passende få lov til at redde Tally (eller en uheldig mariner) ved at tømme sin voldsomt opgraderede seksløber i fjæset på en Reaver. Hvis der er nogle af dine spillere der har fattet den "rette ånd" og virker friske på at lave "martyr-tricket", så er det også nu det skal være. Ingen død kunne vel være mere passende for en soldat, end at ofre livet for sine venner.

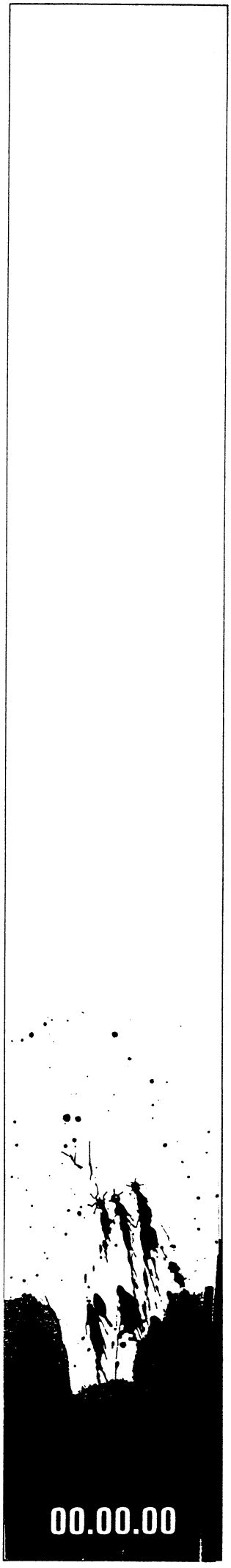
Lad denne sidste kamp være ekstrem blodig og omkostningsfuld. Du kan lemlæste marinerne lige så tosset du vil, lade dem få arme og ben flået af og lade blodet fosse ud af dem - bare du ender med at få (de fleste af) dem ombord på the Raven, og afsted. The Constantines selvdestruktions sekvens skal nå 0 ca. fire sekunder efter at de med en hasarderet manøvre flyver bort, og bag dem bliver rummet et øjeblik oplyst af et hvidt skær, da skibet sender sine passagerer ind i den næste verden. Så bliver alt mørkt igen. Tally græder stille, mens Kelassitter kigger sammenbidt ud af viewporten. De er de eneste overlevende...

The Warmaster was still alive. The puny black man had torn his chest apart with repeated blasts of his weapon, but he would live. He was the Warmaster after all.

But now the others was standing over him, looking angrily at his bleeding remains. They had destroyed an entire ship, but their losses were incredible. It was shamefull, and it was the Warmaster's fault.

They descended on him slowly, gnashing their silver teeth and scooping out his innards with their huge claws. The Warmaster protested, screaming through his slime-filled throat that he was their leader! They agreed, and ate him with respect.

They were still feeding when the nuclear reactors of the Constantine exploded.



EPILOG

Todd Hollings holdt den æggeformede granat i hånden og så hvordan minutterne tikkede væk. 17 minutter. Han var måneder væk fra den nærmeste planet, men kun minutter væk fra døden.

Han græd og grinede og skreg og rallede, og prøvede endda på at holde timeren på plads med sine tykke fingre, men det hjalp ikke. Han brækkede timer-enheden af, rev sine fingre til blods, men timeren fortsatte stædigt med at tælle desidste minutter i hans liv.

Galskaben havde altid luret men nu badede han i det rene vanvid, og billeder af hvordan Kelassiters marinere havde kastet granaten ind netop som han følte sig mest sikker, kørte rundt og rundt i hans hovede.

Han kiggede på granaten igen. Så hvordan det ufølsomme apparat gjorde alt klart til at ende hans liv. Pludselig kylede han den mod det lille lyspanel der gav det eneste lys der var i kapslen. Panelet knustes og efterlod ham i totalt mørke. Han kunne ikke længere se numrene på granaten.

Men allerede efter få sekunder kastede han sig panisk ned for at finde granaten der ville ende hans liv. Med blodige fingre forsøgte han at læse numrene som de tikkede væk. Men det nyttede ikke. Han havde ødelagt muligheden for sig selv og det måtte han leve med.

I nogle få minutter endnu...

SPACE IS BIG. LIFE IS HARD.
AND THE UNIVERSE ISN'T JUST A GAME ANYMORE...

INSTANT OVERLEVENDE
-Just add water...

Akt 1: Begyndelsen til enden

Scene 1: Baghold på New Akron

Tiko marinerne lander på spøgelseskolonien New Akron. De er på rekognocering men deres mission tager en uventet vending da de pludselig bliver slagtet af en ukendt fjende. Med halen mellem benene flygter de, med store tab.

Marinerne har ikke ret meget personeligt initiativ i denne scene, og det er med vilje. Sergeanten har kommandoen, og hans ord er lov. Hvis ikke dette bliver opretholdt, er der alt for stor chance for at spillerne bliver *splattet* fuldstændigt, og det er alt for tidligt. Det skal være tydeligt efter missionen, at fjenden var 100% overlegen og at de hverken kunne have gjort fra eller til.

I følge den officielle historie, blev alle på New Akron forsøgt evakueret. I virkeligheden var mega-corp'ne fløjtene ligeglade med kolonisterne. Det var ikke *deres* problem at de ikke kunne komme bort. Desværre delte kolonisterne ikke denne holdning, og et rygte blandt corp'nes sikkerhedsfolk om, at de også havde tænkt sig at efterlade *dem* på den dødsdømte verden, førte til et blodigt opgør, der resulterede i, at kun de færreste corp execs slap bort. Resten døde sammen med kolonisterne og deres mummificerede kroppe ligger uberørte hen. Dette er en velbevaret hemmelighed, og Fleet har ikke gjort noget for at ændre ved dette.

Husk i denne første scene, at **Clive Gavam** har (havde) familie på New Akron, som han ikke har hørt fra, siden den påståede evakuation.

Scene 2: Tiko III

Tilbage på Tiko III bliver de debriefet, men ingen kan forklare det skete. Moralen daler. I mellemtiden er lejesoldaterne "the Jaegers" ankommet. De er ilde set og opfordrer til desertion. Dette skaber yderligere uro blandt the Wolverines. Rygil og Tally, to af Tiko´s småforbrydere, kommer ved et uheld til at såre en patruljerende mariner, og jagten går...

The Jaegers er en broget gruppe lejesoldater. De er grove, og folk på Tiko III er en smule bange for dem. De skal fremstilles som provokerende og brovtende, men pas på ikke at gå over stregen. Det er ikke meningen at spillerne skal komme op at slås med dem (endnu). Husk at Max Hunt, på trods af alt, skal ende med at blive deres allierede.

I træfningen med Rygil og Tally, er det extremt vigtigt at der ikke er nogen der kommer slemt til skade. Eftersom det er meningen at marinerne senere skal fatte sympati for Rygil og specielt Tally, bør du spille på deres ungdommelige charme og skabe en lidt *off-beat* stemning i den efterfølgende jagtscene. Det er vigtigt at marinerne bagefter kan trække på smilebåndet og tænke: "Dér tog de sgu' røven på os..."

Scene 3: Katastrofe mission

En mineralholdig asteroide skal undersøges og marinerne sendes ud. Det skulle være ren rutine, men pludselig bliver the Fury angrebet og hele Wolverine korpset udslettes - næsten... Vore helte bliver reddet af Hollings, og undergår en skæbnesvanger operation.

Igen er dette en scene, hvor marinerne hverken kan gøre fra eller til. Den kan bruges til at uddybe Terrin Kelassiters personlighed over for marinerne. De skulle gerne have respekt for ham, så gør ham hård men retfærdig.

Terrin Kelassiter

En midaldrene, tætbygget mand af almindelig højde. Han har klare, opmærksomme, blågrå øjne, som synes at skjule noget. Terrin Kelasitter har en aura af mystik omkring sig, som om han altid ved eller mistænker noget. Samtidig smiler ham ofte, bare lidt, også selvom han irettesætter folk. Forestil dig ham som John Wayne i sci-fi regi: Den hårdkogte, lidt kyniske leder, der ved hvad han gør, og som både indgyder og kræver respekt. Han har været ude for mangt og meget, og der skal mere end et uforklarligt overfald til at skræmme ham. Han føler det dog som en dyb provokation, at nogen på denne måde kan overrumple hans hårdføre Wolverines.

Kelasitter klæder sig ret usædvanligt for en exec på hans niveau. Her ude på den yderste grænse af rummet har han tillagt sig en westernstil, med ægte læderstøvler, bukser i "cowboy" snit og en autentisk Stetson hat, som han dog kun tager på når han går rundt i byen. Hvis det ikke var for regulativerne omkring slugthrowers, ville han også bære sin specialbyggede seksløber åbenlyst.

Max Hunt

Stor, muskuløs og kulsort, er Max Hunt en frygtindgydende mand at stå ansigt til ansigt med. Han er næsten 2 meter høj, og har et udtryk i øjnene der antyder at han hader dig allerede. Han går som regel klædt i en sort kampdragt, store kampstøvler og et rødt pandebånd. Han er altid bevæbnet med en over-size slugthrower og en grumt udseende kniv i bæltet. Han er the Jaegers ubestridte leder og hans ord er lov. Forestil dig ham som en af de store basketball stjerner, bare mere muskuløs.

Max Hunt er en mand der sælger sin loyalitet til højstbydende. Han har kæmpet for sager der var mere end tvivlsomme og dette har gjort ham dybt kynisk og desillusioneret. Han har lært, at ALT kan købes for penge, og at alle har deres pris. Den eneste loyalitet han har tilbage, er overfor hans mænd. Dog har han stadig et moral-codex, dybt inde i sig. Det skal bare frem.

Rygil

Rygil er en tynd knægt på knapt tyve år. Hans mørke øjne ligger dybt i det magre ansigt, og hans korte, sorte hår trænger til at blive vasket. Han går klædt i det eneste tøj han har, nemmelig en sort pilotdragt han har stjålet fra hangarens vaskeri. Han er senet og stærk.

Han er måske kun tyve år, men hans erfaring og mod peger mod en langt højere alder. Hans eneste fokus er at skaffe Tally og ham selv et bedre liv på Teraxiter.

Tally

Tally er en utroligt køn, ung pige. Dette ses tydeligt, selv gennem hendes lurvede tøj og hendes uvaskede ydre. Hun tror selv hun er tyve år, men i virkeligheden er hun kun knapt 18. Hun har smukt, lyst, langt hår og blå øjne. Hun går klædt i mørke gamacher og en grøn sweater der er alt for stor

Tally er en meget moden ung dame. Hun er altid parat til at tage sagen i egen hånd, og forstår at klare sig. Hun har mødt megen modgang i sit unge liv, men har dog ikke mistet sit lyse sind. Hun er optimistisk og fræk som en slagterhund. Desuden virker hun på de fleste meget charmerende og tiltrækkende, men vé den, der kommer for tæt på. Hendes eneste kærlighed er Rygil

Rygil og Tally udgør et stærkt makkerpar. De kender hver en krog af Tiko III, og hvis de ikke ønsker at blive fundet, er det stortset umuligt.

Jonn Stryker

Han bor sammen med den eks-prostituerede Lucretia i et lille boligmodul. Sammen har de opbygget en i det mindste udholdelig tilværelse, hvor hun og Jonn hygger sig så godt de kan med god mad, Vid-slugs og en drink i ny og næ. Lucretia er midt i trediverne, mørkhåret og med en hang til kraftig makeup. Hun holder meget af Jonn, men er ved at være temmelig desillusioneret.

Clive Gavam

Han bor på kasernen. Alle hans egendele er i hans skab, hvor han udover standardudstyret også har en del bøger og to flasker ekstra god vin. Clive har et forhold til piloten Ursula. Hun har lagt en note om at Clive skal kontakte hende når han har tid. Hun vil være glad og imødekommende, men desværre er hun på stand-by tjeneste og har ikke tid til noget de næste par dage.

Ellis Romano

Han bor på kasernen. Ellis' skab er prydet med mange familiebilleder og når han kommer frem, vil der ligge to beskeder på kasernens com-enhed. To af Ellis' døtre har indsunget en sang og Ellis' far kommer med nogen formanende ord om at holde ud og ikke lade sig friste, selvom man er et mandfolk.

Gordon Edmonds

Bor på kasernen med de andre. Hele området omkring hans seng er et stort rod af tidsskrifter og affald. På væggene har han diverse lægediagrammer hængende og over sengen hænger et gammelt slidt banner; "Frihed til Kriadon".

Paul(ine) LeBlanc

Har fået en separat kabine på kasernen med eget bad og com-enhed på grund af sine gode kontakter. Rummet er velholdt, dog uden nogen udsmykning. Paul(ine) har indledt et forhold til forskeren Grayson (som - selvfølgelig - er af det modsatte køn). En besked på com-enheden opfordrer til at de snart mødes, men Grayson skal lige være færdig med sit projekt først: "Professer Dumois slår mig ihjel hvis jeg ikke snart bliver færdig..."

Ogishima Li Wathu

Li bor i sit eget boligmodul, udsmykket på bedste orientalske vis. Hans lille kanariefugl kvidrer lystigt fra sit bur og foran hans lille alter hviler en katana.

Akt 2: Udstødt

Scene 1: I live

Resterne af the Fury samt de overlevende marinere bliver til Kelassiters store overraskelse tilbageleveret af Hollings. Hvad Kelassiter dog ikke ved er, at Hollings ikke blot har lappet marinerne sammen, men også har indbygget et hypnotisk ordresæt. Tilbage på Tiko III ser marinerne at meget er forandret. De er blevet ilde set fordi de nu så åbenlyst har ændret sig. Der går ikke lang tid før marinerne rager uklar med kærester og venner. Det hele kulminerer i en tåbelig slåskamp i the Worm Hole. Resultatet bliver at marinerne suspenderes.

I denne scene vågner marinerne op, efter lang tid i coma - næsten 3 uger. Kelassiter er temmelig brødebetynget, fordi han føler det var ham, der sendte dem i døden og fordi han med sin satsning har bragt hele Tiko III i fare. Han har været nødt til at hyre the Jaegers, og dette skulle ikke falde i alt for god jord hos marinerne.

Scenens hovedformål er at marinerne skal opleve en stærk fremmedgørelse. Pluselig vil deres nærmeste ikke kendes ved dem mere, og folk der før respekterede dem, frygter dem i stedet. De finder ud af, at selvom om de har pengene til det, så er ventetiden på et "skinjob" der ville kunne skjule deres cyberware, så lang at det næsten er ligemeget. Til den tid vil deres sociale liv alligevel ligge i ruiner.

Scenen slutter med et kæmpe "bar-room-brawl", fordi Max Hunt og folk provokerer dem helt vildt. Dette er aftalt spil mellem Hunt og Hollings, der ønsker at få marinerne til at drikke sig så sanseløse som muligt. Når dette sker, vil hypnosen træde i kraft og marinerne vil uvidende begå sabotage mod deres egen base. Når alle Tiko's forsvarsmekanismer er sat ud af spillet, er Hollings plan klar til udførelse.

Scene 2: På vej til Teraxiter

Marinerne suspenderes og sendes på ufrivillig orlov på Teraxiter. Undervejs overfaldes deres transport af pirater, men med hjælp fra Rygil og Tally, der også er ombord, overmandes piraterne. Tilslut får marinerne en kort beskrivelse af en fjende, som de endnu kun kender alt for lidt til.

Kelassiter vælger at suspendere marinerne efter slagsmålet. De bliver sendt på "ferie" på Teraxiter men undervejs overfaldes de af en bande "shatrats" eller pirater. I midlertid skaber Rygil og Tally, som tilfældigvis også er ombord, en afledning så marinerne får chancen for at bukke begge ender sammen på piraterne. Denne scene skal holdes i en munter tone og har til formål at introducere Rygil og Tally på en lidt anden måde og sekundært: At lære marinerne om deres cyberware. På dette tidspunkt er de sikkert også jævnt deprimerede over deres situation, så de trænger til at bevise over for dem selv, at de faktisk er pænt seje...

En vigtig detalje i denne scene er lyrikstykkerne. Hovedpointen i dem er, at "fjenden" åbenbart reagerer på nødsignalet. Selvom marinerne principielt ikke ved dette, så hjælper de dog alligevel med til at pege dem i den rigtige retning og selvfølgelig er de også med til at skabe stemning.

Piraterne

Pirater eller shatrats, som de også kaldes, er ikke nogen usædvanelig ting. Denne bande shatrats bliver ledt af en mand der kalder sig *kaptajn Benard*. Han har langt, sort, fedtet hår der er samlet i en hestehale. Hans ører er fyldt med et utal af store guldringe og han har en slidt Fleet-officer jakke på, med rang af kaptajn. Han fremstår selvsikker og bevidst om at dette bare er endnu en plimsoller med forsvarsløse civile ombord (tror han). Forestil dig ham som Sheriffen i Costners Robin Hood, eller som skurken i Die Hard - bare mere fedtet og lurvet. Han har en stor armbrøst-lignende slugthrower og en daggert i bæltet.

De menige shatrats er en ussel forsamling. De er i virkeligheden ikke noget særligt, men fordi de altid udvælger et forsvarsløst offer, har de alligevel formået at overleve i branchen. De fremstår mere komiske end seje.

Max Hunt

Max Hunt er købt og betalt af Todd Hollings. Hans opgave er enkel: Han skal bringe marinerne så meget ud af balance som overhovedet muligt. Ødelægge deres rygte, deres venskaber og i det hele taget deres liv. Meningen er, at de før eller siden vil ty til det mest kendte (og mindst effektive) middel mod depressioner: Alkohol. Først når deres naturlige forsvar er så meget i baggrunden som muligt (som fx. når man er meget fuld), vil hypnosen kunne træde i kraft.

Dette aner Max dog intet om. Han ved blot at han skal få dem til at flippe ud. Hans ultimative svinestreg, er at han lægger kraftigt an på Lucretia - Jonns kæreste. Han ved at han ser godt ud, og får da heller ikke nogen problemer med Lucretia, da han lover hende guld og grønne skove.

Lucretia

Lucretia mener ikke noget ondt med sin utroskab. Hun ved kun at Jonn måske er krøbling for livet efter ulykken. Hun bliver nødt til at tænke på sig selv, og hvis hun skal være ærlig så var det aldrig Jonn hun elskede men snarere trygheden ved at have nogen der tog sig af hende. Max har lovet hende, at han vil tage hende med sig når han rejser, og han har bildt hende ind at han virkelig elsker hende.

Lille Jake

Bartenderen på the Worm Hole, Lille Jake, er i bund og grund ligeglad med om marinerne har fået indbygget cyberware. Hans eneste frygt er, at hans kunder måske kan blive skræmt væk, men det viser han ikke. Han synes det er synd for dem, så når de før eller siden viser sig, vil han byde på nogle store sjusser "on the house". Når der begynder at være øretæver i luften vil han forsøge at dæmpe gemytterne, men uden den store effekt.

Ursula

Clives kæreste Ursula bliver meget forfærdet over at se ham. Hun vil spørge til hvad der er sket, og hun vil lyde høflig og medfølende. Men det er tydeligt at et eller andet er forandret; at gløden imellem dem ligesom er væk. Hun vil undskylde sig så snart hun kan med et, "Nå - men vi snakkes ved", og vil for fremtiden undgå Clive så vidt muligt. Hvis han prøver at presse hende, vil hun lægge kortene på bordet og slå op med ham.

Grayson

Paul(ine)s kæreste Grayson, vil (uvidende om hvad der egentlig er sket) kalde ham/hende op på com-enheden, og forsøge at lave en aftale senere på dagen, men når de endelig mødes, vil Grayson have svært ved at skjule sin afsky. Kort efter finder Grayson på en fuldstændig plat undskyldning og går.

New You

Expedienten i New You, Samantha, har konstant et påklistret tandpasta smil, der mere end antyder at der overhovedet ikke er noget at smile af. Hun er ung, blond, hendes træk er perfekte og hendes øjne har orientalske træk. Hun har med andre ord det officielle *Ashita*-look eller "Tiko-look", hvis man er et elitemenneske i Tiko koncernen. Hun vil venligt og ekstremt, næsten overdrevet, høfligt betjene marinerne. Alle muligheder vil blive drøftet.

Cyberware

Marinerne mærker nu for første gang fordelene ved deres indbyggede cyberware. Her følger en kort beskrivelse af hvilke ændringer marinerne har fået fortaget og hvad deres effekt er: (Effekten bør først træde i kraft når de møder piraterne)

Jonn

Har fået ødelagt sit kranie og det ene øje. Har fået indbygget nyt synligt metalkranie, samt et grotesk rødt øje der stikker en centimeter frem og bevæger sig når han fokuserer.
Fordele : Øjet giver Jonn perfelt syn og afstandsbedømmelse. Når han er i kamp generer øjet automatisk et sigtekorn, så hans PKV Shoot stiger 20 point.

Clive

Hans rygrad og arme blev ødelagt, så han har fået nye arme af enorm styrke.
Fordele : Hans PKV Punch stiger 20 point og han kan nu bære enormt tunge våben i begge arme.

Gordon

Hans mund kæbe og stemmebånd blev smadret; samt hans højre hånd.
Alt er nu erstatet af Cyberware. Det har medført at han har en del tale vanskeligheder.
Fordele : Gordons tænder er lavet af farvet Ultraplassteel og kan bide igennem næsten alt. Hans hånd har en utrolig styrke, så hans PKV Punch er 20 point højere. Desuden er han i stand til at bruge hånden som stikvåben og trække sin slugthrower utroligt hurtigt.

Elis

Hans ben og bækken blev ødelagt; og begge dele er blevet erstattet. Hans to cyberben er tunge og størrere.
Fordele: Elis løber nu meget hurtigt og hans PKV Jump dodge er øget med 20 Point.

Le Blanc

Hele den højre side er blevet skamferet. Både den nederste del af armen og hele benet er skiftet ud. Desuden fik Le Blanc sprængt og ødelagt sin højre trommehinde fuldstændigt og den er derfor skiftet ud.
Fordele: Le Blanc løber både hurtigere og slår hårdere hvilket giver + 10 point i PKV Jump/Dogde og +10 point i PKV Punch.

Li

Li fik mave, lunger og fordøjelsesorganerne knust og de er skiftet ud. Lis åndedræt er derfor hele tiden konstant; han indtager kun flydende mad og skal åbne for sit indre hver gang han tager de fordøjede rester ud og renser sin affaldsbeholder.
Fordele: Li får +2 i Bodybonus. Desuden kan han i kortere tid indånde forgiftet luft da hans interne maskineri renser luften. Hvis han bliver rigtigt ophidset, hvæser hans maskineri faretruende.

Akt 3: Teraxiter

Scene 1:

De suspenderede marinere ankommer til Teraxiter, hvor de efter en uvenlig modtagelse endelig kan få lov til at slappe af. De drikker, spiller og går på tvivlsomme etablissementer. Endelig møder de Skraz, et medlem af banden the Lost Sheep.

Denne scene er meget løs i sin opbygning. Der er gode muligheder for spontant rollespil, mens marinerne udforsker Teraxiters natteliv. Det eneste vigtige er at introducere dem for Skraz, på en måde så han slipper levende fra det. Idéen er, at de senere skal sidde med tanken: "Hvis vi havde stoppet ham, så havde dette aldrig overgået Tally og Rygil. Så tæt på og dog så langt fra..."

Scene 2: Tallys hævn

En hårdt medtaget Tally henvender sig til marinerne. Hende og Rygil blev overfaldet af the Lost Sheep. Tally blev voldtaget, Rygil er død. Det står klart at Tally er besat af hævntørst og marinerne må træffe et valg. Enten hjælper de pigen med at få hævn eller også vil hun selv dø i forsøget. Gerningsmanden er bandemedlemmet Skraz. Udover at være den som voldtog Tally er han også i besiddelse af et Wolverine brystpanser. Ved nærmere afhøring sender han marinerne til en af Teraxiters vigtige crimeboss'er; Hacksaw.

Inden denne scene går i gang, har marinerne hørt hvad der er overgået Tally og Rygil. Det er med vilje temmeligt grafisk beskrevet og de skulle gerne være i lynch-stemning, når Tally siger at hun vil have hævn.

Under alle omstændigheder er det essentielt at de opsøger gerningsmanden Skraz, for det er ham der har sporet der leder dem videre i eventyrets handling. Han har nemmelig et stykke brystpanser, der stammer fra the Wolverines - spillernes eget kompagni. Dette har han fra Hacksaw som er en af de store bagmænd på Teraxiter. Scenen slutter med at marinerne opsøger ham.

Scene 3: Hacksaw

Hacksaw holder til i en forladt hangar, i den ældre del af New Gonqlin Spaceport der ligger i R-H sektoren. Marinerne sniger, bluffer eller kæmper sig ind, på en eller anden vis, og konfronterer Hacksaw. Her indrømmer han sit samarbejde med Hollings, men nægter at vide noget ellers. Samtidig håner han spillerne på det groveste med mottoet : I har ikke noget bevis. Hacksaws base rummer et vigtigt spor. Det består af et helt lager af nødsignaler. Hacksaw må indrømme at han er blevet betalt af Hollings for at smide dem af forskellige steder. Turen går nu i Hacksaws rumskib *the Raven* videre til New Akron.

Opgøret med Hacksaw og hans folk skal være lige præcis det modsatte af opgøret med piraterne. Det skal være alvorligt, blodigt, farligt, blodigt, udfordrene og blodigt. Det skal være en vred "kick-ass"-stemning der driver opgøret frem. Denne mand er på en eller anden måde forbundet med massakren på the Wolverines - alle marinernes venner - og ingen, INGEN, skal slippe ustraffet fra noget sådant.

Når de før eller siden får Hacksaw i tale, er det vigtigt at han præsenterer sporene på den rigtige måde. Dette er første gang i scenariet at spillerne får færten af, hvad det er, der *egentlig* foregår, og hvis de ikke forstår tingene rigtigt går en del af fornøjelsen i scenariet tabt. Han skal på den ene side afsløre nok til, at de kigger i den rigtige retning, men på den anden side må han helst ikke afsløre så meget, at de allerede nu regner det hele ud og tager tilbage til Tiko III, forberedt på det endelige opgør.

Skraz

Skraz er en ultra-psykopatisk cyberpunker. Lille af statur, men stor i munden. Han taler højt og overdrevet; har pludselige vredes og latterudbrud. Hans øjne er kraftigt røde af stoffer og mangel på søvn. Man kan skimte plasticslanger der går ud fra rygraden og ind i hovedet bag ved øret. Han er klædt i stram sort tanktop og synthlæderbukser. Han har en sort hanekam dekoreret med fiskekroge og er i det hele taget piercet over det hele. Over hans højre øre står der med store røde bogstaver "Lost Sheep".

Hacksaw

Hacksaw er kraftig, rødhåret og temmelig bleg. Han er en stor crimeboss og kan holde masken. Alt og alle har jo sin pris. Selv når han er presset er han yderst fattet.
Dialogen med Hacksaw er nøglen i tredje akt og den første gang hvor marinerne får klarhed over hvad det er som er overgået dem.

Efter noget pres vil Hacksaw gå med til at, "*Hollings og jeg har i en periode arbejdet sammen om forskellige projekter*". Hacksaws øjne synes at blive hårde og udspekulerede som han siger dette og det er som om han retter ryggen. "*Hollings og jeg har snart i 6 standard måneder samarbejdet. Vi har holdt øjne og ører åbne, transporteret hans folk og beskeder for ham, samt sat deals op med dem der var nødvendige.*"

Die Strasse Sprache

Chiphead: Person med synligt indbygget cyberware; Nedladende.

Claws: Store metalklør, monteret i forlængelse af armen. Meget populære blandt Teraxiters Cyberpunkere.

Corp-Sec: Sikkerhedsfolk ansat hos de store Corps.

Domer: Betegnelse for det 25århundredes bosættere og arbejdere; Nedladende.

Frag: Skyde eller dræbe.

Fraggin: Slang for forpulde, forbandede eller lign.

Mickey: Slang udtryk for Megacorperation eller MC.

NeuroJuice: Powerdrugs

Pleasure Pots: Store underholdnings centre på Teraxiter

Shat-rat: Rumpirater

Sheiss: Lort, Sur Røv eller ligende

Slag: Begreb og en ligegyldig eller værdiløs person; nedladende.

Slasher: Se Claws

Tox Head: Narkoman

Vape: At dræbe eller blive dræbt

Vid Slug: Lille rund metalkugle der lagrer billed informationer.

Werewolf: Cyberpunker med claws monteret

Zip Yanking: Begreb der betegner den begivendhed at dræbe et menneske for at stjæle dets cyberware.

Akt 4: Eneste overlevende

Scene 1: New Akron

I jagten på beviser rejser marinerne til New Akron. Her møder dem et rent slagtehus. Deres våbenbrødres rester er blevet massakreret. Mysteriet er dog at alt deres armor er her endnu, hvilket beviser at brystpladen kun kan stamme fra den troppetransport som aldrig nåede frem. Konsekvens: Hvis brystpladen er fra Hollings er han ansvarlig for angrebene. Da marinerne skal til at forlade planeten finder de nogle overraskende informationer i navigationscomputeren. De viser klart at Hacksaw har været der før og at han er direkte ansvarlig for nedskydningen af the Fury. De finder et hemmeligt missil og forstår at Tiko III er i fare.

I denne scene er det vigtigt, at du bruger nogle af de samme beskrivelser som du brugte i første akt. Prøv at husk om marinerne gjorde noget bestemt som du nu kan minde dem om. Idéen er, at de får fornemmelsen af, vireklig at have været her før, og på den måde at kunne genkende omgivelserne.

Det er muligt at nogle af spillerne tror at dette er stedet hvor det store opgør skal finde sted, og de endelig skal møde deres nemesis. Selvom dette ikke er tilfældet, så skal du endelig lade dem blive i troen, for dette vil bidrage væsentligt til deres paranoia. De er allerede én gang blevet slagtet her - det ønsker de ikke at blive igen.

Denne scene er også en form for "full-circle". Tilbage hvor deres mareridt startede, forstår marinerne endelig hvordan (næsten) det hele hænger sammen. Det er vigtigt at de fatter i hvert fald de fleste sammenhænge. Hvis du har på fornemmelsen at der er noget der ikke står helt klart for dem, må du prøve at, ved hjælp af spørgsmål, få dem til at gætte svarene selv. Hvis de ikke ved hvorfor de kæmper, så er det svært at finde motivationen.

Scene 2: Som et jaget dyr

De ankommer netop som angrebet fra Reaverne er begyndt. Nødtvunget må de alliere sig med Jaegerne og kæmpe side om side med dem imod deres nye fælles fjende. Med store tab må de trække sig tilbage til deres skib og flygte. Med sig har de Kelassiter, Hunt og Tally.

Nu nærmer klimax sig med hastige skridt. Eftersom klimax er en blodig kamp ombord the Constantine, er det vigtigt at denne kamp ikke kommer til at ligne den, og derfor skal du holde tempoet højt (og dødstallet højere...). Det drejer sig faktisk bare om at få dem ind, finde Hunt og Kelassiter, og få dem ud igen.

Scene 3: Opgør

The Raven er ikke sluppet uskadt fra Tiko III. Dets Q-drive og andre tekniske funktioner er i stykker. Modvilligt må de søge hjælp hos Hollings, der som sin eneste betingelse forlanger sektoren overdraget. Ombord på the Constantine konfronteres spillerne med Hollings, der brutalt og hoverende beretter om sit storsind og om hvordan han har ført alt og alle bag lyset. Hollings viser en videotransmission af marinene der (mens de var under hypnose) saboterede Tiko III's forsvarsmekanismer. Men som Hollings er ved at koge over af frýd og hoveren, angribes the Constantine af Reaverne. Nu følger en heftig og blodig kamp for at overleve. Undervej aktiveres the Constantines selfdestruct men marinerne undslipper, sårede men sejrrige...

Dette er den sidste scene i Eneste Overlevende. Hvis der er ting du ikke har gjort, folk du ikke har lemlæstet eller smarte bemærkninger du ikke har sagt, er det nu, det skal ske!

Efter en kort pause, hvor i Hunt kan gå til bekendelse og Hollings kan forklare de sidste detaljer i plottet, skal tempoet så højt op som det *overhovedet* kan komme. Rejs dig op, råb og skrig - gå til den, for pokker! Ingen skal slippe afsted fra the Constantine uden et minimum af blødende sår, og dine beskrivelser af blod, knogler og stål skal slå alle rekorder. Kun med en overmennskelig indsats kan marinerne undslippe og *du* skal presse denne indsats ud af dem.

Scenen slutter med det sidste lyrikstykke, hvor i Todd Hollings endelig kommer af dage.

Terrin Kelassiter

En midaldrene, tætbygget mand af almindelig højde. Han har klare, opmærksomme, blågrå øjne, som synes at skjule noget. Terrin Kelasitter har en aura af mystik omkring sig, som om han altid ved eller mistænker noget. Samtidig smiler ham ofte, bare lidt, også selvom han irettesætter folk. Forestil dig ham som John Wayne i sci-fi regi: Den hårdkogte, lidt kyniske leder, der ved hvad han gør, og som både indgyder og kræver respekt.

Kelasitter klæder sig ret usædvanligt for en exec på hans niveau. Her ude på den yderste grænse af rummet har han tillagt sig en westernstil, med ægte læderstøvler, bukser i "cowboy" snit og en autentisk Stetson hat, som han dog kun tager på når han går rundt i byen. Hvis det ikke var for regulativerne omkring slugthrowers, ville han også bære sin specialbyggede seksløber åbenlyst.

Han har nu, langt om længe og måske for sent, fundet ud af hvad Hollings er ude på, og han er fast besluttet på at han ikke skal slippe afsted med det. Han har set sin stolthed, Tiko III, blive ødelagt for øjnene af sig. Han har set hundreder af uskyldige blive dræbt. Nu er det nok. Nu er det pay-back time!

Max Hunt

Stor, muskuløs og kulsort, er Max Hunt en frygtindgydende mand at stå ansigt til ansigt med. Han er næsten 2 meter høj, og har et udtryk i øjnene der antyder at han hader dig allerede. Han går som regel klædt i en sort kampdragt, store kampstøvler og et rødt pandebånd. Han er altid bevæbnet med en over-size slugthrower og en grumt udseende kniv i bæltet. Han er the Jaegers ubestridte leder og hans ord er lov. Forestil dig ham som en af de store basketball stjerner, bare mere muskuløs.

Max Hunt har, i denne sidste scene, endelig fundet noget at kæmpe for. Han føler selv at han denne gang er gået for langt, og han er fast besluttet på at gøre det godt igen, om det så skal koste ham livet.

Oleg

Oleg er Max Hunts trofaste følgesvend. Han er ikke meget for at indrømme det, men egentlig har han længe savnet at kæmpe for en god sag. Nu er den her. Oleg er ikke den rene kanonføde, men på den anden side heller ikke meget mere end en god soldat. Brug ham som en hjælpende hånd, som en god makker, eller som en mand der er værd at forsøge at hjælpe i en farlig situation.

Oleg er altid iført sine polaroid solbriller og en svedig bandana. Hans fortrukne våben er en gigantisk autocannon (good old painless) som han bruger til stor effekt.

Todd Hollings

Todd Hollings er en stor, skaldet, fed, bleg mand. Han sidder som regel henslængt i et bjerg af puder med masser af exotiske frugter og letpåklædte kvinder omkring sig. Hans fortrukne beklædning er store, løsthængende silkekåber i fantastiske farver. På hans fede pølsefingre glimter store guldringe med dyre ædelsten. Han ejer Randall-Hollings megacorp'et og er ufattelig rig. Alligevel bruger han det meste af sin tid på at være dybt paranoid overfor alt og alle. Han er overbevist om, at alle forsøger at udnytte ham. Derfor har han for længe siden besluttet at komme dem i forkøbet, og være den der udnytter andre.

Han er kendt for ikke at være helt stabil og faktisk svæver han på grænsen til sindsyge. I en samtale svinger han mellem det snedigt beregnende og den barnlige forurettethed. Ofte kan han blive fantastisk rasende over bagateller, og han har tævet underordnede ihjel mere end en gang. Det eneste der hjælper ham når alt går i fisk, er at lade alt sin vrede gå ud over en luder, som han har til det samme. Det er sjældent de holder mere end et par måneder... - Den slags taler man dog ikke om.

Hans had til Kelassiter er ikke nogen hemmelighed. De har altid ligget i skarp konkurrence, og flere gange har der været åben krig mellem Tiko corp og R-H corp. Derfor opretholder de to corps permanent store marinestyrker.

ActionSystemet 1. Udgave

ActionSystem, 1. udgave, er en modificeret udgave af Basic Roleplay, som det er blevet lanceret af blandt andet Chaosium. Vores mål med dette system har været at strømligne aktionscener og kamp til en sådan en udstrækning at de giver spillerne mest mulig frihed men samtidig spillederen mest muligt kontrol. Den væsenligste ændring i forhold til almindeligt Basic Roleplay er at vi har fjernet nødvendigheden for at spillederen bruger terninger. En terningløs spilleder styrer i stedet spillet med sin fantasi og fortællerevne.

Systemet er primært rettet mod spillerne. Hurtigt og ukompliceret skal de kunne overskue en situation og foretage et valg. De kender reglerne og ved hvad de skal præstere, for at en heltemodig eller snedig handling lykkes. Terningslagets magi fastholdes.

Uanset situation, så slår hver spiller dog kun en gang per 'runde'. Slaget afgører om den pågældende spiller lykkedes i sin handling, en eller flere. Slaget afgører samtidig også hvor godt eller dårligt det nu gik.

Typisk kan et slag altså både afgøre om spilleren klarer sit spring over den dybe kløft, om han. hvis han kommer over. undgår regnen af pile og hvis han mislykkes i sit spring, om han knuses mod klipperne eller om han rammer den rivende flod.

AS1 bruges både i hektiske kamprunder og under det normale spil gang og istedet for at benytte tidsbestemte runder, benytter systemet såkaldte **Episke-runder**. En episk runde er akkurat lige så lang eller kort spillederen anser for at være nødvendig, for at kunne fastholde dramatik og spænding. Runden kan være lige så kort som hvert enkelt slag i en nævekamp, eller strække sig over løb, hop, skud og slag på en gang.

System skal fra spillederens synpunkt dog kun betragtes som vejledende, og denne skal på intet tidspunkt bruge systemet rent praktisk. Spillederen styrer spillet suverænt, og afgører på egen hånd om hvorledes det forskellige personer(bi og hoved) i scenariet opfører sig, hvor godt de klarer sig i givne situationer, om de overlever eller slås ihjel. Spillederen vurdere samtidig hvilken effekt spillernes relative succes eller fiasko udarter sig. I effekt udmønter det sig f.eks. i at spillederen selv beslutter præcis hvor meget skade en spiller får et en runde.

I forbindelse med "Eneste Overlevende" er der følgende tekniske regler som vi så kortfattet som muligt vil forsøge at beskrive på de næste sider.

Tal, terninger, deres brug og betydning.

Alle spilperson værdier er opgivet i tal mellem 1 og 100. Det gælder både grunddata og psyke og fysik, forskellige evner, samt kampstats. Alle terning slag slås med 2d10. Klart og tydeligt gør spilleren opmærksom på hvilken af de to der tæller som ener. Dette genererer på samme måde værdier mellem 1 og 100. Der slås kun et slag per runde. Dette slag tæller i alle afgørelser, den pågældende runde.
For at et slag skal være en succes, skal det være ligmed eller mindre den givne værdi spilleren har. (Eks: En spiller med 65 i Jump, vil skulle slå 65 eller derunder for at lykkedes i sit vovemodige spring).
Hvis en spiller forsøger at kombinere to eller flere evner i en situation bliver hans værdi modifceret med -10 point per antal evner han forsøger at bruge. Denne modificering ganges op med det antal evner der aktiveres i prioritetsrækkefølge. Modificeringerne kan studeres nærmere på tabellen. Hvis man for f.eks. aktiverer to pågældende evner hos en spiller, (Shoot og Jump) der begge har værdien 65, så modificeres den evne som spilleren prioriterer højest med -10 point, og den anden med -20 point. Spilleren anser det for vigtigere at han rammer den Cyberpunker der er ved at voldtage hans kæreste, end det er at han klarer springet fra taget til brandtrappen. Derfor giver spilleren Shoot 1.prioritet, og Jump 2. prioritet. Det giver værdierne 55 i Shoot og 45 i Jump.

I eksempel 1 har spillederen vurderet at spilleren ramte rimeligt godt. Cyberpunkeren var alligevel kanonføde og derfor var det en passende afslutning på ham. Derimod var spilleren uheldig at hans spring mislykkedes. Men dog kun med en lille margen. Derfor lader spillederen ham slippe afsted med skindet på næsen. Igen kunne spillederen også have besluttet at punkeren kun blev såret og at det mislykkede spring betød at marineren fejlbedømte sit spring og derfor ramte brændtrappen så hårdt at han tabte sin pistol, i et forsøg på at holde fast på trappen.

Som vejledning kan spillederen dog benytte sig af følgende regel; Alt som er indenfor +-10 point af værdien betragtes som en minimal succes/fiasko. Alt imellem +-11 til 40 point betragtes som en succes/fiasko. Alt over +-40 point betragtes som en ekstraordinær succes/fiasko.

Eksempel 1
Vor heltemodige spiller fatter sin Slugthrower og kaster sig ud over tagets kant.

Han ruller **48**. Skudende rammer den læderklædte Cyberpunker og resterne af hans hjerne splatter klistret og farverigt udover den våde asfalt, men netop idet vor helt griber fat i brændtrappen, knækker den rustne stang han får fat i og med et brag styrter han ned i affaldsdyngerne i dybet. Heldigt for ham landede han blødt.

+/- 10: minimalt
+/- 11 til 40: normalt
+/- 40: ekstraordinært

Primære Karakter Værdier

En karakters styrke og svagheder defineres af hans attributter. Disse attributter er grundlag for nogle af de vigtigste værdier hos en karakter, her kaldet de Primære Karakter Værdier. Det er de værdier der vil have den største bedtydning for spillerne undervejs i scenariet. Alle disse værdier går som nævnt fra et til hundrede. Meget kan ændre PKV under spillets gang. En spiller kunne komme permanent til skade, han kunne få ændret en eller flere dele af sin krop eller han kunne få overdosis af en eller anden stimulans. Nogle ændringer er permanente, andre midlertidige. Her følger en beskrivelse af samtlige attributter og PKV efterfulgt af deres forkortelse;

Attributter

Strength, Dexterity, Body (S) (D) (B)
Beskriver karakterens fysiske attributter. Værdier under 20 i en enkelt kategori, vil handikappe karakteren så meget at han er imobil. Body har direkte indflydelse på hvor meget skade en spiller kan få, før han bukker under.

Intellect, Guile, Charm (I) (G) (C)
Beskriver karakterens mentale attributter. Værdier under 20 i en enkelt kategori vil kraftigt ændre karakterens væremåde og gøre ham yderst ustabil.

Primære Karakter værdier

Shoot (ST)
Beskriver hvor god en karakter er til at sigte, affyre og ramme et mål med et hvilket som helst håndvåben. Det kan være alt fra en microskopisk *assasingun* til en granatkaster.

Jump/Dodge (JD)
Denne kombinationsværdi beskriver hvor god en karakter er til at springe; Enten over dybe afgrunde, fra hustag til hustag eller væk fra fjendtelig ild.

Kick + Punch (K) (P)
Begge disse værdier, der fungerer som to individuelle, beskriver en karakters evner i nær kamp. Rå styrke eller kampteknik kan begge give høje værdier.

Throw (T)
Beskriver hvor højt, langt eller præcist karakteren kan kaste et objekt.

Health
Beskriver en karakters fysiske velbefindende. Hver gang en spiller bliver udsat for overlast mister han Health. Alle karakterer starter med 20 Healthpoint. Alt efter hvor seje der er, (se Body) og efter hvilken beskyttelse de har, kan en spiller så få mere eller mindre i skade.

De sekundære KV omhandler alle normale kvaliteter og evner en menneske gennem tiden måtte have tilegnet sig. De er som regel selvforklarende, men vil ellers være beskrevet på karakterarket og på spillederens oversigtsark.

Alle SKV vil være knyttet til en eller flere PKV, måske endda med en eller flere modifikationer. Når eller hvis en PKV ændrer sig, vil SKV'erne skulle justeres i overensstemmelse.

Justeringer

Tre faktorer kan ændre PKV i løbet af spillet. Skade, Cyberware samt kemiske stoffer.

Skade

Når en karakter over en periode har modtaget en hvis skade, kan det påvirke hans PKV. Men logik kan også havde en hvis indflydelse. Hvis en specifik kampsituation f.eks. har krævet at en spiller bliver ramt i ansigt eller på et ben, kan hans evne til at bevæge sig godt være meget begrænset, selvom han spilteknisk set stadig har point nok til at fungere. Spillederen må afgøre det i situationen. Spillere med cyberware, vil have sværere ved at få ødelagt eller indvalideret en modificeret legemsdel. Se senere.

Når en karakters **Health** når under en vis værdi, begynder karakteren at få svært ved en masse ting. En karakter kan blive *lettere såret, såret, hårdt såret eller dødeligt såret.*

Hvis en karakter har mistet fra 1 til 4 Health Point, betragtes han som *lettere såret.*
Hvis en karakter har mistet fra 5 til 8 Health Point, betragtes han som *såret.*
Hvis en karakter har mistet fra 9 til 12 Health Point, betragtes han som *hårdt såret.*
Hvis en karakter har mistet fra 13 til 16 Health Point, betragtes han som *dødeligt såret.*
Hvis en karakter har mistet fra 17 eller mere er han *bevidstløs.*
Hvis karakteren mister samtlige Healthpoint er han *død.*

Attributter
Strength, Dexterity, Body, Intellect, Guile, Charm.

Primære karakter værdier
Shoot, Jump/Dodge, Kick, Punch, Throw, Health

PKV Modifikationer

Lettere såret:	- 5% Point
Såret:	- 10% Point
Hårdt Såret:	- 20% Point
Dødeligt Såret:	- 30% Point

Spilleren kan have forskellige bonus'er eller modifikationer der hjælper ham til at få mindre i skade. Først og fremmest kan han have en Body Bonus. Alle spillere med mere end 85 point i Body, får en Bonus på 1. Det vil sige at hver gang de får skade kan de trække 1 fra den skade (1 i skade = 0, 2 = 1 osv.)

Spilleren kan også have cyberware der hindre at dele af hans krop kan modtage skade; se senere. Tilslut så kan spilleren bare kamprustning. En typisk kamprustning giver spilleren en Bonus på +3. Han kan altså trække 3 fra den skade han får (3 i skade = 0, 4 = 1 osv.). Derefter tager han skade af resten som om han ikke havde rustning på. Det vil sige at en eventuel Cyberware eller Bodybonus godt vil kunne eliminere skaden helt.

Le Blanc bliver slynget væk som eksplosionen sønderflænger luften og får 4 point i skade. Heldigvis havde Le Blanc sin kampdragt på og tager derfor kun 1 point skade. Men da Le Blanc har en ecceptionel fysik, og derfor har en Bodybonus på +1, bliver skaden helt elimineret. Le Blanc slipper med blå mærker

Cyberware

Cyberware går direkte ind og affekterer karakteres Attributter og PKV. I hvert enkelt tilfælde er det beskrevet på spillederens hjælpeark. Karaktererne bør først orienteres om ændringerne i det øjeblik de er blevet vant til at bruge deres nye evner. Typisk kan Cyberware ændre PKV i størrelsesordenen 10 til 20. Cyberware kan også give spilleren mulighed for at modtage mindre i skade. Alle Cyberware dele giver nemlig en bonus på +1 imod skade på det specifikke område hvor Cyberwaren er indbygget, Det være sig i armenen, kroppen, benene eller hovedet.

Kemiske Stoffer

Alle spillerne har under scenariets gang mulighed for at indtage forskellige stoffer. Derudover kan de bruge dem som der er indbygget i deres *brodiesuit.* De er **Painstim**, **Adrenalin** og **Quikkill.** Fælles for alle medikamenter er at de ændrer karakteren i en tidsbestemt periode og at de alle har bivirkninger.

Painstim

Dette medikament kan for en tid fjerne smerterne fra en såret karakter.

De virker proportionalt med hvor meget skade en karakter har taget i Health. De giver en karakter 8 midlertidige Healthpoint. Alt efter situationen, hjælper Painstim i alt fra 20 til 40 minutter (spilleders afgørelse). Derefter fratrækkes samtlige de healthpoint karakteren fik da han brugte Painstim. Dette vil kunne reducere en karakters Health til 0 eller derunder. Da vil karakteren falde bevidstløs om og hvis han ikke inden 10 minutter behandles med en *Medpack,* dør vedkommende. Stoffet kan unden videre kombineres med andre medikamenter.

Udover den direkte bivirkning at man risikere at miste mere Health en man har, så har Painstim en anden uheldig effekt; nemlig det at man bliver imun overfor medikamentet, hvis man bruger det for ofte. Der skal gå mere end 72 timer mellem hver dosis. Ellers aftager virkningen og karakteren risikerer at blive mentalt ustabil. For hver gang man indtager stoffet udover den første gang, får man 2 point mindre i Health, end man eller ville have fået (Dvs - 4 point tredje gang, - 2 point fjerde gang o.s.v.).

Derudover skal karakteren slå en Guile check igen med en - 10 % point modifikation for hver gang karakteren har indtaget stoffet. Hver gang en spiller fejler sit guilecheck bliver han mere og mere paranoid og aggresiv (Lad spilleren rollespille dette). Tredje gang en karakter fejler sit Guilecheck bliver han mentalt så ustabil at han overtages af spillederen; enten indtil han bliver bevidstløs, dør eller virkningen af Painstim ophører.

Adrenalin

Dette medikament giver et plus på 20 point på alle fysiskbaserede PKV dvs. Jump/Dodge, Kick, Punch, Throw, Strength og Dexterity. Stoffet virker ca. 10 minutter. Udover den prikkende følelse af velbehag, så skal marineren slå et Guilecheck. Hver gang han fejler det bliver han en mere og mere aggresiv (Dette skal Rollespilles). Tredje gang går han beserk og angriber alle i nærheden, indtil han har mistet alt på nær 3 Healthpoint. For hver gang en mariner tager stoffet indenfor 24 timer, falder dets virkning med 2 point. Dette stof kan kombineres med **Quikkill**, se under dette punkt for at se effekterne.

Quikkill.
Dette medikament påvirker hjernebarken, øger koncentration og aggression. Spilleren kan foretage dobbelt så mange handlinger i runden, uden at skulle modificere sine PKV. 2 handlinger kan udføres uden modifikation, 3 eller 4 giver kun -10 point i modifikation, 5 eller 6 kun -20 point i modification. Alle de kampbaserede PKV være prioriteret over andre.

Quikkill varer i 5 kamprunder. Man kan kun tage Quikkill 3 gange om dagen, derefter har den ingen effekt. Første gang man tager Quikkill har den fuld effekt. Anden gang virker den kun i 3 runder. Sidste gang virker den kun 1 runde. Efter endt brug skal karakteren fortage et Bodycheck, modificeret med minus 5 point per runde, han har været under indflydelse (ialt indenfor 24 timer). Hvis han fejler, bliver karakteren dårlig, får hjertebanken, svimmelhed og kvalme. I effekt mister han 2 Health Point. Hvis karakteren samtidig er under indflydelse af adrenalin, er modificeringen til Bodychecket -20 per runde karakteren har været under indflydelse af Quikkill (ialt indenfor 24 timer).

Fuld dosis
Nogle marinere har i kampens hede, som en sidste udvej, pumpet sig fuld af Adrenalin, eller Quikkill - endda begge dele. En fuld dosis i spil sammenhæng er tre doser på en gang.

Spillederen må vurdere hver enkelt situation nøje. Hvis marineren simpelthen gør det, som sidste udvej, i et sejt og dramatisk højdepunkt, så beskriv da hvordan han nærmest transformeres til et overmenneske og smadrer alt og alle, mens hans blodårer pumper hårdt, hans øjne og næse bløder og han mister 2 Healtpoint per runde. Hvis spilleren bare bruger det overfor nogle lowlife-punks, så beskriv da hvordan de står og griner af ham mens hans hjerne koger over.

Om at modtage skade

En spiller kan blive skadet på mange måder. I AS1 betragtes skaden dynamisk. Så længe det at skade en karakter kan bidrage til dramatikken eller oplevelsen af spillet gennerelt, så er den påkrævet, ellers er den unødvendig. Her følger en typisk liste over hvor meget skade en spiller får af forskellig vej. Listen er kun vejledende og helt op til spillederen (Det gælder selvfølgelig ikke for spillerne).

Et eller flere knytnæveslag, spark eller bryde greb kan på en hel episk runde give 1 point (+1 point hvis angriberen benytter håndvåben i form at knojern, dolk, slashere eller lign).

En stungrenade giver 2 point skade, samt at den ukampdygtiggør alle indenfor 10 meter.

Slug Thrower giver 3 point per skud.

Eksplosion giver 4 point.

Assault Rifle giver 5 point per salve.

Voldsom eksplosion giver 6 point.

'Screamer' eller iridiumgrenade giver 7 point per skud/granat.

I alle tilfæde er det tilladt spillederen at lade såvel fantasien som fornuften råde. Hvis det bare rykker helt vildt at spillerne konstant skyder omkring sig, så er det fedt. Så er der bare 20 pirater istedet for 10, 100 Reavere!! istedet for 40. Omvendt så er en enkelt Reaver udfordring nok for de forsigtige "gyserfilmsagtige" spillere.

Medpacks

Normalt vil spillerne i 'Eneste Overlevende' kunne nå og hele alle deres Healthpoint, fra akt til akt. Ellers er den eneste måde de kan hele Healthpoint, ved at bruge MEDPACKS. De heler 5 Healthpoint og kan kun bruges en gang i døgnet.

Prioriteringslisten

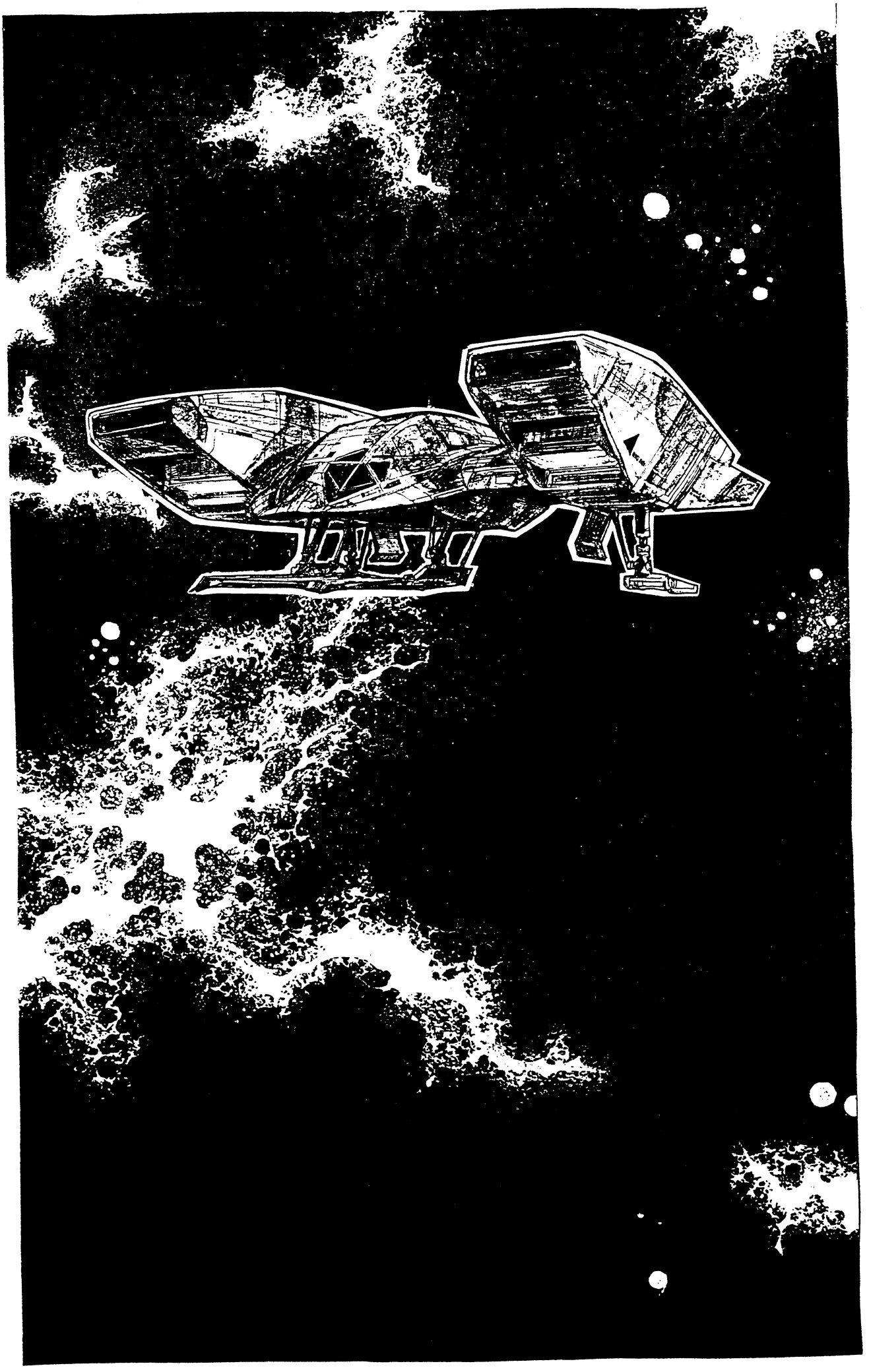
Prioritet	Første	Anden	Tredje	Fjerde	Femte
Handlinger					
1	-	-	-	-	-
2	-10	-20	-	-	-
3	-10	-20	-30	-	-
4	-10	-20	-30	-40	-
5	-10	-20	-30	-40	-50

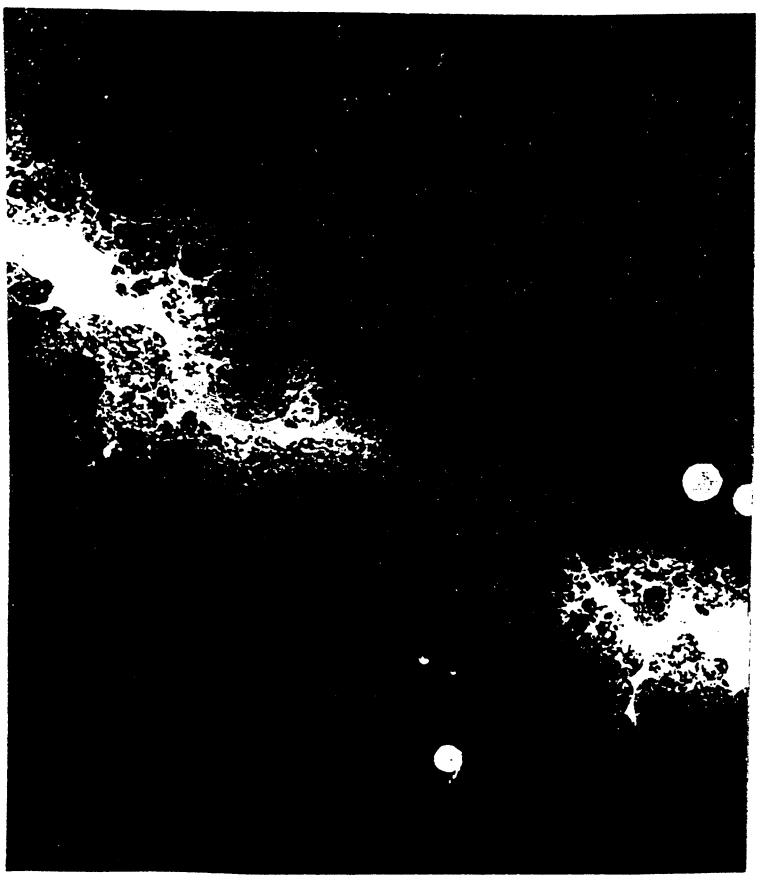
Eksempel 3
Stryker aktiverer sit Suit og bliver pumpet fuld af Quikkill. Derefter prøver han at pløkke de tre cyberpunkere ned med tre skud, samt at kaste en stungrenade.

Hans værdier bliver regnet således ud. Fra starten er han PKV således; Shoot 78 og throw 76. Han er såret og har derfor - 10% Point (Shoot 68 og Throw 66).

Hans første skud bliver modificeret -10% (58), det næste -10% (58) og det tredje -20% (48). Han kast bliver modificeret -20% (46%). Han ruller 48. Hans 3 skud rammer cyberpunkerne, hvoraf de to er dødelige (normal succes). Det tredje skud sårer dog kun sidste cyberpunker. Tilgengæld fejler granaten. Havde Stryker forsøgt at springe op i skimmeren samtidig, var hans PKV Jump/Dodge (71) blevet modificet 40% point (-10 point for at være såret, - 30 point for femte prioritet mens han stadig var påvirket af Quikkill. Med 48 klarer han altså heller ikke sit spring.

Stryker mister balancen og falder omkuld på jorden; hans Slugthrower rasler hen over asfalten. Cyberpunkeren aktiverer sine metalklør, der glimter i natten som han hugger til.





Stryker, John, SQD - Leader
FLMC ID: 5681325815475-D554542

MOTTO : "LIGE PÅ OG HÅRDT..."

John er bred, og senet. Han har ultrakort karsehår, der er så lyst at han næsten ser skaldet ud. Hans ansigt er brunt, med dybe mørke øjne.

Født for næsten 43 standardår siden, føles det som om det var en evighed siden at John tog hjemmefra. Han familie levede som corp. arbejdere på en af de indre planeter, men Johns far blev dræbt ved en beklagelig ulykke. Da var John 12 år. Siden blev han meget rodløs og kom hurtigt i konflikt med loven. Efter en særlig vild aften, blev han samlet op af nogle corp.secs og dømt for uroligheder.
På forvaringsanstalten fik han et ultimatum. Enten lod han sig laserkirugisk "genopdrage" eller også skrev han under på en livsvarig Merc kontrakt. Valget var ikke svært.
John var sytten, da han mødte i the Wolverrines træningsbarakker.
Selvom den første tid var hård, så befandt John sig tilrette under den udmattende træning og den strenge disiplin.
Under sin første kamp dræbte John egenhændigt fire fjender og fik der sin første medalje. Siden da har han haft en lang karriere hos the Wolverines.

John har altid befundet sig bedst i kampens hede, her var der ingen tvetydigheder. Der var en fjende som skulle frag'es hurtigts muligt. Derefter var der orlov, med druk, spil og kvinder indtil den næste mission. Familie har ikke været noget for John. Kvinder blev ofte for krævende, og for den frihedshungrende John kunne det hurtigt blive for meget.

For 6 år siden indgik The Wolverines en langtidaftale med TIKO Corp. Det betød for John at han blev sendt ud til de yderste grænser af Galaksen, der hvor TIKO forsøgte at finde nye resourcerige områder. Konstant var der opgaver at løse og fjender der skulle overvindes.
Men i den seneste tid har ændret noget for John. Først og fremmest så har han mødt Lucretia, en eks prostitueret. De har sammen en lille Habitat, med en Holovid, badefaciliteter og airkonditioning.
John har samtidig kunne mærket at han er ved at blive ældre. Reflekserne er ikke som før i tiden og fra tid til anden har John haft svært ved at dæmpe sit hidsige temperement.
Desuden har John, under forskellige missioner, kunne mærke en snigende panik.

Han er begyndt at blive bange. Ikke så meget for død og ulykke, eller for fjenden, men for at blive ladt tilbage, alene, hvis nu han skulle blive såret eller fare vild. Hans frygt har vokset sig større og større, og nu sender John aldrig alle sine mænd afsted hvis han kan undgå det. Han er heller ikke den første til at angribe, men sikrer sig altid han har nogen med sig.
Under selve kampen, er John dog stadig umådeligt dødbringende, men nu konstant med den nye frygt i baghovedet.

Missionen idag går til en forladt koloni, kaldet New Akron. Det skulle være den rene rutine, men alligevel er John utilpas og svedig.

Gavam, Clive, HVW specialist.
FLMC ID: 4548745148768-K784544

MOTTO : "DET HOLDER IKKE EN METER"

Clive har altid anset sig selv for at være lidt klogere end de fleste. Hans magre ansigt, med de næsten hvide og usynlige hår, pryder han derfor ofte med et par gamle briller, som han bærer i et stødsikkert etui.
Da Clive var dreng, sagde hans forældre altid at han nok skulle blive til noget stort en dag. Ligesom sine forældre gik Clive derfor også på ComTech universitetet i Galderan systemet. Men her fandt han dog efter en rum tid ud af at det ikke lige var noget for ham. På trods af det søde liv og alle de mange vid-tekster følte Clive der manglede noget. Da han meddelte det til sin familie, blev hans gamle, stivnakkede far så vred, at han spærrede alle Clives kontoer. Trodsig og eventyrlysten tog Clive et spring ud i det uvisse. Han skrev under på en 5 årig kontrakt hos the Wolverines.
Allerede under den første træning, var Clive klar over at soldaterlivet var noget for ham. Endelig kunne man opleve ægte smerte og sved, istedet bare for at se fortællinger om den på en holovid.
Hans skarpe hjerne og ekstreme viljestyrke gjorde ham derfor hurtigt til en af The Wolverines mest respekterede dræbere. Han ville alt, hårdere og hurtigere end sine modstander. Clive har fundet sig godt tilpas i rollen som den 'Intellektuelle mariner' og han elsker at hovere med citater fra bøger eller holovid's som han finder passende i situationen. Andre gange nøjes han bare med kyniske kommentarer hvor han pointere det nytteløse i situation (Enten for ham selv eller hans modstander).
Desuden anser Clive sig selv for at være en yderst civiliseret mand, med sans for god vin og med mesterkok evner.
Clive har nu 3 måneder tilbage af sin tid hos The Wolverines. Han ser frem til at kunne vende tilbage til det civile liv. Han fader har tilbudt ham en stilling i sit firma, mod at Clive ikke fortsætter som mariner. Samtidig har Clive åbnet lidt af sin hårde skal og indledt et forhold til Ursula, en af Piloterne, fra TIKO flådestationen. Han elsker hende meget højt, men har aldrig rigtig kunne få det sagt. Det der med kærlighed, er jo også rigtige følelser, men det er bare pokkers svært. Overfor kvinder generelt, og overfor Ursula især, bliver Clive utrolig usikker. Det udmønter sig i kvajet og klovnet opførsel.

Edmonds, Gordon, Medic
FLMC ID: 8524 444 628 001 - S852916

MOTTO : "DET skulle du aldrig ha' gjort"

Gordon er en stor sort mand. Han har minimal hårvækst i ansigtet, faktisk kun på øjenbrynene. Men når han ikke har hjelm på bærer han som regel en sort/grøn bandana over sin skaldepande. Han er stor, bred og lidt tyk.
Som et barn af Rebeller på Kriadon 8, har Gordon ikke kendt til ret meget andet end krig og blodsudgydelse. Kriadon 8 blev for omkring 30 år siden til en af Galaksens største krigszoner. Kun 1 parsec fra Kriadon havde man nemlig opdaget et enormt sort hul i det der senere blev kendt som '0-sektoren'. På en eller anden måde affekterede tyngdekraften den måde hvorpå Qdrive'ene virkede på. Fra 0-sektoren kunne man praktisk talt nå til alle dele af galaksen på mindre end 8 timers effektiv Qspace tid. I Effekt betød det at hvis man ville angribe et givent sted, behøvede man blot at tage til 0-sektoren, for derefter at rejse videre, med overraskelsesmomentet på sin side. Naturligvis kunne alle corps. med respekt for sig selv, se en stor fordel i det. Hos alle parter blev kontrol over 0-sektoren 1. prioritet. Den eneste måde man kunne sikre sig det var ved at få kontrol over Kriadon 8. Den selvstændige planet havde før krigen tæt på 800 millioner indbyggere. Den valgte at kæmpe for at forblive selvstændig. Indtil Fleet endelig fik mandat til at skride ind var mere end 80% enten dræbt eller flygtet under de voldsomme kampe. Alle midler var blevet brugt, ligefra biokemiske dræbervirus til C-bomber og (de ellers strengt forbudte) robotdroner. Gordon kendte ikke sine forældre, de blev nemlig dræbt mens han stadig var spæd. Sygeplejesken i infirmeriet tog sig dog selv af denne lille og som krigen fortsatte, voksede Gorden op som hjælper, fra tid til anden undervist af de læger der nu gjorde tjeneste. På grund af det voldsomme pres på infirmeriet, blev han hurtigt utrolig dygtig. Som 12 årig lavede han sin første sygning. Som 15 årig de første Synthflesh tranplantationer og som 19 årig skiftede han for første gang nogle ødelagte indre organer.
Dog blev han fanget da Fleet lukkede 0-sektoren og erklærede Kriadon 8 for forbudt område. Han blev sendt på genopdragelses anstalt, hvor han igen kom til at arbejde i et infirmeri. Efter et halvt år blev han rekruteret af The Wolverines. Hvis han underskrev en 10 årig kontrakt ville han derefter få en særlig Kriadon 8 kompensation samt sin frihed. Han tøvede ikke da han accepterede.
Gordon blev dog fra naturens hånd ikke noget særligt harmonisk menneske. Han har let til vrede, især over uretfærdigheder og af princip afskyr han alle corps. Også selvom han som nu, er tvunget til at arbejde for dem. Desuden lider han af en dyb mistro overfor al elektronik, især computere. Hvis det ikke virker med det samme, så virker det nok slet ikke.
Gordon er ikke meget for kamp, men bliver han tvunget ud idet, bliver stort set altid ekstremt ophidset. Han HADER nemlig at slås, og dem der absolut vil slås, dem HADER han derfor også. Så meget at han er villig til at slå folk ihjel med de bare næver.
Samme næver og temperement er dog helt anderledes behændige og forstående når Gordon lapper folk sammen. Han går op i det med liv og sjæl og da han faktisk er ret dygtig har han reddet ikke så få Wolverines i sin tid.
Gordons svingende temperement har dog også sine muntre sider. Han har let til at grine, højt og meget (og græde) specielt når han har fået et par Venusian Moonrise indenbords.

Romano, Elis, RECON 1TF
FLMC ID: 6236 471 564 875 - E458173

MOTTO : "DENGANG HJEMME PÅ VILJI 7..."

Tæt, senet og med sit kraftige sorte hår samlet i en hestehale ligner Elis mest af alt et dødbringende muskel bundt. Men i virkeligheden er han en blød mand.
Elis er det almindelige marinere kalder en sofasoldat. Elis Tjener nemlig 12 måneder hos The Wolverines, hvorefter han er hjemme i ligeså lang tid. Han får mindre i løn, men det brødføder hans familie, kone **Maja**, med 3 børn. Dette er 4 gang Elis har Turnus og hvis det er op til ham også den sidste. Hans ældste barn der er 7 år, datteren Raima, kunne næsten ikke kende ham, sidst han var hjemme. Og som han selv siger, så har han ikke knoklet i så lang tid, for ikke at kunne se sine egne børn vokse ordentligt op. Når de sidste 2 måneder af Turnusen er klaret, har Elis fået job som CorpSec i et mondænt Indkøbscenter tilbage på hans hjemplanet Vilji 7. Her bor hans kone nu, sammen med børnene og Elis gamle far.
Det var i skovene på **Vilji 7** at Elis lærte at bevæge sig med den katteagtige behændighed han har nu. Han familie levede dengang af at jagte Szaate, en yderst sky aberace med et næsten uvuderligt skin. Kun de allerbedste kunne klatre i de træer hvor aben holdt til og kun en håndfuld kunne bevæge sig stille og forsigtigt nok til at komme ordentligt på skudhold. Elis var en af dem.
Men hele hans liv ændrede sig, da transportskibet Acheron forulykkede på planeten. På trods af det landede i havet, smittede det alligevel hele planeten med det virus der havde dræbt dets besætning. Mange døde eller blev dræbt som de smittede gik amok. Elis mistede sin mor, to brødre og mange bekendte før man fandt en vascine. Men værst af alt, så var Szaate aben praktisk talt forsvundet. Samtidig blev Maja gravid med deres første barn.
Det havde virket som en god idé, selvom de så måtte være så meget fra hinanden. Efter endt træningsperiode var Elis nybagt far. 3 dage senere måtte han afsted. Selvom ingen så det, græd han sig i søvn det første mange nætter.
På trods af hans familie er Elis dog hverken en kryster eller overforsigtig. Tilbage fra sin tid i skovene lærte han at slå til når det virkelig galt. Men mellem missionerne kan Elis næsten blive hel depresiv. Især hvis nogen er omkommet.
Døden har siden Elis mistede det meste af sin familie været svær at håndtere. På trods af han er troende og beder bord og aftenbøn, så tvivler han mere og mere på at der er et liv efter døden.
"Er der et liv efter det store mørke" mumler han, når han, som oftest har brugt en aften på at drikke bitter øl og se halvdårlige holovid's. Når det bliver allerværst har Elis et krøllet fotografi af sin familie med i jakkelommen.

Le Blanc, Paul, Com, Plt Class 2

FLMC ID: 3315 465 897 020 - A025699

MOTTO : "Så er der fest..."

Slank og rank er Paul en flot fyr. Hans lyse hår falder nydeligt, som han med en nonchelant bevægelse stryger hånden igennem det. Inde bag ved kan man skimte de skælmske grønne øjne, som mange piger i tidens løb har stirret sig blind på.
For Paul havde livet altid været en leg. Som ung var han kvik i skolen og altid med hos de populære. Han gik på college som alle andre, dyrkede sit boheme image, gik med smart tøj, var til alle festerne og dumpede samtlige eksamner første år.
Selvom det ikke var noget chok, var det alligevel svært at skulle forlade alle vennerne. Pauls far skaffede ham, nærmest som straf, en kontrakt hos The Wolverines. Efter endt standard træning fik Paul en pilotuddannelse, og derefter (heldigvis) en fed udstationering på Ferierumstationen Earth Star. Her var hans opgaver at escortere V.I.P.er og flyve rutine patruljer. Resten af tiden gik med det samme som hidtil, fester, smarttøj og korte bekendtskaber.
Da Paul fik at vide at han skulle forflyttes var han dog godt klar over det. Han havde, for sjov, været med til smide nogle øvegranater ned i majorens latrin, med meget ildelugtende følger. Desvære havde det været The Wolverines næstkommanderende, Admiral Quicsons, datter der havde benyttet toiletet på det uheldige tidpunkt.
Dog havde Paul aldrig regnet med at havne så langt ude. TIKO III kunne simpelthen ikke være længere væk fra universets centrum, eller fra der hvor der skete noget.
For Paul der altid havde været lidt af en partyløve var det lidt af en katastrofe. Også selvom den søde forsker Grayson havde hjulpet med til at gøre det hele mere udholdeligt.
Det værste ved at være endt på TIKO III var dog at Paul ikke længere skulle fungere som Pilot men som almindelig mariner, endda som comscannner. Derfor var han til enhver tid bebyrdet med både scannere og transmissionsudstyr samtidig med at alle forventede at han kunne kæmpe som en kamphærdet mariner.
På overfladen har han dog bevaret sin fredige stil. Altid glad og med et glimt i øjet. Hurtig med en sjov kommentar og frisk på det hele.
Men dybest nede er Paul bange for at facaden skal krakkelere. At han skal bryde sammen. Derfor vil han i pressede situationer bare bide tænderne sammen og gøre det så godt han kan. Så snart så muligt vil han kalde sin far op og bede, ja trygle om at blive forflyttet.

Le Blanc, Pauline, Com, Plt Class 2

FLMC ID: 3315 465 897 020 - A025699

MOTTO : "Så er der fest..."

Rank og slank er Pauline er flot pige at se på. Hun har lyst pagehår og grønne øjne. På trods af hun ofte går i standard militæruniformer, sørger hun altid for at fremhæve sine feminine sider, med et bælte eller hårbånd. Hun har let til at smile og virker altid munter og høflig, med et flirtende glimt i øjet overfor de mandfolk hun bedømmer som værende værdige.
For Pauline havde livet altid været en leg. Som ung var hun kvik i skolen og altid med hos de populære. Hun gik på college som alle andre, dyrkede sit boheme image, gik med smart tøj, var til alle festerne og dumpede samtlige eksamner første år.
Selvom det ikke var noget chok, var det alligevel svært at skulle forlade alle vennerne. Paulines far skaffede hende, nærmest som straf, en 5 års kontrakt hos The Wolverines. Efter endt standard træning fik Pauline en pilotuddannelse og (heldigvis) derefter en fed udstationering på Ferierumstationen Earth Star. Her var hendes opgaver at escortere V.I.P.ere og flyve rutine patruljer. Resten af tiden gik med det samme som hidtil, fester, smarttøj og korte bekendtskaber.
Da Pauline fik at vide at hun skulle forflyttes var hun dog godt klar over det. Hun havde, for sjov, været med til smide nogle øvegranater ned i majorens latrin, med meget ildelugtende følger. Desvære havde det været The Wolverines næstkommanderende, Admiral Quicsons, datter der havde benyttet toiletet på det uheldige tidpunkt.
Dog havde Pauline aldrig regnet med at havne så langt ude. TIKO III kunne simpelthen ikke være længere væk fra universets centrum, eller fra der hvor der skete noget.
For Pauline der altid havde været lidt af en partyløve var det en sand katastrofe. Også selvom den søde forsker Grayson havde hjulpet med til at gøre det hele mere udholdeligt.
Det værste ved at være endt på TIKO III var dog at Pauline ikke længere skulle fungere som Pilot men som almindelig mariner, endda som comscannner. Derfor var hun til enhver tid bebyrdet med både scannere og transmissionsudstyr samtidig med at alle forventede at hun kunne kæmpe som en kamphærdet mariner. Hun var for pokker da ikke ligeså stærk som en mand. Men Pauline har sat sig for at vise dem alle sammen.
På overfladen har hun dog bevaret sin fredige stil. Altid glad og med et glimt i øjet. Hurtig med en sjov kommentar og frisk på det hele.
Men dybest nede er Pauline dog skræmt; for at facaden skal krakkelere. At hun skal bryde sammen. Derfor vil hun i pressede situationer bare bide tænderne sammen og gøre det så godt hun kan. Så snart så muligt vil hun kalde sin far op og bede, ja trygle om at blive forflyttet.

Wathu, Oghisima Li, SpOps.

FLMC ID: 0000 025 125 632 - E153245

MOTTO :"Vi har en gammel historie, på mit sprog..."

Li er lille og væver, med sort hår, lys hud, skæve øjne og korte ben. Før og efter en samtale bukker han altid, specielt efter samtaler med overordnede.
Oghisima eller Li som alle andre kalder ham, er som sin far og hans fader en lejesoldat. Stort set alle de mænd der har været i Wathuklanen har før eller siden aftjent en periode hos TIKO koncernen. Gamle Utanga Wathu var sammen med 4 andre grundlæggerne af TIKO, for mere end 107 år siden. Per tradition så overgik ejerskab altid til den ældste søn og de to næste skulle bestyre hendholdsvis godset og familiens. Hvis der kom en fjerde (eller flere) søn, skulle denne gå ad Krigernes vej "Ocha-Zhe". Det var uden en tåre da han får 9 år siden forlod sin families gods og lod sig hverve ind i The Wolverines rækker. Hvis han dødede undervejs ville han for evigt blive æret af sin klan og hvis han, med æren i behold overlede sin 10 års kontrakt ville han være i den giftemodne alder og hans familie ville sørge for resten.
På grund af sin ærefølelse har Li aldrig valgt den nemme vej. I begyndelsen forstod han ikke sine marinekollegers frygt inden de skulle i kamp. Li gik bare igang og på den mest effektive måde fjernede han de fjender der var ham muligt, så hurtigt han kunne. Uden vrede eller angst.
Men tiden har ændret hans hårde krigersind. Som tiden er gået har han set mange af sine kolleger dø, mere eller mindre gruflugt. Alle har de haft deres drømme og håb, men de er bare forsvundet som stjernestøv.
Med mindre end et år tilbage er Li selv begyndt at mærke den gnavende frygt. Han ved at hvis han bare klarer 11 måneder mere, så vil han aldrig igen behøve at slås mod et andet menneske igen. Pga. sin lange tjeneste har Li fået råd til at købe sin egen boligkabinen. Selvom han er en Wathu af klan, får han ikke en cred. hjemme fra.
Kabinen har han indrettet så den næsten ligner noget hjemme fra godset. Han har lavet et lille alter hvor han hædrer sine forfædre og her har han også et originalt sværd, som han fik af sin far inden han drog afsted.
I et lille bur har Li dog hans allerstørste skat, en lille kanariefugl. Han fik den som gave, fra sin søster, da hun blev gift, og indkøbet af det lille dyr måtte havde kostet et 4 cifret credbeløb. Nu kvidrer den lille fugl lystigt, og når der ser allerværst ud i kamp, tænker Li på sin fugl og på at han skal huske at komme hjem og fodre den.
Li er normalt rimelig stille, men han elsker at komme med filosofiske udredninger på stort set hvad som helst. Wathu klanen har flere profeter, og de har alle skrevet store bøger og talrige emner, med anekdoter og fortællinger der kan bruges i enhver sammenhæng. Desuden har Li svært ved at grine af hvad normale folk forstår ved sjov. Derimod kan han få latteranfald af tilsyneladende intetsigende situationer. Men når han prøver at forklare det, så kan han som regel ikke oversætte det ordentligt fra sit modersmål og derfor forbliver morskaben hans.

KARAKTERNAVN OG ID :

ATTRIBUTTER

	Strength	Dexterity	Body	Intellect	Guile	Charm
Værdi						
Bonus						

PRIMÆRE KARAKTER VÆRDIER

STATS	Shoot	Jump/Dodge	Kick	Punch	Throw
NORM					
MOD1					
MOD2					
VÆRDI					

De oprindelige PKV står i linien NORM. Hvis spilleren ændres af Cyberware, noteres modifikationen under MOD1. Hvis spilleren indtager Powerdrugs, noteres modifikationen i MOD2. Den samlede PKV skrives i feltet Værdi.

BODY PROTECTION

BODYBONUS	
SUITBONUS*	- 2

* Tæller før Bodybonus.

Fratrækkes fra det samlede antal skadepoint man får i en runde.

SKILLS

OM AS1

HEALTHMETER

	100%
	90%
	80%
	70%
	60%
	50%
	40%
	30%
	20%
	10%

PAINSTIM

Fungerer som midlertidig Health. Afkrydsede felter skal fratrækkes Health når Painstim ophører med at virke.

EXEMPEL !!! ooo

- MODTAGES I UDFYLDT STAND PÅ FASTAVAL ...

♡ - CONNIE & TAGE

Hvert gang en karakter får et point i skade, afkrydses et felt.
Fra 1 til 4 Health Point, er han *lettere såret.*
Fra 5 til 8 Health Point, er han *såret.*
Fra 9 til 12 Health Point, er han *hårdt såret.*
Fra 13 til 16 Health Point, er han *dødeligt såret.*
Hvis en karakter har mistet fra 17 eller mere er han *bevidstløs.*

HEALTH PKV MODIFICERINGER

Lettere såre : -5% Point Gælder alle PKV
Såret : - 10% Point Gælder alle PKV
Hårdt Såret : - 20% Point Gælder alle PKV
Dødeligt Såret : -30% Point Gælder alle PKV

GEAR

Weapons	Other Stuff	Suitdata
		Hits
		OOOOOO
		Painstim
		OOO
		Adrennelin
		OOO
		Quickkill
		OOO

PRIORITETSLISTEN

Prioritet	1.	2.	3.	4.	5.
Handlinger					
1	-	-	-	-	-
2	-10	-20	-	-	-
3	-10	-20	-30	-	-
4	-10	-20	-30	-40	-
5	-10	-20	-30	-40	-50

En karakter kan normalt kun foretage en handling per runde. Hvis han ønsker at foretage flere, må han prioritere sine handlinger, der så vil blive modificeret som set på tabellen.

POWERDRUGS

PAINSTIM; Giver 8 ekstra Healtpoint der skal fratrækkes efter virkningen ophører. (ca 20 til 40 minutter)
ADRENNELIN; Giver +20 Point i alle PKV i omkring 10 minutter.
QUICKKILL; Giver en karakter mulighed for at angribe dobbelt så hurtigt. Han kan derfor gøre 2 handlinger i en runde, uden modifikation, 3 eller 4 handlinger med kun -10, 5 eller 6 med kun - 20, o.s.v.
Alle medikamenter er farlige for kroppen, specielt hvis de blandes!! Din spilleder vil orientere dig undervejs.