

Aliens: Ild og Vand

Den oprindelige version af scenariet var til egen brug, og det havde derfor ingen undertitel.

Da scenariet skulle omskrives til Viking-Con fik det i mangel af bedre undertitlen "ild og vand", som refererer til, at karaktererne er mellem ild (i form af solen over dem) og vand (i form af oversvømmelsen under dem). Det er ingen god undertitel, men det var hvad jeg lige kunne finde på, da der skulle bruges en titel.

-2019

Bemærk – der følger en række store, detaljerede kort med til scenariet. De kort er i skrivende stund ikke til rådighed.

-2019

Et Alien-inspireret rollespilsscenario skrevet til Sommerspil og til Viking-Con.

Scenariet er for seks spillere og en spilleleder.

Reglerne er baseret på Basic RPG systemet.

Forfattet af Morten Greis. Senest opdateret i 2019 med bemærkninger og enkelte sproglige rettelser.

Indholdsfortegnelse

Aliens: Ild og Vand	1
Indholdsfortegnelse	2
Forord	4
Foromtale	5
Universet	6
Spillet mellem spillerne og spillederen	6
At spille Aliens: Ild og Vand	7
Baggrund	8
SunGun E4 – en beskrivelse	10
Detaljer om basen	10
Faciliteter	11
Beboelse, værksteder mm.	11
Elektricitet, varme, lys og luft	11
Mad og drikke	11
Førstehjælpsgrej og hospitalsbehandling	11
Kommunikation	11
Døre	12
Våben	12
Personale	12
Vagtrutine	12
Besværligheder	13
Til kamp mod en Alien	13
Splatning af Aliens	14
Spilpersoner	15
Antonio Starchild Li-Hauo. Mekaniker og lastarbejder	15
Markus Petterson. Elektriker og lastarbejder	15
Paul 'Palle' Lovig. Stationsleder	15
Anna Lübeck. Sekretær	16
Helmut Johnson. Lastarbejder og handyman	16
Brian Johnson. Lastarbejder og handyman	17
Ikke-spilpersoner	17
Patrick Pueda. Kommunikations operatør og elektriker	17
Martin Nash. Læge og biolog	18
Ella Niederrich. Ingeniør og ansvarlig for Lifesupport og strømforsyning	18
Xavier Johnson. Lastarbejder	18
Scenariets forløb	19
Scene 1: Morgenmødet	19
Alles generelle status ved mødet	19
Pauls dagsorden	19
Doktor Nashs dagsorden (birolle)	20
Markus', Helmut's og Antonios dagsorden	20
Brians dagsorden	20
Scene 2: Helbredstjek	20
Scene 3: Hvor er Patrick?	21
Forløb og småbegivenheder	21
Dagens gang	21
Puslen bag paneler	22
Der er et monster	22
Færgen ankommer (tre timer for tidligt)	22
Container ankommer (måske uvarslet)	22
Kronologisk oversigt	23
Dag -1: [Husk at hver dag består af 16 timer]	23
Dag +0: Scenario start	23
Dag +1:	23
Dag+2:	23
Dag+3:	23

Afslutning	23
Antonio Starchild Li-Hauo	24
Oversigt SunGun Station E4	24
Markus Petterson	26
Oversigt SunGun Station E4	26
Paul 'Palle' Lovig	28
Oversigt SunGun Station E4	29
Livet på SunGun station E4 – Vagtrutinen.....	30
Anna Lübeck.....	31
Oversigt SunGun Station E4	32
Helmut Johnson	33
Oversigt SunGun Station E4	33
Brian Johnson	34
Oversigt SunGun Station E4	35
Coolness	37
Spilmekanikken.....	37
Tab af Coolness point.....	40
Coolness Tabel, for de som ikke kan holde hovedet koldt	40
Coolness tabel, for de som er panikslagne	40

Forord

Dette Alien scenario tager udgangspunkt i det univers eller *campaign setting*, som forlaget Dark Horse skabte gennem sine tegneserier.

Scenariet er inspireret af tegneserien *Aliens: Colonial Marines #1*. En central forudsætning er at den tredje og fjerde Alien film aldrig fandt sted – hvilket skyldes at de første tegneserier blev udgivet førend den tredje Alien film.

Scenariet er skrevet til **Basic** systemet, hvortil der skabt en simpel variation kaldet Coolness reglerne. Basic reglerne er det regelsystem, der bl.a. er anvendt i rollespillene Call of Cthulhu, RuneQuest og Nephilim.

Regelsystemet er tilføjet som en hjælpende mekanik til at fortælle historien med. Mange spillere foretrækker et regelsystem til at håndtere action sekvenser med, hvorfor er Basic reglerne blevet valgt – de er simple. Regel-udvidelsen er en simpel mekanik, der skal hjælpe

spillederen til at skabe den rette stemning af panik blandt spilpersonerne. Angst og panik er grundelementer i Alien-filmene og -tegnelserne. Den, der går i panik, er en død mand – bevar roen.

I det øjeblik scenariet er overdraget i dine hænder spilleder, er det også dit ansvar at skabe en god oplevelse sammen med spillerne. Hvis der er noget i dette scenario, du ikke synes er godt eller brugbart, ignorer det. Bryder du dig ikke om at anvende regler, da fylder statsne på spilpersonerne ikke mere end, at du sagtens kan klippe dem af og smide væk. Er du stor fan af filmene og mener, at afbildningen af aliens er forkert, brug da dit eget materiale.

Scenariet er skrevet temmelig løst, da det er min erfaring, at spillernes handlinger varierer kraftigt, så en masse improvisation er påkrævet.

God fornøjelse.

Det er ikke ofte, at jeg vender tilbage til mine scenarier – og **Aliens: Ild og vand** blev skrevet for længe siden og som et af mine første helt nedskrevne scenarier.

Oprindeligt er scenariet skrevet til Sommerspil, en lille privat con, som kørte fra 1997 til ca. 2014. Scenariet er oprindeligt fra ca. 1998. Siden er det blevet omskrevet til Viking-Con i 2002. Reglerne – Basic: Coolness – blev videreudviklet i senere scenarier, men allerede her er de i en anderledes form end den oprindelige udgave, hvor udstyr havde en større indflydelse på karaktererne for at emulere genren: Des flere våben man havde på sig, des mindre velovervejet kunne man planlægge ting.

-2019

Foromtale

Patrick Pueda stoppede op og kiggede på den lasede plakat, der hang ved siden af porten til hangaren. Lidt utålmodigt pillede han ved den flossede plakat. Overskriften var stadig tydelig: "Velkommen til Morgendagens Univers!". Det kunne man kun grine af. Tegningen på plakaten var blegnet, men ikke til at tage fejl af: En kernefamilie, der sammen skuede ud mod nye horisonter blandt stjernerne, mens solens gyldne stråler stod op over en grøn og sund Jord. Stilen mindede mest af alt om 1950ernes amerikanske propaganda.

Patrick kiggede lidt dybere i vodkaflasken. Han kedede sig så guds jammerligt bravt. Han kiggede på teksten under billedet:

"MORGENDAGENS UNIVERS ER TÆRSKLEN TIL FREMTIDEN"

Nedenunder fortsatte teksten sin propagandistiske hyldest:

"Firmaerne byder Velkommen til SUNGUN facilitet E4 – Morgendagens Univers er vores alles ansvar. Med SUNGUN E4 står vi på tærsklen til en ny tid, en tid hvor mennesket tager ansvar for sine handlinger og sørger for en smuk verden for kommende generationer. Firmaerne sikrer, at ingen uansvarlig politik vil falde tilbage på vore arvtagere. Firmaerne sikrer et sundt og rent miljø, ikke længere kun på global skala, men på stellar skala. Firmaerne sikrer, at Genopbygningen ikke kun skal gælde for Jorden. Genopbygningen er en blivende af Firmaernes nye politik, der er fundamentet for den Ny Æra."

Patrick vendte om og begyndte at gå tilbage til dokken. Der var ikke længe til næste vagtskifte og han havde en flaske at tømme, førend han skulle ned og tømme containere for affald, sortere det og sende det meste til 'forbrændingen'. På vej mod dokken passerede han et bankende vandrør. Røret var utæt og det dryppede konstant derfra. En irriterende lyd. Han gik hen for at se på problemet. Bag rørene hørte han en puslen ...

SunGun E4 er et relik fra en smuk drøm om et rent univers. På en lille asteroide omkring en stjerne havde Firmaerne bygget en lille station, der kunne modtage affald, sende det til ødelæggelse i selve solen og genbruge den smule, der ikke skulle destrueres. Men universet er uendeligt og hvorfor sende affald til destruktion, når man kan dumpe det hvor som helst man har lyst? Ikke desto mindre fungerer SunGun E4 endnu, på den lille affaldsstation fortsætter livet. At den stadig eksisterer, skyldes at firmaerne altid har noget affald, de ikke har lyst til at opbevare, men som de heller ikke ville have konkurrenterne til at kigge på. SunGun E4 garanterer destruktion af affaldet, og SunGun E4 tager imod alles affald – også det personale firmaerne betragter som affald, nogen skal jo bestyre den lille station. Så SunGun E4 har fået lov at bestå, i hvert fald til den falder sammen af sig selv.

Nederst på den flossede plakat, Patrick Pueda havde kigget på, havde nogen tilføjet: "Velkommen til universets røvhul".

Universet

Året er 21___. Menneskeheden har længe rejst blandt stjernerne, bygget kolonier og mødt fremmede væsner. Ingen fremmede civilisationer er endnu blevet fundet, ingen tænkende væsner for uden mennesket.

Med Nostromos møde med et fremmed rumskib begyndte en ny æra. Rumskibet fra en fremmed race blev fundet og sammen med det fandt man aliens. Menneskehedens univers blev aldrig det samme efter dette møde.

Grådige og uforsigtige korporationer og gale og fanatiske kulte bragte aliens til Jorden. Efter en lang krig blev Jorden tilbageerobret. Kun i de dybeste jungler kan man endnu finde aliens-bo. Ved krigens ende dukkede den fremmede race op for første og endnu eneste gang. De forsøgte at bruge lejligheden til at terraforme Jorden til at passe til deres behov. Deres agenda var ukendt og forblev uafklaret efter at mennesket stoppede den fremmede races projekt, det skete med et brag. Endnu er Jorden genopbygning, nye samfund vokser frem og en ny fremtid venter forude.

Aliensne er stadig derude mellem stjernerne og på isolerede planeter foretager man eksperimenter på dem eller udvinder Royal Gelé. Enkelte våben er blevet udviklet for at bekæmpe aliens, men de fleste marine soldater foretrækker 'nukes from orbit' eller bare så store våben som muligt.

Opsummeringen er baseret på Dark Horse alien-tegneserierne:

Aliens: Series 1

Aliens: Series 2

Aliens: Earth War

Aliens: The Alien

Aliens: Genocide

Aliens: Rogue

Aliens: Colonial Marines

-2019

Spillet mellem spillerne og spillederen

Det hedder sig, at der ikke er vindere og tabere i rollespil. At det gælder om at more sig, at fordybe sig i sin spilperson og have nogle gode oplevelser. Der er meget godt at sige om rollespil og jeg er sikker på, at du, kære spilleleder, allerede ved det meste. Dog for en god ordens skyld dette lille afsnit.

For de fleste scenarier spiller scenariets plot en rolle; det er ikke spilpersonerne alene der er scenariets plot. Sådan forholder det sig også her. Spillerne ved lige så vel som du, at der et mysterium, der løses, eller en opgave, der skal ordnes, og et stykke hen ad vejen er de villige til at sluge et par kameler for at hjælpe historien på vej. Mange spillere har også en fornemmelse for, hvor historien er på vej hen – ligesom i film, hvor handlingen kan blive så klichéfylt, at der ikke er nogen overraskelser tilbage.

Min erfaring med de fleste alien eller alien-klon scenarier er, at spilpersonerne typisk er en art elitesoldater udstyret med store våben – alt sammen inspireret af Aliens filmen og en række billige spin-offs. Der er typisk en fast formel for denne type scenarier, og spillerne ved at der monstre, ved at monstrene suverænt seje (i nærkamp), ved at de er unaturligt intelligente og ynder at skjule sig i snævre korridorer. Den type gung-ho scenarier kan være vældigt underholdende at spille, men hvis det skal være en udfordring for spillerne, gælder det om at anvende den sædvanlige formel, men foretage nogle essentielle ændringer, så der er noget nyt at komme efter.

Det er her spillet kommer ind mellem spillerne og spillederen. Spillerne har en række forventninger til hvad, der skal ske: forsøg så vidt muligt at udfordre disse forventninger. Scenariet forsøger i et vist omfang at hjælpe til med dette.

Jeg er blevet bedre til at formulere det, men genre-forventning og udfordringen af spillernes forventning til genren har altid været en fast del af Alien-scenarierne – herunder at fokusere på civilister frem for elite-soldater.
-2019

Spillerne ved at det er et alien scenario og forventer derfor aliens, måske nogle æg, facehuggers og en dronning, måske ligefrem en predator. De ved også, at deres spilpersoner er røvrendt, og at Firmaet er villigt til at ofre dem for at kunne eksperimentere med aliens.

Der, hvor forventningerne til dels brydes, er forhåbentlig den noget uortodokse lokation, måden aliensne introduceres og det umiddelbare persongalleri. Gruppen har også en forræder, men ikke på den traditionelle måde.

At spille Aliens: Ild og Vand

Dette scenario handler basalt set om nogle mennesker, der er fanget på en stor, faldefærdig rumstation sammen med nogle aliens, som de enten er nødt til at dræbe eller overleve længe nok til at de kan undslippe ved udefrakommende hjælp. Stilmæssigt lægger scenariet op til stemingen fra den første Alien film. En kolods af et rumskib/rumstation, civile fanget i denne kolods og det sammen med nogle aliens og en forræder.

Tempomæssigt deles scenariet op i to dele. Den første del er hvor stemningen skal opbygges og personerne skal introduceres – den anden halvdel består af løben og skrigen. Det er i denne del det er sværest at bevare selve rollespillet. Det er ikke usædvanligt, at noget går tabt, når selve action sekvensen begynder. Derfor er det vigtigt at få gennemspillet den første del grundigt, så spillerne kender deres spilpersoner, det bliver derved lettere at holde fast i rollen.

Strukturermæssigt er scenariet meget flydende.

I den første halvdel af scenariet er tempoet lavt. Den første halvdel består af en central mødescene, hvor persongalleriet (spilpersoner og ikke-spilpersoner) bliver introduceret. Scenen må gerne trækkes i langdrag – det er her det centrale rollespil vil udfolde sig. Dernæst følger et stemningsopbyggende forløb, her hviler ansvaret tungt på spilleders skuldre. Forløbet er en række små scener, hvor spilleder er nødt til at improvisere en del. Formålet er at udspille hverdagen på stationen, at lade interne intriger og skænderier udfolde sig, alt i mens en stemning af uhygge begynder at vokse frem.

Den anden halvdel af scenariet begynder i det øjeblik at jagten sætter ind. Fra da af vil spillerne forsøge at holde deres spilpersoner i live ved at skaffe våben, ved at forskanse sig og ved *ikke* at dele sig op. Heri er udfordringen for spilleder at hindre spilpersonerne i bare at forskanse sig og så bare vente på hjælp – der er i scenariet beskrevet en række problemstillinger, som kan løse det problem. De største hindringer for spilpersonernes overlevelse vil være deres dårlige udrustning og ringe kamptræning, deres interne stridigheder (derfor de skal vækkes i løbet af første halvdel) og risikoen for at gå i panik og derved gøre noget dumt (Coolness reglerne træder i kraft her). Optimalt er den største trussel mod overlevelsen panik og interne stridigheder.

I stedet for at forvente at spillerne overholder genre-konventioner (såsom at dele sig op i en gyser), så er tilgangen her, at spillerne forventes at gøre det logiske (nemlig ikke dele sig op), og derefter lade scenariet udfordre spillerne på de valg.
-2019

Baggrund

Stedet er SunGun Station E4.

En losseplads uden lige. Stedet er en affaldssorteringsstation, hvis primære formål er destruktion af affald.

Stationen ligger på en lille måne seks dage med 'lav' fart fra nærmeste koloni. Stationen modtager containere med alt muligt affald fra en stribe firmaer. De ansatte på stationen sorterer affaldet. Det meste sendes til destruktion ved at blive skudt ind i solen med en magnetkanon, som accelerer affaldet i gang og derefter går alt af sig selv. Beholdere og containere bliver siden sendt retur til kolonien, som videresælger tingene. Fordelen ved dette system er destruktion af affald én gang for alle. Affaldet er sjældent almindelige papirvarer og brugte ting, men ofte biologisk, kemisk eller atomart materiale, som er farligt at have liggende, svært at destruere og som ofte rummer firma hemmeligheder. Ting, som de færreste firmaer er interesseret i at have til at ligge og flyde og af samme grund ikke bare smider ud i rummet. Rummet er stort, men ikke stort nok.

Stationen er desuden et relikv og mange gange har firmaer overvejet at spare den væk, men så alligevel ikke.

Stationen er garanti for at få destrueret ting og indimellem bliver mere end bare affald smidt ud – en offentlig hemmelighed.

Livet på stationen er hårdt og farefuldt. Lønnen er høj for at kompensere for det hårde arbejde. Stationens personel arbejder tre uger ad gangen med at modtage containere, sortere affald, skyde det ind i solen og derefter sælge beholdere, containere og lignende til den nærliggende koloni. Efter tre ugers arbejde bliver de ansatte roteret. Der er seks dages transport, hvilket foregår i cryosøvn, både fordi rejsen er kedelig, og fordi man derved kan spare plads ombord på rumskibene, med andre ord de ansatte sendes frem og tilbage som gods. Det giver alt i alt 9 dages 'ferie' førend man skal tilbage igen.

Personalet består af i alt 10 mand.

SunGun E4 er et relikv fra de første dage af Menneskets Morgendag, som det blev kaldt i de første år efter Jordens genopbygning. En forestilling om et smukt og rent univers, hvor i særdeleshed ikke-biologisk affald lå og flød i de uendelige afstande mellem stjernerne. SunGun E4 skulle være en ren luksusarbejdsplads med masser af plads, gode faciliteter osv. samt et meget stort personale.

Det er nu 27 år siden. SunGun E4 har fået lov at forfalde, besætningen er blevet skåret ned til et minimum af to gange ti mand, der arbejder på skift. De smukke drømme er for længst blevet skrinlagt. SunGun E4 bliver ikke længere opdateret – stationen får lov at fungere så længe den kan, når den en dag bryder helt sammen vil den bare blive efterladt om sin bane om den lokale sol.

Containerne er vældige kolosser, der bliver guidet gennem solsystemerne af avancerede, men billige navigationscomputere. Containerne er på ingen måde beregnet til transport af levende væsner, men er en billig måde at flytte store mængder af ting på. Containerne er af langt nyere dato end SunGun E4, og de styresystemer, der er ombord er typisk mere avancerede, end hvad SunGub E4 har, og sjældent kan en container guides ind i dokken af SunGun E4s egne navigationscomputere, men er nødt til at blive guidet manuelt ind, ved at der sidder et par vagter i et udsigtstårn og styrer containeren ind. Et stykke meget kedeligt arbejde, kun overgået i kedsomhed ved vagten ved

selve solkanonen, hvor der skal sidde en mand og sikre sig, at tønderne glider korrekt ombord i løbet og bliver fyret af i den rette vinkel.

Ved scenariets begyndelse er der tre dage til næste vagtskifte og alle ombord på stationen ser frem til skiftet.

Der er dog to centrale problemer fra begyndelsen.

Druk er et almindeligt problem blandt basens ansatte.

Almindeligvis ses gennem fingre med det, da der ikke rigtigt findes andre løsninger på problemet, og fordi det ikke rigtig betragtes

som værende et problem. Men alligevel kan det gå galt. Ved ankomsten af en container gik det galt. To af de vagthavende var fulde på deres vagt, og containeren kom galt in. Containeren skulle guides manuelt ind, men det gik galt. Containeren bragede gennem dokken, smadrede slusen og satte sig fast, mens alt indholdet – hundredvis af tønder med biologisk affald – blev slynget gennem lagerhallen. Heldigvis virkede sikkerhedsudstyret og slusen rundt om containeren blev hurtigt forsejlet, men containeren sidder stadig i klemme i slusen. En del af dokking-grejet er ødelagt, og containeren beskadiget (hvilket er tab af indtægt, samt ekstra udgifter til reparation og hertil ekstra arbejdsbesvær – reservedele er på vej med næste forsendelse). Det betyder, at alle kommende containere skal sendes gennem dok 2 (der er kun to dokke i alt), og det stresser arbejdstempoet, da Dok 1 skal repareres, mens der er en overbelastning af dok 2.

Det næste problem er, at en af de ansatte er forsvundet. Han er blevet brutalt myrdet af en af sine kolleger, og liget blevet skjult i affald, der var skemalagt til umiddelbar destruktion – men ulykken i Dok 1 betyder en nedprioritering af det skemalagte affald. Efter et stykke tid bliver liget fundet ved en tilfældighed (sandsynligvis), og stedets læge vil være i stand til at identificere morderen.

Det tredje problem er selvfølgelig *Aliens*. Ombord på den forulykkede container, skjult (og spærret inde) i forseglede tønder bestemt til destruktion var et antal Aliens. I et fåtal af tønderne var disse aliens stadig i live og blandt de få lykkedes det enkelte at undslippe deres skæbne, da containeren forulykkede. Aliensne undslap og via forskellige ruter er det lykkedes dem at trænge ind i SunGun E4. Hvor mange Aliens der egentlig er, er op til spilleren. En tre-fire stykker skulle kunne gøre det. SunGun E4 er en relativ åben base, hvor mange døre åbne ved hjælp af en art fotocelle, og derfor giver fri adgang til store dele af basen. Der er kun meget få krybegange, men det er heller ikke nødvendigt i dette scenario – basen er stor nok til at give spillere et problem.

Det er vigtigt at spillerne er briefet grundigt om hændelserne, der er sket lige inden spillet går i gang, og sørg også for at spillerne har en generel forståelse for rammen: Hvad SunGun E4 er for en størrelse.
-2019

SunGun E4 – en beskrivelse

Detaljer om basen

Basen er bygget på en asteroide for at spare materialer. Til gengæld har man været generøs med pladsen, den var der masser af, da der kun skulle bygges en affaldsstation på stedet. Asteroiden er kartoffelformet med en nogenlunde regelmæssig tyngdekraft på omtrent ingenting. Med et solidt tilløb er det muligt at hoppe af asteroiden. Der er ingen atmosfære.

Basen har en tyngdekraft på 0.8g skabt af tyngdegeneratoren, som er placeret langt inde asteroiden under basen, så der på basens område er tyngdekraft. Tyngdefeltet strækker sig kun lidt ud fra stationen. Asteroiden er i et stabilt kredsløb, og den har et døgn på 16 timer.

Energiforsyningen kommer fra en minireaktor, som dækker hele basens behov. Reaktoren er stor nok til at skulle nogen ønske at destruere den, så vil hele basen og nærmeste omgivelser ryge sig en tur.

Stationen har to dokke, hvor rumskibe og containere med affald modtages. Rumskibene behøver ikke megen hjælp for at dokke, mens containerne aktivt skal guides ind.

Stationen har store lagre med affaldsopbevaring, sortering og klargøring af containere og beholdere til genbrug.

Tingene til genbrug bliver skudt ud fra stationen igen og sendt til nærmeste koloni, hvor de bliver videre forhandlet.

Basen er slidt og negligeret. Den er et levn fra en mere miljøbevidst periode og der er tvivl om man længere behøver den. Basen har lav prioritet, og når den endelig forfalder, er der ikke videre sandsynligt at den vil blive genopbygget.

Dette kan ses på nogle af basens faciliteter. Computersystemet er gammelt og rummer små bugs. Møbler og materialer er slidte og bliver kun fornyet efter behov og ikke længere med standardudstyr. Nede i området omkring vandforsyningen (genbrug, cirkulation, afkøling af reaktor mm.) er der røget flere pakninger, og personalet har nu ventet i tre måneder på reservedele. Imens er der varmt og fugtigt, vand drypper ned fra rørene i loftet, og væggene driver af fugt. Vandpytter samler sig på gulvene, og der er dukket flere rotter og kakerlakker op.

Ikke langt fra lagrene ligger SunGunnelen. En kanon, som med et accelereret magnetfelt sender affaldet direkte ind i solen. Affaldet behandles i lagrene og smides ind i transporteren, som fylder kanonen med affald, og det affyres fra kommandocentralen.

Basen i niveau-mæssigt bygget op over tre etager og hvert område af basen har et nummer, der angiver dets niveau. F.eks. kaldes de to dokke for Dok 1 og Dok 3, ikke fordi der er tre dokke, men fordi den første befinder sig på niveau et og den anden på niveau tre.

Basen er 27 år gammel, den ejes af Myndighederne, og den destruerer affald for både det private og de offentlige, således at man er sikker på at farligt affald en gang for alle er destrueret. Asteroiden har egen rotation. Den er 16 timer om at rotere og SunGunnelen kan rettes mod solen i de 8 af de 16 timer, hvilket påvirke dagsrytmen på basen.

Faciliteter

Beboelse, værksteder mm.

Da stedet blev bygget, var man meget generøs med pladsen. Her er simpelthen alt for meget plads. Størstedelen af rumstationen er slet ikke i brug. Mange lokaler ligger ubrugt hen. Hvide lagner er trukket hen over møblerne, der er slukket for vand og varme. Støv hviler overalt.

Hver ansat har sit eget værelse, de kan endog vælge frit. Der er mere end rigeligt, så ingen behøver at bo under kummerlige forhold. Dog er de dyreste værelser ikke i brug, så meget luksus er der ikke blevet ofret på de ansatte. Der er også for mange værksteder, kontorer og lign. på basen. De fleste er lukket ned, udstyret pakket sammen og mange steder har man allerede anvendt reservedelene til at vedligeholde de områder der stadig er i brug. Enkelte værksteder er ved at blive rippet for dets standardudstyr i jagten på stadig fungerende reservedele. Derfor må teknikerne af og til anvende de afsidesliggende værksteder.

Elektricitet, varme, lys og luft

Ubegrænset. Stedet har en lille reaktor, som sørger for rigelige mængder af disse ressourcer.

Der er godt nok sket en vandskade af omfang i kælderen under reaktoren, men den er uden betydning, men det behøver spillpersonerne ikke vide.

Mad og drikke

I kantinen opbevares der mad og drikke for 10 mand i endnu 7 dage. Nye forsyninger kommer med vagtskiftet om tre dage. Vand er ingen mangelvare. Der er store mængder, men det meste er fosset ud i kælderen under reaktoren, og der er ikke længere samme tryk på vandhanerne som tidligere.

Førstehjælpsgrej og hospitalsbehandling

Der er rigeligt. Der er det centrale hospital på etagen under kommandocentralen. Størstedelen af afdelingen er lukket ned, da den ikke er i brug.

Der er desuden to nødsygestuer, det ene ved dokkene, det andet ved hangaren. Disse er sjældent i brug og derfor lukket ned. Men der er ingen mangel her.

Kommunikation

Centralantennen er defekt. Den kan kun vedligeholdes af *Patrick Pueda*. Når den ikke virker, forsinkes alle transmissioner ud fra E4 med 12 til 20 timer.

Internt bruges kaldeanlæg. Tryk på knappen og kald på den ønskede person, det kan høres over alle basens højtalere. Skal samtalen være privat indtaster samtalepartnerne bare personlige ID-kode, hvorefter samtalen begrænses til de respektive samtaleanlæg. Uheldigvis svigter den interne kommunikation til tider, især hvis der er megen fugt i området.

Improviserede radioer kan laves, men den massive mængde af jern, som asteroiden hovedsageligt består af, begrænser rækkevidden kraftigt.

Døre

Alle døre slutter tæt og ved lækage lukker de i automatisk. Hvis der stadig er en tålelig atmosfære på den anden side af døren, kan den stadig åbnes.

Dørene har tre typer åbningsmekanismer. Sensor, tryknap og ID-kode. Alle døre i fællesområde er sat på sensor, så de åbner automatisk, når man er i nærheden af dem. Enkelte døre til kontorer og des lige er sat på tryknap. Døre til private værelser er alle sat på ID-kode, så de kun kan åbnes, hvis den rigtige kode indtastes.

Døre til områder, der er lukket ned, er typisk sat på tryknap, men her og der er en ID-kode sat til.

Våben

Der er et våbenskab i rummet ved siden af mødelokalet. Kun *Paul Lovig* og *Doktor Nash* har adgang til skabet. Det er lukket og låst med en avanceret ID-kode. I skabet er to rifler og fire light handguns. Der er to magasiner til hvert våben.

Der er flere værksteder rundt om på basen (bl.a. ved Sol Kanonen, ved Dokken og ved Hangaren, hvor kreative spillere måske vil forsøge at få deres spillersponer til at lave hjemmelavede våben.

Ud fra dette materiale og kortene skulle du, kære spilleleder, være istand til at improvisere over steder og ressourcerne. Jeg har ikke vedlagt en nøgle over kortene, men håber at de er selvforklarende nok til at de kan anvendes uden de store problemer – ellers spørg ved GM briefinggen.

Personale

For en oversigt over personligheder mm., se længere nede.

- Chef: Paul Lovig
- Sekretær: Anna Lübeck
- Læge: Dr. Nash (birolle)
- Ingeniør: Ella Niederich (birolle)
- Kommunikations operatør: Patrick Pueda (birolle)
- Lastarbejdere: Xavier Johnson (birolle), Markus Petterson, Brian Johnson, Antonio Li-Hauo, Helmut Johnson

Vagtrutine

Døgnet er på 16 timer, hvor solkanonen kan bruges de otte timer. Hver dag følger en fast rutine som følger:

Morgenmøde (alle)

Afholdes en gang hvert døgn. Dagens informationer med mere, fordeling af vagter – mødet ledes af Paul, Anna er sekretær

Vagt ved dokken (Xavier, Patrick, Paul, Brian, Helmut, Markus, Antonio)

8 timers vagt. Containere ankommer døgnet rundt kun med kort varsel – containernes navicomputer sender en varsling – så der er altid en til på vagt, som skal guide containeren ind i dokken

Vagt ved SunGun (Xavier, Patrick, Paul, Brian, Helmut, Markus, Antonio)

8 timers vagt efterfulgt med 8 timers pause pga. af asteroidens rotation. En operatør sørger for SunGunnens bliver lastet og afskudt, et simpelt og til dels kedeligt job – nogen finder stor fornøjelse i at affyre kanonen

Arbejde i dok (Xavier, Brian, Helmut, Markus, Antonio)

Behandling af affald. Primært at få tømt containerne, fordelt affaldet og gjort det klar til destruktion. Rensning af containere og beholdere som sendes til nærmeste koloni for genbrug

Daglig administration af stationen (Paul, Patrick, Anna, Ella og Martin)

Eksperterne sørger for hver deres felt og kan få folk fra dokken til at hjælpe med det hårde arbejde

Besværligheder

Stationen er 27 år gammel, og det kan ses. Stedet bliver ikke længere vedligeholdt tip-top. Stationens materiel bliver ikke længere fornyet fra central kant af. Computerne er forældede, men fungerer dog endnu, selvom det nogle gange kan være svært at kommunikere med nye containeres navicomputere. Stationens satellit relæ fungerer kun på grund af Patricks dygtighed. Når først relæet holder op med at virke forsinkes alle transmissioner med 12 til 20 timer.

Rotter og kakerlakker er skadedyr, som har fundet ud af at overleve på stationen. Hvert halve år bliver lagerhallerne udsat for decompression for at rydde ud i bestanden af skadedyr. Det virker for en stund. Indimellem bliver personalet smittet med forskellige spændende sygdomme, når der er en lækage, eller når nogen sløser med sikkerheden ved arbejdet i lagerhallerne. Heldigvis er stationens læge dygtig og har en godt udrustet sygestue.

Svampe og mosser hænder også fra tid til anden. Svampene vokser ofte i ventilationssystemet og generer luftcirkulationen.

Basen suppleres med energi fra minireaktor og løber ikke tør de næste 100 år. Uheldigvis er der gået en pakning eller flere ved vandcirkulationen, som sørger for genbrug af vand og afkøling. Det er ikke noget stort problem, det betyder bare, at områder af kældrene er blevet fugtige. Damp strømmer ud fra sammenføjninger, det er hedt og fugtigt. Vand driver ned af væggene, og vandpytter dannes på gulvet. Det har tiltrukket svampe, mos, rotter og kakerlakker.

Til kamp mod en Alien

Der er en række forskellige muligheder til rådighed.

Basens ansattes største problem er, at de ikke er marinesoldater eller eks-soldater. De er ikke professionelle, og de ved godt, hvad en alien er. Panik med andre ord er et reelt problem.

Basens andet problem er, at da de ikke er militært personel, så har de heller ikke militært udstyr. Der er nogle få håndvåben låst inde i et skab. Skabet kan kun åbnes af stedets læge og chefen. De kan gøre det uafhængigt af hinanden. Samlingen af våben er lille og der er ikke noget fancy grej, såsom bevægelsessensorer, infrarød-briller eller rustninger.

Udstyr, som kan improviseres til kamp: Lastgrejet. Der er exo-skelet dragter (*power loaders*) til rådighed, små traktorer med lad og kraner. Der er et par superlagre til det mest giftige affald (indtil det kan smides ind i solen), der er rensningsanlæg og der maskineriet, som lader magnetkanonen med affald. Minireaktoren er også en spændende, men ikke sandsynlig mulighed.

Der er også udstyr til at improvisere flammekastere, køller, spyd og simple bevægelsessensorer.

Splatning af Aliens

Aliens er cirka 2,4m lange og har en hale på omtrent 1½-2m, som ender i en spids brod. Hovedet er langt og sat med mange knuder og buler, som muligvis udgør sanseorganer. Aliens lader ikke til at have en synssans, men har en effektiv høre-, lugte- og følesans – muligvis også yderligere en sans eller to (blandt andet istand til at identificere mennesker, som allerede bærer på en alien og kommunikere indbyrdes). Aliens optræder ikke på varmesyn. De foretrækker varme og fugt, men kan klare sig uden dette i længere perioder. Munden rummer et ekstra sæt kæber, som bruges til at dræbe fanget bytte. Alienen har fire lemmer. Hænderne har seks fingre, hvis led er mere fleksible end menneskets: De fire midterste fingre er anbragt parvis og de to yderst siddende er begge modsatrettede tommelfingre – alienen har til forskel fra mennesket altså en ekstra tommelfinger siddende omtrent ved siden af det, der ville svare til vores lillefinger. Der er selvfølgelig klør forenden af fingrene. Halen består af skarpe og fleksible led, som ender i en spids brod. Halen bruges mestendels til balance, men også til angreb. Alienen kan enten lave et stikkende angreb med halens brod, som rummer en mildt bedøvende gift eller et fejende hug med halens skarpe led. På ryggen er en række rør/horn, hvis funktion er ukendt.

Aliens har et exoskelet, som er forbløffende hårdt. Deres blod er en kraftig organisk syre, som kort efter en aliens død oxiderer og bliver harmløst, men da er dens offer som regel allerede ætset bort. Indespærrede aliens ofrer gerne gruppens svageste til at ætse sig fri. Syren synes ikke at påvirke aliens selv. Farven på aliens varierer fra brun over mod sort, men der er stor variation på den enkelte alien baseret på værtens gensammensætning. Aliens er derved i stand til at justere sig forbløffende hurtigt til de enkelte klimatyper. Aliens kan i kortere perioder overleve at være udsat for vacuum.

Aliens skyr ild og er sårbare over for flamme-baserede angreb.

Yderligere (og mere grundig) information: <http://www.geocities.com/Area51/Corridor/3119/>

STR 16	DEX 18	INT 10	Idea 50
CON 15	APP --	POW 13	Luck 65
SIZ 13	Cool --	EDU --	Know --
Damage bonus: +1d4		Hit Points: 15	
Armor: 3			

<u>Våben</u>	<u>ATK</u>	<u>DMG</u>	
Klo	60%	1d4+db	
Grapple	75%	speciel	
Bite	40%*	speciel	*) 95%, hvis modstanderen er grappled
Halebrod	45%	1d8+db+gift (POT 15; effect: modstanderen sløvet, -25% til actions)	
Hale	60%	1d6+db	

Færdigheder:

Spot Hidden 60, Jump 50, Climb 80, Hide 70, Sneak 70, Dodge 65, Grapple 75, Listen 50, Track 60, Swim 45.

Spilpersoner

Antonio Starchild Li-Hauo. Mekaniker og lastarbejder

Antonio er 53 år og opvokset på en koloni bestående af små religiøse samfund, som ikke var store nok til at kunne stifte en koloni for sig selv og derfor slog sig sammen. De små religiøse samfunds livsstil var ikke noget for Antonio, så han drog ud i universet for at se sig om. Sammen med en makker arbejdede han rundt omkring, men han blev røvdreng af sin makker.

Antonio har arbejdet på SunGun Station E4 de sidste 17 år, efter hans handelspartner snød ham og efterlod ham med en kæmpegæld. Det

meste af gælden er ved at være betalt af, men Antonio kan ikke se nogen grund til at skifte arbejdsplads, for hvad skulle det nytte? Hans helbred har allerede taget skade af at arbejde på stationen, og han forventer ikke, at skulle leve længe som pensionist. Lønnen er god og bruges hovedsageligt på sprut, piger (selv om der et blevet sværere og sværere med årene) og spil. Der er ingen opsparing, men hvad betyder det?

Blev aldrig gift, fik ingen børn og har ingen bekymringer. Gælden er næsten betalt af.

Karaktertype: Antonio er relativ let at spille. Havde dette været en film, ville Antonio have haft rollen, som den sympatiske mandlige helt, som overlever helt til sidst og hjælper heltinden på flugt. Er historien tragisk når hun at se ham blive dræbt, inden den tunge dør smækker i og frelser hende fra monstrene.

Markus Petterson. Elektriker og lastarbejder

Er 24 år gammel og allerede skilt for første gang. Ekskonen rendte med huset og de fleste af pengene, hendes advokat var den bedst betalte. Der er én fordel ved arbejdet på SunGun station E4: det er godt betalt. Markus' plan er at score jackpot – allerede nu har han sparet betydelige summer sammen og bare et halvt år til, så er den der. Atter vil han være en rig mand og klar til at begynde forfra. Markus har bevaret sin optimisme, selv efter at have arbejdet et halvt år på stationen. Knægten er fyldt med gå-på-mod og kan se et lys for enden af tunnelen.

Har ikke meget tilovers for de mange gamle røvhuller, som arbejder på stationen. De fleste af dem er håbløse tilfælde, som har forspildt deres chancer og nu er gået i stå. For Markus repræsenterer de det værste, der kan ske for ham. Det må ikke ske for ham.

Markus har det godt med kvinder og gerne forskellige kvinder

Karaktertype: Markus er den mest charmerende af de mandlige spilpersoner. Den person, som de fleste umiddelbart i en film ville bedømme til at være den mandlige helt.

Paul 'Palle' Lovig. Stationsleder

Er 44 år gammel, gift og har en fast luder på den nærmeste koloni. Er basens leder og har ansvaret for, at alt fungerer. Paul drømmer stadig om, at positionen på denne base vil være et springbræt til bedre poster i firmaet. Han skal bare lige styrke effektiviteten en tak til. Bare lidt mere. Har godt nok været her i 8 år, men hvad pokker, det tager altid tid at få manøvreret sig ind i position, så man kan blive forfremmet. Hvis man nu udtænkte et smart og effektivt system,

Scenariet er på mange måder tænkt som et klassisk 90'er intrige-scenarier, som kulminerer i action og død, og for at anspore spillerne, er der en oversigt til spillede over dem her.

Fælles for mine Alien-scenarier er, at de generelt har en Ripley-lignende karakter, som er den uofficielle hovedperson og overlever. Det er der også her.

-2019

som udbedrede forretningsgangen, så ville den være der. Paul har masser ideer til, hvordan man kunne gøre det hele bedre og mere effektivt, men er ikke slået igennem endnu. Men det tror pokker, det kræver jo indsigt at forstå hans geniale planer, og det har de mellemledere, som skal godkende hans planer, ikke. Men bare vent til noget siver igennem til de høje chefer. De kan gennemskue den slags.

Paul kan bruge meget tid på at udvikle sine planer, rigtig meget tid, og nogle gange går det ud over stationen. Men den kan vel nok håndtere det selv.

Paul er selvcentreret og fyldt med drømme om hvordan han kan gøre det hele bedre, hvis bare folk ville indse det. At folk ikke kan indse det, irriterer ham meget, i særdeleshed hans kolleger på stationen, som slet ikke forstår hans arbejde. Hvis bare de gjorde, som han forestillede sig det, så ville alt fungere, som det skulle.

Karaktertype: Palle bør gives til en spiller, der kan fungere som leder, en som ikke er bange for at dele skidebatter ud. Paul er en bærende person for scenariet. Palle er langt hen ad vejen en blanding af Burkes fra Aliens filmen (the Company Man) og Frank Burns fra TV-serien Mash. Filmisk set er Palle den person, der får lov til at overleve for længe, men som nok skal dø til sidst.

Anna Lübeck. Sekretær

For at holde livet ud på stationen må man have ben i næsen. Man er nødt til at være selvstændig, egenrådig og ikke lade sig påvirke af kollegernes sjofle tilbud. Alt det kan Anna. Det er derfor hun er her. Uddannet som sekretær og ansat for en mellemlider i Firmaet, så var vigtige ting på plads. Et godt arbejde var blevet sikret og fremtiden så lys ud. Men chefen ville mere end papir arbejde, det ville Anna ikke, og et er at sige nej til hans tilbud om 'god rødvin aftenhygge' på kontoret efter fyraften, et andet er at ydmyge ham foran hele personalet. Inden længe modtog Anna papirerne om forflyttelse til universets røvhul, stjernernes losseplads – en lille rumstation, hvis formål var destruktion af affald fra private firmaers forskning. Universet er som sådan stort nok til at man bare kan dumpe sit affald ud i rummet, men visse ting rummer firmahemmeligheder, men er for giftige til at nogen vil have dem liggende, at firmaerne vælger at få dem destrueret med garanti.

Men Anna har fundet vejen ud fra dette lusede job. Men det bliver ikke uden omkostninger, ikke for hende, men for basens chef. Han er en sløv slendrian og drømmer, som har ladet stå til på stationen, mens han drømmer om, hvorledes han vil gøre hele Firmaets forretningsgang mere effektiv.

Karaktertype: Hvis scenariet skal have nogen helt, så er det Anna. Hun er denne histories Ripley. Så vidt det er muligt tilstræb, at hun overlever.

Helmut Johnson. Lastarbejder og handyman

Opportunist, bitter og aldrende. Livet på stationen er i det mindste et arbejde, men alt andet ville være bedre. Helmut ser altid frem til næste ferieperiode og bruger ventetiden på at drikke. Og når han ikke drikker, prøver han at få kontakt med sin hustru. Hun er sjældent til at få fat på, for hun er ude at skeje ud for de penge han sender hjem til hende – i det mindste sørger hun for, at hendes elskere aldrig er til at høre eller se på TV-fonen.

Hvorfor han gør det? Måske fordi hun er hans livline til virkeligheden, måske fordi, så er der et menneske, som får et godt liv? Indimellem bliver konflikten med konen ham for meget, og han gribes af et ubændigt raseri. Det går ud over,

hvad end der er i nærheden. Opportunisten i ham gør, at han stadig leder efter et bedre liv end dette på stationen, det gør også, at han ikke har megen loyalitet overfor sine kolleger. Enhver billet herfra og han er fløjet. Bitter, fordi han synes han har brugt den bedste del af sit liv på denne møgstation, bitter fordi han endnu har haft grebet chancen og rejst herfra.

Raseriet er Johnsons svaghed og hviler over ham, som en mørk skygge. Han er her på stationen, fordi han i sin ungdom slog en anden mand ihjel. Hans hustrus forlovede. Sagen var speget, og straffen var mild. Det er mange år siden, og sagen er blevet slettet fra hans umiddelbare straffeattest (den som hans arbejdsgiver har adgang til). Men sagen har gentaget sig. Kort efter ulykken ved dok3 var Johnson blevet sat til at rydde op. Det gik også fint, men så kom Patrick slingrende forbi i en af sine sædvanlige branderter, et meget almindeligt fænomen på stationen, derfor ulykken ved dok3 overhovedet hændte. Hvorfor de kom op at skændes er uvist, men det er egentligt også lige meget, men Patrick var provokerende, og inden længe lå han i en blodpøl med hovedet knust af en solid jernstang. Johnson skjulte liget ... snart vil tønderne blive sendt med Solkanonen ind i solen og et hvert spor af Patrick vil effektivt forsvinde.

Karaktertype: Da Helmut er gruppens 'forræder', eller noget af det der kommer tættest på, bør han ikke spilles af en nybegynder. Giv Helmut til en spiller, der kan både spille hidsig og være en smule intrigemager.

Brian Johnson. Lastarbejder og handyman

Opportunist, bitter og aldrende. Brian er overbevist om én ting: Stedet her vil ikke få ham ned med nakken. Alkohol løser noget af problemet, såsom den uheldige ødelæggelse af en lastedok. Brian er en af de få, der faktisk har set en ægte levende *alien*! Brians største problem er, at han er ved at blive ædt op af sygdom og han vil ikke have at andre skal finde ud af det.

Karaktertype: Brian er scenariets tragiske skikkelse, han er allerede mærket af døden, og det bedste han kan håbe på, er en heroisk død. Skal der være pathos i historien, så tilstræb at Brian får mulighed for at ofre sit liv heroisk for at frelse de andre. Hvis historien skal være mere sort, så lad ham være den eneste anden der undslipper, for kun kort efter at falde for sin sygdom.

Ikke-spilpersoner

Patrick Pueda. Kommunikations operatør og elektriker

Er 32 år gammel og stationens kommunikations operatør. Påstår han havde militærtræning i sine unge dage og fungerede som

kommunikations officer. Blev pensioneret pga. af alkoholisme og samarbejdsbesværligheder – det kan meget vel være, at han kan bruge kommunikations grej, men han er selv elendig til at kommunikere, hvilket hans ekskone kan fortælle en hel del om. Det samme kan hans kolleger. Han er ikke populær, men accepteret fordi, han kan finde ud af at holde gang i stationens gamle satellit relæ, som forbedrer kommunikationstiden. Uden relæet forsinkes transmissioner med op til 20 timer.

Kort før spillets start: Patrick Pueda provokerer Helmut Johnson til slagsmål og kommer ikke levende ud af det.

Patricks forslåede lig og knuste kranium er gemt blev affald, som ligger klar til destruktion. Destruktionen af affaldet (og derfor liget) bliver udsat, da Paul beordrer affaldet i den beskadigede container destrueret først.

Det er meget bevidst, at der ikke er en robot eller androide i scenariet. De behøver ikke være til stede overalt, og nogle gange er deres fravær et twist i sig selv.
-2019

Martin Nash. Læge og biolog

Dr. Nash er 25 år gammel og nyuddannet læge med speciale i vira.

Balancerer mellem at hade stedet, fordi det er universets røvhul, og finde stedet spændende, fordi det tillader ham at studere biologisk affald førend det bliver destrueret – indrømmet en morbid interesse, men stadig fristende. Martin er ikke den psykotiske type, som drømmer om at udrydde menneskeheden med sygdomme, end sige eksperimenterere på mennesker. Han er etisk ansvarlig, stilfærdig og balanceret. Han skal holde øje med de ansattes helbred og behandle dem i tilfælde af ulykker. Han studerer små biologiske prøver for at få tiden til at gå, men til dels også for at have en fornemmelse for, at han muligvis kan producere en vaccine, hvis en sygdom slipper løs. Et eller andet sted håber han på, at hans indsigt kan hjælpe ham til et bedre job, når hans tørn på stationen er overstået om tre måneder. Firmaet supplerer med nyuddannede læger til stationen i et år ad gangen mod høj løn og gode jobmuligheder bag efter.

Ella Niederrich. Ingeniør og ansvarlig for Lifesupport og strømforsyning

Ligesom Dr. Nash er Ella på basen, som en del af et turnussystem. Hun ankom samtidig med Dr. Nash og skal ligesom ham være her et år. Hun hader stedet og dets brovtende mandfolk. Hun savner sin kæreste og har længe fortrudt at hun kom her. Hendes kæreste har opfordret hende til ikke at bryde kontrakten ("tænk på de mange penge"). Hun er frustreret over hvordan alt på basen falder sammen, ikke om ørene på hende, men bid for bid. At stationens chef Paul ikke kan finde ud af at organisere basen og skaffe reservedele til vedligeholdelsen, frustrerer hende endnu mere. Hun kommer godt ud af det med Dr. Nash, med hvem hun føler et skæbnefællesskab. Ella føler også et fællesskab med Anna og bruger tid sammen med hende.

Ella er 26 år, næsten nyuddannet og ser frem til et godt job efter at have taget et års arbejde på stedet her.

Xavier Johnson. Lastarbejder

Er 39 år gammel og gift for anden gang. Konen er en prostitueret på nærmeste koloni, og Xavier er ikke helt sikker på at han kan lide konens erhverv, men det var sådan han mødte hende. Xavier er fåmælt og lidt tung i det. Hvad han ikke har i uddannelse opvejes af hans fysiske styrke og udholdenhed. Han føler en vis loyalitet overfor kvinder, som han synes er så små og skrøbelige. Han sparer det meste af sin indkomst sammen for at understøtte sin hustru, så hun ikke behøver at arbejde. Han har lagt det meste af sin alkohol på hylden af samme grund og er den af lastarbejderne, som drikker mindst.

Han er venlig, men tavs. Lytter gerne, men kan let tabe tråden. Der er noget arketyrisk over ham. Nogen overvejer om, hvis man slog op på 'godmodigt fjols' i leksikonet, der da ville være et billede af ham der.

For Xavier er det forvirrende at der er tre forskellige ansatte, som hedder Johnson på basen og han reagerer altid på navnet, også selvom der tydeligvis bliver talt til en anden.

Scenariets forløb

Scene 1: Morgenmødet

Rundt om det manglekantede bord samles hele personalet, røddøjede og kaffehungrende, enkelte med heftige tømmermænd, alle med søvnmangel oven på en stressende nat. Enkelte er et par minutter forsinket, men ikke mere end at det ikke belaster Palles tålmodighed. Mens kaffen skænkes for de omkringsiddende begynder Palle at gøre status for nattens hændelser og planlægge, hvad der siden skal gøres. Under alt dette bemærker han at Patrick mangler. Uanset situationen og Patricks manglende tilstedeværelse, så er der kun tre dage til vagtskifte, og det er værd at glæde sig til. Dog er der et skår i glæden, har Palle mon husket at få ordnet lønproblemerne? Og nu vi er ved sagen, har Palle så husket at få bestilt reservedele, de er kun måneder forsinket nu?

Før eller siden bryder Dr. Nash ind. Han vil gerne have at alle i løbet af dagen mellem deres vagter stiller op til et rutinemæssigt helbredstjek, idet de har haft med farligt materiale at gøre også selvom de havde sikkerhedsdragter på.

Bemærkninger til spilleleder:

Nogenlunde sådan kan mødet forløbe inden at Paul bliver træt af det hele, beordrer alle i gang og overlader papirarbejdet til Anna. Men Patrick er stadig ikke dukket op.

- Sørg for at hver spiller er bekendt med sin spilpersoners dagsorden til mødet. Det gøres lettest ved en samtale med spilleren uden for døren.
- Prøv også at indrette spillelokalet til at reflektere mødelokalet ved at arrangere bordene i en slags sekskant. Hvis der er en sofagrube i lokalet, kan den anvendes. Sæt gerne en kande kaffe foran spillerne og mind dem om at deres spilpersoner kun har fået ganske få timers søvn før mødet.

Alles generelle status ved mødet

Arbejdet hårdt hele natten. Blev beordret i seng for fire timer siden af Paul, det er den eneste søvn, de har fået, og det er for lidt.

Brian og Jeremiah har også heftige tømmermænd

Pauls dagsorden

- Status (Brian og Jeremiah var fulde på vagten, en container er styrtet ind i dokken – dokken er blevet forsegle, men der flyder affald overalt, da det væltede ud af containeren. Affaldet skal omdirigeres til destruktion med det samme, alt det skemalagte affald må sættes over i lageret og destrueres senere, hvilket kan lade sig gøre, da det er pakket forsvarligt)
- En skideballe til Brian og Jeremiah (bl.a. trækkes i løn)
- [Opdager at Patrick ikke er tilstede]: Hvor er Patrick?

Denne scene er det store anslag, som sætter alle karaktererne på deres kurs gennem scenariet. Sørg for at briefe dem godt, så de hurtigt kommer op at skændes, udtrykke deres personligheder og agendaer. Det er en ren rollespilssekvens, som skal etablere det grundlag, som resten af scenariet bygger op over. Erfaringer med scenariet viser, at spillerne har et brag af en fornøjelse med at spille scenen, og dens forløb er ofte afgørende for, hvem der hjælper hvem siden hen.
-2019

- Reservedele vil blive anskaffet (de vil være her om en måned)
- Der skal laves en ny vagtplan, alle mand i dokken får ekstravagter, så der kan blive ryddet op (Anna udfærdiger skemaet)
- Skemaet for affaldsdestruktion skal ændres, alt det skemalagte gemmes til senere og flyttes over i et depot. Først og fremmest skal der ryddes op og det skal destrueres med det samme.

Doktor Nashs dagsorden (birolle)

Grundet udslippet vil han gerne have alle til at få foretaget et helbredstjek i løbet af dagen, når de har en pause. Godt være I havde sikkerhedsdragter på, men et tjek vil være rart.

Markus', Helmut's og Antonios dagsorden

Brokke sig over, at lønnen har været for sent udbetalt de sidste tre gange. Dette er sidste møde, hvor det endnu kan nås at beklage sig, hvis Palle skal nå at rykke nogen.

Brians dagsorden

Brokke sig over den forsinkede løn, lige som de tre ovenstående

Beklage sig over, at de bestilte reservedele stadig ikke er kommet (og de nye der nu skal bruges, nok også vil være ekstremt forsinkede).

Scene 2: Helbredstjek

I løbet af dagen indkalder Dr. Nash folk til et helbredstjek. Han kalder folk over det officielle kaldeanlæg en for en.

Konsultationen er kortvarig for Dr. Nash er en dygtig og sympatisk læge. I de fleste tilfælde er der ikke noget at finde, bortset fra mindre tilfælde af hudirritation, som kan afhjælpes medicinsk (*Infektionerne er ikke en del af plottet, højst en distraktion fra de egentlige problemer*).

Et stykke nede af listen befinder Brian sig. Han vil sandsynligvis undskylde sig med det ene og det andet for ikke at få sit helbredstjek (*paranoide spillere vil mistænke ham for at bære en alien, det er for at distrahere dem fra de egentlige problemer*).

Det er bevidst for at lege med spillernes forventninger om aliens og facehuggere, at der er elementer i scenariet som er falske ledetråde.
-2019

Dr. Nash vil acceptere de forskellige undskyldninger eller udebliven og bare indkalde den næste på listen, indtil Brian er den sidste der mangler at blive undersøgt. Hvis han stadig nægter, vil Dr. Nash gå til Paul for at få ham til at beordre Brian til et helbredstjek.

Spillede bemærkning: Hvis Brian melder sig frivilligt eller uden problemer til et helbredstjek er det som sådan i modstrid med sin person og GM bør minde spilleren om dette, da denne lille intrige kan virke til at distrahere spilpersonerne fra de egentlige problemer.

Scene 3: Hvor er Patrick?

Patrick er væk. Han dukker ikke op, når han bliver indkaldt og han er heller ikke i sit kvarter. Før eller siden bliver man nødt til at lede efter ham. Han blev sidst set i løbet af natten under oprydningen, men ingen er sikre på hvornår de sidst så ham og lige præcis, hvor det var. Et almindeligt gæt vil være, at Patrick sover sin rus ud et eller andet sted. Men Paul skal bruge ham, for radioen er igen brudt ned, og der er ingen andre end ham, der kan reparere den. Det, der forhindrer en storstilet eftersøgning, er tidspres. Der er meget, der skal ryddes op i, og der er stadig den almindelige dagsplan, der skal nås. Ella og Nash er muligvis de to, der har bedst tid til at lede efter Patrick. Det vil være en perfekt lejlighed til at lade Ella forsvinde.

Spilleinstruks: Mind Paul om, at han skal bruge Patrick, da radioen igen er i stykker. Få spilleren til at forhøre sig hos mandskabet, og når/hvis det bliver besluttet at sende nogen ud for at lede efter Patrick, og hvis valget falder på nogen af lagerarbejderne, så mind Paul om den strikse deadline, som gør, at det er bedre at bruge det administrative personale til at lede efter Patrick.

Potentielt går det følgende måde med, at Patricks lig bliver fundet (og det efter at Ella er forsvundet):

Paul beordrer en ændring i de opmagasinerede ting. Der er plads i lageret for genbrugsting, så de ting er skemalagt for umiddelbar destruktion, kan blive flyttet derover, mens alt det affald, der skal kasseres, kan blive sendt til destruktion med det samme. *[Her bør Helmut blive nervøs, det betyder at det skjulte lig ikke bliver sendt til destruktion med det samme – han vil muligvis melde sig frivilligt til at flytte rundt på alle de opmagasinerede ting].*

Scenariet er meget impro-tungt, men det glider egentligt let. Som regel griber spillerne hurtigt initiativet, når de får en opfordring.

Den åbne form gør det derimod ikke nemt at beskrive præcis hvad der sker, men snarere oplæg til potentielle forløb.
-2019

Helmut har fået skjult liget blandt de opmagasinerede ting – men så er det, at nogle reservedele skal bruges der nedefra og en anden person sendes ned for at hente det. Vedkommende opdager en mørk væske som lækker fra en tønde, muligvis fordi det har tiltrukket rotters opmærksomhed. Liget bliver fundet.

Dr. Nash foretager en obduktion af liget og er istand til at samle nogle fingeraftryk op fra liget og der, hvor det var skjult. I sin database over personalet har Dr. Nash også deres fingeraftryk. Dr. Nash meddeler fortroligt til Paul, hvem der er morderen (og han har overvældende beviser). Hvad Helmut foretager sig i mellemtiden bliver spændende at se.

Spilleinstruks: Brug optakten til at skabe spænding – alle på nær en spiller forventer, at monstrene nu kommer i spil, men foreløbigt er det blot et mord. Til gengæld er andre biroller begyndt at forsvinde, og undersøges gerningsstedet finder man måske tegn på, at der er andre levende væsner. Det er stadig blot opbygning af stemning.

Forløb og småbegivenheder

Dagens gang

Fokuser på skift på de forskellige personers arbejde. Arbejdet her er dødsygt og rigtig kedeligt, nu er det så også blevet stressende på grund af Brian og Markus' druk. Det er ensidigt at arbejde ved SunGun E4, for det er ikke andet end gentagelse på gentagelse. At arbejde i dokken med at rydde op eller flytter rundt på tønder eller at gøre dem rene

er hårdt, farligt og efter ganske få dage også meget den samme trummerum. Fremhæv gentagelsen på arbejdspladsen.

Puslen bag paneler

En måde at distrahere spillerne på og opbygge en stemning er var at lave falske alamer. Der er rotter på SunGun E4, for mennesket går, synes de flinkt at følge efter. Her og der, er der løse paneler på basen og dem gemmer rotterne sig bag. Men når dørene går uforklarligt op, kan det være en overgang i systemet, men nok snarere fordi en alien lige er listet forbi. Når en person ikke kan nås over kaldeanlægget, skyldes det snarere at kaldeanlægget ikke virker.

- Døre åbner sig af ukendte årsager
- Der er støj og skramlen bag paneler
- Kaldeanlægget virker ikke eller folk reagerer ikke på opkald
- Vand drypper og damp strømmer fra beskadigede vandrør i kælderen

Der er et monster

Når først folk begynder at forsvinde og tegnene på et monster er til stede, skifter tempoet i scenariet. Spillerne begynder at planlægge deres overlevelse, og det involverer våben, forsyninger og forskansning. Den daglige rutine opfører.

Færgen ankommer (tre timer for tidligt)

På tredjedagen ankommer færgen med vagtskiftet. Personalet ombord befinder sig i en cryosøvn og de er kun ved at vågne, da færgen ankommer. Færgen kommer automatisk ind gennem hangarporten, det er en af de få ting som virker upåklageligt. Men det 'søvndrukne' hold arbejdere aner ikke, at der er aliens løs på basen, og hvis spilpersonerne ikke står klar til at modtage dem, vil de blive slået af aliens. Det, der gør det svært for spilpersonerne er, at de ikke kan kommunikere med færgen, og at den kommer for tidligt.

- Spillerne ved, at færgen er deres flugtmulighed, men der er for mange indgange til at de kan forskanse sig i hangaren.
- Deres planlægning spoles af, at færgen ankommer nogle timer for tidligt, så de ikke er klar (og uden radioen kan de ikke advare færgen eller modtage varsel om færgen).

Container ankommer (måske uvarslet)

Det annonceres altid med kort varsel, om der er en container på vej, som skal lukkes ind. Derfor der altid skal være bemanning på i radiotårnet. Hvis spillerne på et tidspunkt ikke har holdt vagt, men for eksempel har forskanset sig et sikkert sted, lyder pludselig en voldsom alarm: Det er en kollisionsalarm, da en ny container er på vej, og hvis den ikke guides korrekt ind, vil den støde sammen med dokken og skabe en ny katastrofe, og den vil sandsynligvis også gøre det umuligt for rumfærgen at lægge an.

- Spillerne er nødt til at haste af sted til kontrolltårnet for at få guidet containeren sikkert ind.

Kronologisk oversigt

Dag –1: [Husk at hver dag består af 16 timer]

Helmut Johnson myrder Patrick og skjuler hans lig i affald klargjort til destruktion

Brian og Markus er skyld i at container modtages forkert, og dok3 bliver beskadiget

Alarm runger gennem stationen, da ulykken sker, og alle får travlt med at hjælpe til.

Dag +0: Scenario start.

Morgenmødet (Paul beordre alle til fire timers søvn, førend morgenmødet, hvor man så kunne få undersøgt situationen). [Mødet begynder i dagens første time, der er altså 16 timer til næste dag og næste morgenmøde]

Dagens gang (Patrick dukker stadig ikke op)

Natlig rumsteren (af Alien)

Dag +1:

Morgenmøde

Dagens gang (eftersøgning af Patrick, hvis ikke begyndt før)

Patricks lig bliver fundet. Gerne af spilperson, optakten må gerne være creepy, så mistanken vendes mod den havarede container.

Mens man leder efter Patrick, så bliver en anden ansat nappet af alien. Legen er begyndt.

Nye containere. I dagens 4. og 9. time ankommer en container.

Dag+2:

Morgenmøde

Nye containere ankommer i dagens 6. og 15. time.

Dag+3:

Færgen ankommer med vagtskiftet. Færgen er skemalagt til at ankomme dagens 7. time, men ankommer tre timer for tidligt, dvs. i dagens 4. time.

I dagens 5. time ankommer en container.

Afslutning

Det er meget åbent, hvordan scenariet slutter. Nogle gange undslipper en eller flere, andre gange omkommer de alle.

Der er ikke lagt noget an på forhånd for, hvem der skal overleve, selvom scenariet har en favorit. Når først folk begynder at dø, nærmer slutningen af scenariet sig, og handlingen er skiftet fra intriger til action.

Handlingsforløbet er uundgåeligt baseret på improvisation, for når først spillerne begynder at agere, er det op til spilleder at reagere på deres handlingen.

Antonio Starchild Li-Hauo

Alder: 53

Profession: Mekaniker; ansat som lastarbejder på SunGun Station E4

OMKRING ANTONIO rejser sig en stank af maskinolie og billig tobak. Kommer man for tæt på ham kan den ubehagelige stank af alkohol mærkes fra hans ånde. Huden er ubestemmeligt brun, noget skyldes hans afstamning, resten sved og tobaksrøg. Antonio er, som hans ven engang udtalte (i en brandert): "100kg dødvægt pakket ind i overalls og nuttede, brune slangekrøller".

FOR CA. 80 år siden blev kolonien Blavatskys Point stiftet. Kolonien var et konglomerat af new age bevægelser og sekter, som hver især ikke havde ressourcerne til at stifte deres egen koloni. Antonios forældre er koloniens første generation, Antonio er anden og desillusionerede anden generation, som havde svært ved at begribe deres forældres begejstring. Antonios navne er en afspejling af koloniens ideer. Så snart Antonio blev betragtet som myndig forlod han kolonien sammen med en ven. De turede kolonierne, mens de arbejdede på rumskibe for til gengæld at blive transporteret rundt. På et tidspunkt var de to venner heldige, og de kom til penge. Antonios ven snød ham prompte, og Antonio endte med en meget stor gæld. Et emne Antonio nødtigt taler om. Antonio har arbejdet de sidste 17 år på E4 for at tjene gælden af, og den er næsten til ende bragt. Lønnen er heldigvis god, og selvom en gæld har skullet betales af, så har der været penge nok til sprut, piger (selvom det er blevet sværere og sværere med årene) og spil.

HJEMME VENTER ingen ting, for Antonio er aldrig blevet gift, har aldrig fået børn og har ingen bekymringer. Antonio forventer heller ikke noget langt otium, skaderne efter 17 års arbejde på E4 vil sørge for kun en kort tid som pensionist. Antonio har besluttet sig for at arbejde sin tid ud.

ARBEJDET INDEHOLDER ikke længere nogen udfordringer for Antonio. Han har set det hele på stationen. Alkohol er en del af hverdagen, mens man går og venter på vagtskiftet. På stationen arbejder man tre uger ad gangen, rejser siden til nærmeste koloni for at bruge sine sparepenge og har i kolonien ni dages ferie. Transport frem og tilbage foregår langsomt og billigt, man er frosset ned og stuvet ind i et fragtskib.

Antonios arbejde består i at tømme de affaldscontainere som ankommer, sortere affaldet alt efter, hvor giftigt det er, og gøre det klar til afsending. Beholdere og containere skal bagefter rengøres og gøres klar til genbrug, hvorefter de bliver sendt til nærmeste koloni og videre solgt. Nogle gange har Antonio SunGun vagten, så er det hans pligt at få ladet SunGunnan og affyret affaldet ind i solen, en let og kedelig tjans. Andre gange har han Dok vagten, nogle gange sammen med en anden, hvor arbejdet består i at sidde og vente på affaldscontaineres ankomst og så guide dem sikkert gennem slusen ind i dokken.

Oversigt SunGun Station E4

Der er 10 ansatte på E4 af gangen. Lige nu er de 10 andre på vej hjem til E4 efter ni dages ferie i nærmeste koloni. Stationens chef er PAUL LOVIG, almindeligvis kaldet Palle af personalet. Han ynder at lægge administrative planer for hvordan stationen skal ledes, men de fleste tiltag bliver ignoreret, da de sjældent letter arbejdets gang. ANNA LÜBECK er hans sekretær. En ung dame, som af afveje er havnet her, og der er ingen tvivl om, at hun nok snart skal slippe væk herfra igen. DR. NASH er stationens læge og forsker, han sørger for at helbrede personalet, hvis der har været en lækage under arbejdet i dokken. Han er ung og nyuddannet, lige direkte fra universitet. Han skal være E4 et år,

hvorefter han bliver afløst af en ny nyuddannet læge og får et fedt job. Det samme gælder ELLA, som er stationens ingeniør. Hun er dybt frustreret over stationens generelle forfald, som gør at hun ikke kan gøre sig arbejde i ro og mag. PATRICK er kommunikationseksperter på stationen og sørger for vedligeholdelse af antenner og des lige, når han ikke arbejder i dokken. Han er berygtet for sit elendige humør og sin hang til alkohol. I dokken arbejder Antonio sammen med Xavier, Markus, Brian og Helmut. XAVIER er et godmodigt fjols, som får gjort sit arbejde til tiden. Han har en god arbejdsdisciplin, og siden han er blevet gift med en prostitueret på kolonien, har han lagt alkoholen på hylden. MARKUS er ung og optimistisk, skilt for nyligt, han drømmer om at arbejde sig rig her og siden skabe sig en karriere så langt fra stationen som muligt. BRIAN og HELMUT er begge gamle, alkoholiserede, bitre mænd. Helmut har en kone derhjemme, som bedrager ham, men han lever med det og Brian er bare kynisk.

DER ER især én ting Antonio er vred over. De tre sidste gange, der har været vagtskifte, har Firmaet udbetalt lønnen for sent. Normalt bliver lønnen sat ind på kontoen, mens beløbsmodtageren ligger i cryosøvn på vej til kolonien, så ved ankomst venter pengene på kontoen. De sidste tre gange er lønnen først kommet ind tre dage efter ankomst. For de andre ansatte på E4 betyder det ikke så meget fordi de kan låne eller få kredit, men Antonio, som skal betale en gæld af, har slet ikke den mulighed og desuden har kreditorerne de sidste to gange været på nakken af ham pga. af den forsinkede indbetaling. Det er 'Palles' ansvar at få lønnen betalt til tiden, og Antonio har ikke tænkt sig at skulle vente på sin løn for fjerde gang i træk.

TALTEKNISK:

STR 16 DEX 11 INT 10 Idea 50%

CON 15 APP 9 POW 12 Luck 60%

SIZ 17 Cool 60 EDU 12 Know 60%

Damage bonus: +1d6 Hit Points: 16

Armor: Good Looks bonus: +0

Coolness point: 60

Våben		ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
Kniv	45%	---	---	1d4+1	---	+3	-1
Fist/punch	60% ---	---	1d3	---	---	---	

Færdigheder

Mechanical repair 70, Spot hidden 55, Operate heavy machinery 60, Knife 45, Electrical repair 30, Computer use 10, Electronics 20, Pilot minor spacecraft 20, Drive auto 50, astronomy 20, Fist/punch 60, listen 65, sneak 20.

Basis Færdigheder (grundchancer i hver færdighed, hvis de ikke er nævnt i det ovenstående)

Art (05), Climb (40), Conceal (15), Credit Rating (15), Disguise (05), Dodge (Dex*2), Drive Auto (20), Electrical Repair (10), Fast Talk (05), First Aid (30), Hide (10), History (20), Jump (25), Law (05), Library Use (25), Listen (25), Mathematics (10), Mechanical Repair (20), Medicine (05), Natural History (10), Navigation/Land (10), Occult (05), Persuade (15), Photography (10), Psychology (05), Ride (05), Sneak (10), Spot Hidden (25), Swim (25), Throw (25), Track (10).

Markus Petterson

Alder: 24

Profession: Elektriker; ansat som lastarbejder på SunGun Station E4

VAR DET ikke for det hårde og ganske beskidte arbejde, så ville der altid være en krydret duft af dyr deodorant omkring Markus. Nu er det kun gældende, når han har fri for arbejde. Til hverdag må han acceptere stanken sved, plastrens og den svage dunst af affald, som er så svær at skure af. Arbejdet er også hårdt for hans frisure. Markus har måtte indstille sig på, at hans hår ikke kan sidde perfekt, når han arbejder. Markus har kønne øjne, et smukt ansigt og er i god form. Hans ansigt udstråler ro og maskulinitet, der er en aura af selvsikkerhed og succes omkring ham. Arbejdet er en hindring for meget af dette. Stanken, sveden og svineriet er hindringer. I fritiden ser Markus ret godt ud og pigerne har svært ved ikke at tildele ham opmærksomhed.

DE BLEV gift som unge. Markus havde et godt job og kunne forsørge hans unge kone og det var alt sammen så smukt. Nu er hun hans ekskone, og hun ligger inde med de fleste af hans penge og hans bolig, for at begynde forfra har Markus valgt at tage 1½ år på E4, derefter vil han stikke af som en holden mand og skabe sig en ny karriere.

HJEMME VENTER ekskonen på sit underholdsbidrag. Heldigvis lykkedes det Markus at indgå et forlig med hende, og hun skal kun have bidrag de næste seks måneder, så er det overstået. Ulempen var at hun fik en stor del af deres bolig i forbindelse med skilsmissen. Når perioden er ovre, så er Markus ved at være en velhavende mand. Det er lykkedes ham at spare en hel masse penge op. Der er et lys for enden af tunnelen og Markus har ikke planer om at rådne op, som de andre røvhuller her på stationen.

ARBEJDET INDEHOLDER fremtidsmuligheder i form af cool cash i store mængder for Markus. Arbejdet er hårdt og svinsk, men det skal gøres. Alkohol er for mange af de ansatte en del af hverdagen, mens man går og venter på vagtskiftet, sådan er det ikke for Markus. Han drikker meget lidt, mens han ser på hvordan flere af de andre langsomt ødelægger deres lever. På stationen arbejder man tre uger ad gangen, rejser siden til nærmeste koloni for at bruge sine sparepenge og har i kolonien ni dages ferie. Transport frem og tilbage foregår langsomt og billigt, man er frosset ned og stuvet ind i et fragtskib. Markus' arbejde består i at tømme de affaldscontainere som ankommer, sortere affaldet alt efter, hvor giftigt det er, og gøre det klar til afsending. Beholdere og containere skal bagefter rengøres og gøres klar til genbrug, hvorefter de bliver sendt til nærmeste koloni og videre solgt. Nogle gange har Markus SunGun vagten, så er det hans pligt at få ladet SunGunnelen og affyret affaldet ind i solen, en let og kedelig tjans. Andre gange har han Dok vagten, nogle gange sammen med en anden, hvor arbejdet består i at sidde og vente på affaldscontainers ankomst og så guide dem sikkert gennem slusen ind i dokken.

Oversigt SunGun Station E4

Der er 10 ansatte på E4 af gangen. Lige nu er de 10 andre på vej hjem til E4 efter ni dages ferie i nærmeste koloni. Stationens chef er PAUL LOVIG, almindeligvis kaldet Palle af personalet. Han ynder at lægge administrative planer for hvordan stationen skal ledes, men de fleste tiltag bliver ignoreret, da de sjældent letter arbejdets gang. ANNA LÜBECK er hans sekretær. En ung dame, som af afveje er havnet her, og der er ingen tvivl om, at hun nok snart skal slippe væk herfra igen. DR. NASH er stationens læge og forsker, han sørger for at helbrede personalet, hvis der har været en lækage under arbejdet i dokken. Han er ung og nyuddannet, lige direkte fra universitet. Han skal være E4 et år,

hvorefter han bliver afløst af en ny nyuddannet læge og får et fedt job. Det samme gælder ELLA, som er stationens ingeniør. Hun er dybt frustreret over stationens generelle forfald, som gør at hun ikke kan gøre sig arbejde i ro og mag. PATRICK er kommunikationseksperter på stationen og sørger for vedligeholdelse af antenner og des lige, når han ikke arbejder i dokken. Han er berygtet for sit elendige humør og sin hang til alkohol. I dokken arbejder Markus sammen med Antonio, Xavier, Brian og Helmut. XAVIER er et godmodigt fjols, som får gjort sit arbejde til tiden. Han har en god arbejdsdisciplin, og siden han er blevet gift med en prostitueret på kolonien har han lagt alkoholen på hylden. ANTONIO er på mange områder modsætningen af Markus. Antonio har set sig tilfreds med at bruge resten af sit liv på E4 med at betale en gammel gæld tilbage, en ting, som er Markus ganske fremmed. BRIAN og HELMUT er begge gamle, alkoholiserede, bitre mænd. Helmut har en kone derhjemme, som bedrager ham, men han lever med det og Brian er kynisk.

DE SIDSTE tre gange, der har været vagtskifte, har Firmaet haft betalt lønnen for sent. Normalt bliver lønnen sat ind på kontoen, mens man ligger i cryosøvn undervejs fra E4 til kolonien, så pengene står klar når man kommer i land. Det er irriterende først at have lønnen tre dage efter ankomst.

TALTEKNISK:

STR 14	DEX 12	INT 11	Idea 55%
CON 12	APP 18	POW 10	Luck 50%
SIZ 12	Cool 50	EDU 13	Know 65%
Damage bonus: +1d4			Hit Points: 12
Armor:			Good Looks bonus: +18
Coolness point: 50			

Våben		ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
Kniv	35%	---	---	1d4+1	---	+3	-1
Fist/punch	50% ---	---	1d3	---	---	---	

Færdigheder

Electrical repair 70, Electronics 70, Operate heavy machinery 60, Computer use 30, Knife 35, Accounting 30, Bargain 55, Throw 45, Jump 45.

Basis Færdigheder (grundchancer i hver færdighed, hvis de ikke er nævnt i det ovenstående)

Art (05), Climb (40), Conceal (15), Credit Rating (15), Disguise (05), Dodge (Dex*2), Drive Auto (20), Electrical Repair (10), Fast Talk (05), First Aid (30), Hide (10), History (20), Jump (25), Law (05), Library Use (25), Listen (25), Mathematics (10), Mechanical Repair (20), Medicine (05), Natural History (10), Navigation/Land (10), Occult (05), Persuade (15), Photography (10), Psychology (05), Ride (05), Sneak (10), Spot Hidden (25), Swim (25), Throw (25), Track (10).

Paul 'Palle' Lovig

Alder: 44

Profession: SunGun Station E4 Manager

EN FIN og spinkel duft af billig barbersprit hænger omkring Paul. Selv bemærker han den ikke, men han vedkender sig den stolt, for han foretrækker en god gammeldags barbering. Paul forsøger at opretholde en vis orden på stationen og en vis orden med sig selv. Kan han ikke være renlig, pæn og anstændig, så kan stationen heller ikke være det. Paul har valgt at acceptere sin store og fortsat tiltagende måne, som snart vil give ham en meget bred midterskilning og maskinklipper sit hår, så det er ganske kort. Han har milde ansigtstræk og blide øjne, og han rager op over en del af personalet på stationen, men har en ludende kropsholdning.

LIGESOM SIN far og bedstefar så har Paul arbejdet i Firmaet. Det er vejen til prestige, penge og status. De tre ting, som betyder noget for Paul. Paul har haft planlagt sit liv efter disse tre mål. Blev passende gift, fik de obligatoriske to børn og har sendt dem på en passende privatskole. Har kæmpet sig op af rangstigen trin for trin og har nu fået managerstillingen på E4. Nu mangler bare gennembruddet, hvor Paul demonstrerer overfor de høje herrer, hvor dygtig en administrator han er, så skal han nok blive forfremmet. Hans eneste problem er de mange mellemledere, som står ham i vejen, da de ikke er istand til at gennemskue hans geniale planer.

HJEMME VENTER konen. Hende og Paul har været gift i 16 år og han har et fint billede af hende på sit skrivebord. På billedet kan man også se deres to børn på henholdsvis 14 og 9 år. De sidste 8 års udstationering på E4 har langsomt svækket båndet mellem de to ægtefæller. Der bliver længere og længere mellem Pauls besøg derhjemme og han har søgt trøst i armene på en meget ung prostitueret i den nærliggende koloni, hvor alle tager hen i deres friperiode.

ARBEJDET INDEHOLDER en masse administration, men ind i mellem også noget praktisk arbejde. Folkene skal hele tiden sparkes i gang, og moralen er ofte lav. For mange af lastarbejderne er alkohol en del af hverdagen, mens de går og venter på vagtskiftet. På stationen arbejder man tre uger ad gangen, rejser siden til nærmeste koloni for at bruge sine sparepenge og har i kolonien ni dages ferie. Transport frem og tilbage foregår langsomt og billigt, man er frosset ned og stuvet ind i et fragtskib. For lastarbejderne består arbejdet i at tømme affaldscontainerne som ankommer, sortere affaldet alt efter, hvor giftigt det er, og gøre det klar til afsending. Beholdere og containere skal bagefter rengøres og gøres klar til genbrug, hvorefter de bliver sendt til nærmeste koloni og videre solgt. Paul tager nogle gange SunGun vagten, så bliver det hans pligt at få ladet SunGunnan og affyret affaldet ind i solen, en let og kedelig tjans. Andre gange har han Dok vagten, nogle gange sammen med en anden, hvor arbejdet består i at sidde og vente på affaldscontaineres ankomst og så guide dem sikkert gennem slusen ind i dokken. Når Paul har tid, forsøger han at revidere arbejdet på stationen og effektivisere arbejdsgangen, men det er svært. Personalet er ineffektivt, de forstår sjældent hans planer. Nogle gange bliver Paul så optaget af sin planlægning, at han kommer til at negligere sin administration af stationen, men hvis bare de høje herrer i Firmaet ville få øjnene op for hans planer, så ville han hurtigt blive forfremmet. Det var derfor han for 8 år siden valgte posten som manager på E4, den er hans springbræt til højere poster i Firmaet.

Oversigt SunGun Station E4

Der er 10 ansatte på E4 af gangen. Lige nu er de 10 andre på vej hjem til E4 efter ni dages ferie i nærmeste koloni. Stationens chef er PAUL LOVIG, almindeligvis kaldet Palle af personalet. ANNA LÜBECK er hans sekretær. En ung dame, som er yderst effen og selvstændig. Paul har gennemskuet, at der falder brænde ned, hvis man ikke holder nallerne fra hende. Heldigvis er hun effektiv og gør et stort stykke arbejde, så hun har hurtigt optjent en masse respekt. DR. NASH er stationens læge og forsker, han sørger for at helbrede personalet, hvis der har været en lækage under arbejdet i dokken. Han er ung og nyuddannet, lige direkte fra universitet. Han skal være E4 et år, hvorefter han bliver afløst af en ny nyuddannet læge og får et fedt job. Det samme gælder ELLA, som er stationens ingeniør. Hun er dybt frustreret over stationens generelle forfald, som gør at hun ikke kan gøre sig arbejde i ro og mag. PATRICK er kommunikationseksperter på stationen og sørger for vedligeholdelse af antenner og des lige, når han ikke arbejder i dokken. Han er berygtet for sit elendige humør og sin hang til alkohol. I dokken arbejder Antonio, Xavier, Markus, Brian og Helmut. ANTONIO er en vældig stor karl, som har arbejdet på E4 for længe og som ikke længere har nogen fremtid. XAVIER er et godmodigt fjols, som får gjort sit arbejde til tiden. Han har en god arbejdsdisciplin og siden han er blevet gift med en prostitueret på kolonien, har han lagt alkoholen på hylden. MARKUS er ung og optimistisk, skilt for nyligt, han drømmer om at arbejde sig rig her og siden skabe sig en karriere så langt fra stationen som muligt. BRIAN og HELMUT er begge gamle, alkoholiserede, bitre mænd. Helmut har en kone derhjemme, som bedrager ham, men han lever med det, og Brian er bare kynisk.

I GÅR HÆNDTE en større ulykke. Brian og Markus havde fuldte sig på deres Dok vagt og havde været ude afstand til at bruge dokking grejet ordentligt. Det resulterede i at en container bragede ind i Dok3 og ødelagde den. Rystelser kunne mærkes gennem hele E4. Alarmer kimedede og alle styrtede afsted for at bjærge containeren og for at forsegle det beskadigede område. Det har været hårdt arbejde og alle har arbejdet hårdt hele natten. Skaden er under kontrol, men Dok3 er ude af funktion. Der skal ryddes op i området. Containeren skal skæres op og dens indhold tømmes ud og destrueres og siden kan Dok3 blive repareret. For fire timer beordrede du alle i seng, så I kunne være nogenlunde friske til dagens morgenmøde, hvor arbejdsgangen skal planlægges og vagter skal fordeles. Selvom Dok3 skal ordnes, så er der stadig masser af almindeligt arbejde, som skal gøres.

TALTEKNISK:

STR 10	DEX 14	INT 12	Idea 60%
CON 11	APP 8	POW 14	Luck 70%
SIZ 17	Cool 70	EDU 17	Know 85%
Damage bonus: +1d4			Hit Points: 14
Armor:			Good Looks bonus: +0
Coolness point: 70			

Våben	ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
Fist/punch 50% ---	---	1d3	---	---	---	

Færdigheder

Law 25, Operate heavy machinery 40, Computer use 50, Accounting 30, Psychology 35, Spot hidden 55, Pilot minor spacecraft 30, Library use 45, Mathematics 50, Credit rating 45, Persuade 25, Chemistry 40, Navigation/space 30, Astronomy 35, Dodge 63.

Basis Færdigheder (grundchancer i hver færdighed, hvis de ikke er nævnt i det ovenstående)

Art (05), Climb (40), Conceal (15), Credit Rating (15), Disguise (05), Dodge (Dex*2), Drive Auto (20), Electrical Repair (10), Fast Talk (05), First Aid (30), Hide (10), History (20), Jump (25), Law (05), Library Use (25), Listen (25), Mathematics (10), Mechanical Repair (20), Medicine (05), Natural History (10), Navigation/Land (10), Occult (05), Persuade (15), Photography (10), Psychology (05), Ride (05), Sneak (10), Spot Hidden (25), Swim (25), Throw (25), Track (10).

Livet på SunGun station E4 – Vagtrutinen

Morgenmøde

Afholdes en gang hvert døgn. Dagens informationer med mere, fordeling af vagter

Mødet ledes af Paul, Anna er sekretær

Vagt ved dokken (Xavier, Patrick, Paul, Brian, Helmut, Markus, Antonio)

8 timers vagt. Containere ankommer døgnet rundt kun med kort varsel (containernes navicomputer sender en varslings), så der er altid en til to på vagt, som skal guide containeren ind i dokken.

Vagt ved SunGun (Xavier, Patrick, Paul, Brian, Helmut, Markus, Antonio)

8 timers vagt efterfulgt med 8 timers pause pga. af asteroidens rotation. En operatør sørger for SunGunnan bliver lastet og afskudt, et simpelt og til dels kedeligt job – nogen finder stor fornøjelse i at affyre kanonen

Arbejde i dok (Xavier, Brian, Helmut, Markus, Antonio)

Behandling af affald. Primært at få tømt containerne, fordelt affaldet og gjort det klar til destruktion. Rensning af containere og beholdere som sendes til nærmeste koloni for genbrug

Daglig administration af stationen (Paul, Patrick, Anna, Ella og Martin)

Ekspertterne sørger for hver deres felt og kan få folk fra dokken til at hjælpe med det hårde arbejde

Anna Lübeck

Alder: 28

Profession: Jurist; ansat som sekretær på SunGun Station E4

EN LET og yndefuld duft beskytter Anna mod den grove stank, som omgiver store dele af personalet. Håret er lyst gult og sidder perfekt det meste af tiden. Øjnene er perlende blå og smilet bredt og iklædt den helt rigtige læbestift. Anna ser ganske godt ud og har måtte vænne sig til at få mange tilbud. Det er til at leve med. Da Anna var 20, så hun ikke sådan ud, men moderne teknologi kan virkelig gøre folk smukke. Med kirurgiske indgreb er øjne og smil kommet til at sidde perfekt, huden har fået den rette teint og næsen den rette vinkel. Det kan være svært at genkende Anna på hendes gamle fotos. Det var dyrt, det var godt, og det koster ikke nogen hjerneceller.

FOR AT holde livet på E4 ud, så må man have ben i næsen. Man er nødt til at være selvstændig, egenrådig og ikke lade sig påvirke af kollegernes sjofle tilbud. Alt det kan Anna. Det er derfor hun er her. Uddannet som jurist og siden ansat for en mellemlider i Firmaet, så havde hun fået de vigtige ting i hendes karriere på plads. Et godt arbejde var sikret og fremtiden så lys ud. Men chefen ville mere end papirarbejde, det ville Anna ikke, og et er at sige nej til hans tilbud om 'god rødvin og aftenhygge' på kontoret efter fyraften, et andet er at ydmyge ham foran hele personalet. Kort tid efter modtog Anna papirerne om forflyttelse til universets røvhul, stjernernes losseplads – en lille rumstation, hvis formål var destruktion af affald fra private firmaers forskning. Universet er som sådant stort nok til at man bare kan dumpe affald ud i rummet, men visse ting rummer firmahemmeligheder, som er for giftige til at nogen vil have det liggende, så i stedet får firmaerne med garanti destrueret deres affald på E4.

HJEMME VENTER fremtiden og mulighederne. De er ikke at finde på E4, selvom dele af personalet har den opfattelse. Værst er 'Palle', som mener, at hans post som E4s manager er et vigtigt skridt for ham i hans karriere. Palle sjofler sit arbejde, selvom han ikke vil indse det, og i stedet drømmer han om, hvordan han kan administrere stedet endnu bedre. Anna har i løbet af de sidste måneder samlet snavs ind om E4, administrationen af stationen, og hvordan både Firmaet og Palle ikke har sørget for ordentlige forhold for de ansatte. Hvis Anna kan få sin rapport og beviser frem til rette myndigheder eller højtrangerende personer i Firmaet, så er hendes forfremmelse og fortsatte karriere sikret. Palle skal nok ikke regne med nogensinde at komme videre, hvis rapporten bliver sendt gennem systemet. Rapporten fines i tre udgaver, en digital på stationens store harddisk (i hendes domæne selvfølgelig), en digital på krystaldisk og en papirudgave, bare for en god ordens skyld.

ARBEJDET BESTÅR af kedeligt papirarbejde. Der var egentligt ikke brug for Anna på E4, men 'Palle' overlod hende en del af sit arbejde. For lastarbejderne er alkohol en del af hverdagen, mens de går og venter på vagtskiftet. På stationen arbejder man tre uger ad gangen, rejser siden til nærmeste koloni for at bruge sine sparepenge og har i kolonien ni dages ferie. Transport frem og tilbage foregår langsomt og billigt, man er frosset ned og stuvet ind i et fragtskib. Hovederhvervet på E4 består i at tømme de affaldscontainere som ankommer, sortere affaldet alt efter, hvor giftigt det er, og gøre det klar til afsending. Beholdere og containere skal bagefter rengøres og gøres klar til genbrug, hvorefter de bliver sendt til nærmeste koloni og videresolgt. Nogle af de ansatte har SunGun vagten, så er det deres pligt at få ladet SunGunnan og affyret affaldet ind i solen, en let og kedelig tjans. Andre har Dok vagten, nogle gange

parvis, hvor arbejdet består i at sidde og vente på affaldscontaineres ankomst og så guide dem sikkert gennem slusen ind i dokken.

Oversigt SunGun Station E4

Der er 10 ansatte på E4 af gangen. Lige nu er de 10 andre på vej hjem til E4 efter ni dages ferie i nærmeste koloni. Stationens chef er PAUL LOVIG, almindeligvis kaldet Palle af personalet. Han ynder at lægge administrative planer for hvordan stationen skal ledes, men de fleste tiltag bliver ignoreret, da de sjældent letter arbejdets gang. DR. NASH er stationens læge og forsker, han sørger for at helbrede personalet, hvis der har været en lækage under arbejdet i dokken. Han er ung og nyuddannet, lige direkte fra universitet. Han skal være E4 et år, hvorefter han bliver afløst af en ny nyuddannet læge og får et fedt job. Det samme gælder ELLA, som er stationens ingeniør. Hun er dybt frustreret over stationens generelle forfald, som gør at hun ikke kan gøre sig arbejde i ro og mag. PATRICK er kommunikationseksperter på stationen og sørger for vedligeholdelse af antenner og des lige, når han ikke arbejder i dokken. Han er berygtet for sit elendige humør og sin hang til alkohol. I dokken arbejder Antonio, Xavier, Markus, Brian og Helmut. ANTONIO er en vældig stor karl, som har arbejdet på E4 for længe og som ikke længere har nogen fremtid. XAVIER er et godmodigt fjols, som får gjort sit arbejde til tiden. Han har en god arbejdsdisciplin, og siden han er blevet gift med en prostitueret på kolonien har han lagt alkoholen på hylden. MARKUS er ung og optimistisk, skilt for nyligt, han drømmer om at arbejde sig rig her og siden skabe sig en karriere så langt fra stationen som muligt. BRIAN og HELMUT er begge gamle, alkoholiserede, bitre mænd. Helmut har en kone derhjemme, som bedrager ham, men han lever med det og, Brian er kynisk.

TALTEKNISK:

STR 10 DEX 9 INT 16 Idea 80%

CON 14 APP 16 POW 16 Luck 80%

SIZ 12 Cool 80 EDU 17 Know 85%

Damage bonus: +0 Hit Points: 13

Armor: Good Looks bonus: +12

Coolness point: 90

Våben	ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
-------	-----	-----	-----	-----	------	-----

Fist/punch 50% ---	---	1d3	---	---	---	---
--------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Kick 45%	---	---	1d6	---	---	---
----------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Færdigheder

Computer use 70, Law 75, Credit rating 55, Accounting 70, Cryptography 40, Library use 75, Persuade 35, Hide 50, History 50, Listen 65, Kick 45, Handgun 45.

Basis Færdigheder (grundchancer i hver færdighed, hvis de ikke er nævnt i det ovenstående)

Art (05), Climb (40), Conceal (15), Credit Rating (15), Disguise (05), Dodge (Dex*2), Drive Auto (20), Electrical Repair (10), Fast Talk (05), First Aid (30), Hide (10), History (20), Jump (25), Law (05), Library Use (25), Listen (25), Mathematics (10), Mechanical Repair (20), Medicine (05), Natural History (10), Navigation/Land (10), Occult (05), Persuade (15), Photography (10), Psychology (05), Ride (05), Sneak (10), Spot Hidden (25), Swim (25), Throw (25), Track (10).

Helmut Johnson

Alder: 41

Profession: Handyman; ansat som lastarbejder på SunGun Station E4

EN RAM lugt af sved og alkohol står om Helmut, hver gang han trækker vejret eller rør på sig fornys stanken. Store skjolder af sved misfarver hans arbejdstøj. Håret på toppen af hovedet er tyndt og klæber sig til hans hovedbund. Øjnene ligger dybt i hovedet og skuler arrigt efter folk.

ARBEJDET PÅ E4 har Helmut, fordi det var et af de steder man gerne ville ansætte ham. Han havde på det tidspunkt en krævende kone derhjemme og et desperat behov for et arbejde. Så en dag kom tilbuddet om et arbejde på E4, og Helmut tog imod det. Det er ikke det bedste arbejde, men det var et sted at begynde. Nu er han gået i stampe, han har ikke fundet et nyt og mere spændende arbejde, men hvem ved, måske kommer det en dag?

HJEMME VENTER konen. Patrick har ikke besøgt hende meget længe, men forsøger ofte at komme til at tale med hende over TV-fonen. Hun er sjældent til at få fat på, da hun er ude at skeje ud for de penge han sender hjem til hende, til gengæld sørger hun for, at hendes elskere aldrig er til at se eller høre på TV-fonen. Hvorfor han gør det? Tja, måske fordi hun er hans livline til virkeligheden, måske fordi der så i det mindste er et menneske som får et nogenlunde anstændigt liv? Indimellem bliver konflikten med konen ham for meget og han gribes af et ubændigt raseri. Det går ud over hvad end der er i nærheden.

ARBEJDET INDEHOLDER en svag reminiscens af et liv. I det mindste er det et arbejde med en god løn, men alt andet ville være bedre. Opportunisten i ham gør, at han stadig leder efter et bedre liv end dette. Han har ikke megen loyalitet overfor sine kolleger. Enhver billet herfra og han er fløjet. Han er bitter, fordi han synes han har misbrugt den bedste del af sit liv på stationen, endnu mere bitter fordi han endnu ikke har grebet chancen og rejst herfra.

Alkohol er for mange en del af hverdagen, mens man går og venter på vagtskiftet, sådan er det også for Helmut, når han ikke prøver at få fat i sin hustru. På stationen arbejder man tre uger ad gangen, rejser siden til nærmeste koloni for at bruge sine sparepenge og har i kolonien ni dages ferie. Transport frem og tilbage foregår langsomt og billigt, man er frosset ned og stuvet ind i et fragtskib. Helmut arbejder består i at tømme de affaldscontainere som ankommer, sorterer affaldet alt efter hvor giftigt det er og gøre det klar til afsending. Beholdere og containere skal bagefter rengøres og gøres klar til genbrug, hvorefter de bliver sendt til nærmeste koloni og videre solgt. Nogle gange har Helmut SunGun vagten, så er det hans pligt at få ladet SunGunnen og affyret affaldet ind i solen, en let og kedelig tjans. Andre gange har han Dok vagten, nogle gange sammen med en anden, hvor arbejdet består i at sidde og vente på affaldscontaineres ankomst og så guide dem sikkert gennem slusen ind i dokken.

Oversigt SunGun Station E4

Der er 10 ansatte på E4 af gangen. Lige nu er de 10 andre på vej hjem til E4 efter ni dages ferie i nærmeste koloni. Stationens chef er PAUL LOVIG, almindeligvis kaldet Palle af personalet. Han ynder at lægge administrative planer for hvordan stationen skal ledes, men de fleste tiltag bliver ignoreret, da de sjældent letter arbejdets gang. ANNA LÜBECK er hans sekretær. En ung dame, som af afveje er havnet her og der er ingen tvivl om, at hun nok snart skal slippe væk herfra igen. DR. NASH er stationens læge og forsker, han sørger for at helbrede personalet, hvis der har været en lækage under arbejdet i dokken. Han er ung og nyuddannet, lige direkte fra universitet. Han skal være E4 et år,

hvorefter han bliver afløst af en ny nyuddannet læge og får et fedt job. Det samme gælder ELLA, som er stationens ingeniør. Hun er dybt frustreret over stationens generelle forfald, som gør at hun ikke kan gøre sig arbejde i ro og mag. PATRICK er kommunikationseksperter på stationen og sørger for vedligeholdelse af antenner og des lige, når han ikke arbejder i dokken. Han er berygtet for sit elendige humør og sin hang til alkohol. I dokken arbejder Helmut sammen med Antonio, Xavier, Markus og Brian. ANTONIO er en vældig stor karl, som har arbejdet på E4 for længe og som ikke længere har nogen fremtid. XAVIER er et godmodigt fjols, som får gjort sit arbejde til tiden. Han har en god arbejdsdisciplin, og siden han er blevet gift med en prostitueret på kolonien har han lagt alkoholen på hylden. MARKUS er ung og optimistisk, skilt for nyligt, han drømmer om at arbejde sig rig her og siden skabe sig en karriere så langt fra stationen som muligt. BRIAN er en gammel, alkoholiseret, bitter, kynisk mand.

RASERIET ER Helmut's svaghed. Den hviler om ham som en mørk skygge. Det hænder at hans ansigt bliver dystert og farligt. Det har før givet problemer, og det har givet problemer igen. Helmut er i virkeligheden på E4, fordi han en gang for længe siden, i sin ungdom, slog en anden mand ihjel. Det var hans kones forlovede. Sagen var speget, og straffen blev mild. Det er mange år siden nu, og straffen er blevet slettet fra hans umiddelbare straffeattest (den som hans arbejdsgiver har adgang til). Men det er sket igen. I går efter ulykken var Helmut sat til at rydde op i Dok3, det gik fint lige indtil Patrick kom slingrende forbi i en gevaldig brandert. En ikke usædvanlig forseelse. Det er var derfor, der hændte en ulykke i Dok3. Patrick var i et elendigt humør og af uvisse årsager kom Helmut op at skændes med Patrick, hvorfor er egentligt lige meget. Snart lå Patrick i en blodpøl med hovedet slået ind med en solid svensknøgle. Helmut gemte liget blandt det affald, som var skemalagt til destruktion. Snart vil ethvert spor af ulykken være fjernet.

BLANDT IRRITATIONSPUNKTERNE på arbejdet er, at de sidste tre gange Firmaet har skullet betale løn, har lønnen været forsinket tre dage og når man kun har ni dage til at bruge lønnen i på kolonien, så er de tre dage frustrerende, også selvom man kan låne lidt her og få lidt kredit der. Det er Palles ansvar at få gjort noget ved det. Normalt bliver lønnen udbetalt, mens man befinder sig i sin cryosøvn på vej til Kolonien, så pengene er der, når man ankommer.

TALTEKNISK:

STR 15	DEX 10	INT 11	Idea 55%			
CON 16	APP 8	POW 9	Luck 45%			
SIZ 14	Cool 45	EDU 12	Know 60%			
Damage bonus: +1d4			Hit Points: 15			
Armor:			Good Looks bonus: +0		Coolness point: 45	
Våben	ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
Fist/punch 80%	---	---	1d3	---	---	---
Svensknøgle 55%	---	---	1d6	---	+5	-2

Færdigheder

Operate heavy machinery 60, Mechanical repair 40, Eletrical repair 40, Electronics 30, Biology 30, First aid 60, Fist/punch 80, Club 55, Climb 70, Sneak 40, Spot hidden 55.

Basis Færdigheder (grundchancer i hver færdighed, hvis de ikke er nævnt i det ovenstående)

Art (05), Climb (40), Conceal (15), Credit Rating (15), Disguise (05), Dodge (Dex*2), Drive Auto (20), Electrical Repair (10), Fast Talk (05), First Aid (30), Hide (10), History (20), Jump (25), Law (05), Library Use (25), Listen (25), Mathematics (10), Mechanical Repair (20), Medicine (05), Natural History (10), Navigation/Land (10), Occult (05), Persuade (15), Photography (10), Psychology (05), Ride (05), Sneak (10), Spot Hidden (25), Swim (25), Throw (25), Track (10).

Brian Johnson

Alder: 43

Profession: Mekaniker; ansat som lastarbejder på SunGun Station E4

EN KRADS stank af maskinolie, sved og alkohol klæber sig til Brian. Hans mave er vokset gevaldigt i de sidste år, og hans helbred er elendigt. Han bliver let forpustet og har besvær med at tage sikkerhedsdragter på. Det eneste ved hans udseende, som minder om en bedre tid er hans fortsat velplejede overskæg. Han er ved at dø og langsomt ved at gå i panik over det, for han ved at det vil blive en langsom død, som vil æde ham indefra. Af samme grund har han undgået Dr. Nash. Den unge læge med de skarpe og analyserende øjne. Brian vil ikke stå ved sit elendige helbred.

BRIAN TOG for mange år siden optimistisk ud i rummet for at skabe sig en karriere. Han var optaget af miljøhensyn og af drømmen om blandt stjernerne. Havde det ikke været for de frygtede aliens, så ville universet være det paradys, mennesket gik og ventede på. Brian har set mangt og meget. Ganske kortvarigt har han også set en levende alien! Det var cirka 20 sekunder før en Colonial Marine nakkede den og reddede Brians liv. Aliens er farlige, de sindssyge sekter, som tilbeder aliens er endnu farligere. Brian har siden da haft en angst for at bære på en alien i sig. Han har endda ladet sig scanne tre gange bare for at se efter (også selvom han i så tilfælde burde have været død i over en uge). Nu bliver han ædt op indefra af sygdomme i stedet. Cancer bliver hans død.

HJEMME VENTER pensionen, hvis Brian lever længe nok. Han var en gang gift, men hans hustru og tre sønner døde i en ulykke, hvor et rumskib forulykkede under landingen. Familien skulle have været flyttet til den nærliggende Koloni, så han kunne besøge dem hver gang han fik fri fra arbejdet. Nu er Brian alene blandt stjernerne.

ARBEJDET INDEHOLDER den daglige lidelse. Alkohol er derfor en del af hverdagen, mens man går og venter på vagtskiftet. På stationen arbejder man tre uger ad gangen, rejser siden til nærmeste koloni for at bruge sine sparepenge og har i kolonien ni dages ferie. Transport frem og tilbage foregår langsomt og billigt, man er frosset ned og stuvet ind i et fragtskib. Brians arbejder består i at tømme de affaldscontainere som ankommer, sortere affaldet alt efter hvor giftigt det er og gøre det klar til afsending. Beholdere og containere skal bagefter rengøres og gøres klar til genbrug, hvorefter de bliver sendt til nærmeste koloni og videre solgt. Nogle gange har Brian SunGun vagten, så er det hans pligt at få ladet SunGunnelen og affyret affaldet ind i solen, en let og kedelig tjans. Andre gange har han Dok vagten, nogle gange sammen med en anden, hvor arbejdet består i at sidde og vente på affaldscontaineres ankomst og så guide dem sikkert gennem slusen ind i dokken.

Oversigt SunGun Station E4

Der er 10 ansatte på E4 af gangen. Lige nu er de 10 andre på vej hjem til E4 efter ni dages ferie i nærmeste koloni. Stationens chef er PAUL LOVIG, almindeligvis kaldet Palle af personalet. Han ynder at lægge administrative planer for hvordan stationen skal ledes, men de fleste tiltag bliver ignoreret, da de sjældent letter arbejdets gang. ANNA LÜBECK er hans sekretær. En ung dame, som af afveje er havnet her og der er ingen tvivl om, at hun nok snart skal slippe væk herfra igen. DR. NASH er stationens læge og forsker, han sørger for at helbrede personalet, hvis der har været en lækage under arbejdet i dokken. Han er ung og nyuddannet, lige direkte fra universitet. Han skal være E4 et år, hvorefter han bliver afløst af en ny nyuddannet læge og får et fedt job. Det samme gælder ELLA, som er stationens ingeniør. Hun er dybt frustreret over stationens generelle forfald, som gør at hun ikke kan gøre sig arbejde i ro og mag.

PATRICK er kommunikationseksperter på stationen og sørger for vedligeholdelse af antenner og des lige, når han ikke arbejder i dokken. Han er berygtet for sit elendige humør og sin hang til alkohol. I dokken arbejder Brian sammen med Antonio, Xavier, Markus, og Helmut. ANTONIO er en vældig stor karl, som har arbejdet på E4 for længe og som ikke længere har nogen fremtid. XAVIER er et godmodigt fjols, som får gjort sit arbejde til tiden. Han har en god arbejdsdisciplin, og siden han er blevet gift med en prostitueret på kolonien har han lagt alkoholen på hylden. MARKUS er ung og optimistisk, skilt for nyligt, han drømmer om at arbejde sig rig her og siden skabe sig en karriere så langt fra stationen som muligt. HELMUT er en gammel, alkoholiseret, bitter mand. Han har en kone derhjemme, som bedrager ham, men han lever med det.

BLANDT IRRITATIONSPUNKTERNE er, at de sidste tre gange Firmaet har skullet betale løn, har lønnen været forsinket tre dage og når man kun har ni dage til at bruge lønnen i på kolonien, så er de tre dage frustrerende, også selvom man kan låne lidt her og få lidt kredit der. Det er Palles ansvar at få gjort noget ved det. Normalt bliver lønnen udbetalt, mens man befinder sig i sin cryosøvn på vej til Kolonien, så pengene er der, når man ankommer.

Et andet irritationspunkt er, at E4s manager Palle stadig ikke har sørget for de nødvendige reservedele, til at reparere de ødelagte pakninger nede ved kraftværket. Det betyder, at hele området er fugtigt og gennemsyret af vand.

TALTEKNISK:

STR 9	DEX 6	INT 13	Idea 65%
CON 6	APP 13	POW 11	Luck 55%
SIZ 16	Cool 55	EDU 14	Know 70%
Damage bonus: +1d4			Hit Points: 11
Armor:			Good Looks bonus: +3
Coolness point: 55			

Våben	ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
Fist/punch 50% ---	---	1d3	---	---	---	

Færdigheder

Mechanical repair 70, Operate heavy machinery 70, Electronics 60, Electrical repair 60, Pilot minor spacecraft 40, Spot hidden 55, Chemistry 20, Physics 20, Handgun 50, Rifle 40, Computer use 10.

Basis Færdigheder (grundchancer i hver færdighed, hvis de ikke er nævnt i det ovenstående)

Art (05), Climb (40), Conceal (15), Credit Rating (15), Disguise (05), Dodge (Dex*2), Drive Auto (20), Electrical Repair (10), Fast Talk (05), First Aid (30), Hide (10), History (20), Jump (25), Law (05), Library Use (25), Listen (25), Mathematics (10), Mechanical Repair (20), Medicine (05), Natural History (10), Navigation/Land (10), Occult (05), Persuade (15), Photography (10), Psychology (05), Ride (05), Sneak (10), Spot Hidden (25), Swim (25), Throw (25), Track (10).

Coolness

Et lille essay om Coolness og intelligens.

Formålet med disse ekstraregler er at afspejle en række af de klicheer, psykologiske mekanikker og stemningsskabende træk, som optræder i gyser- og/eller actionfilm.

En af de ting, som ofte synes at optræde i film er 'jo større våben, des større og det mindre omtanke'. Når først en person samler den store gøb op, føler vedkommende sig selvsikker og usårlig. En selvsikkerhed, som får personen til at tænke sig mindre om og udføre mindre velovervejede planer. Det samme forsøger systemet – satirisk – at afspejle ved, at ethvert våben personen har på sig eller i hænderne virker fordummende. Han får altså et minus til sin intelligens score. Det er vigtigt at påpege over for spillerne, at her ikke er tab af direkte viden eller tab af evnen til at tale, men snarere et problem med at handle fornuftigt og velovervejet.

Her kommer det andet aspekt af ekstrareglerne ind, nemlig Coolness, som skal afspejle personens selvsikkerhed udtrykt simpelt gennem Power scoren, personens udseende og våbnets størrelse. Denne mekanik er ligeledes en smule satirisk, men skal om vigtigere bruges til at vise gruppens morale og evne til at holde hovedet koldt under stressende omstændigheder. Coolness scoren resettes før hvert scenarie og kan til dels modereres af spillerne selv, idet der bør udleveres et sæt Coolness tabeller til hver spiller. Formålet er både at sætte tempoet i vejret, men også at inspirere spillerne til at handle uhensigtsmæssigt i kamp, når først rædslen og panikken begynder at spredes.

Det er GMs hvert at 'slide' Coolness pointene væk, både gennem skræmmende ting oplevet gennem scenariet (f.eks. at se en alien dræbe en kammerat), men også når en *spilperson* opfører sig bange, eller hvis *spillerne* er skræmte eller har interne diskussioner (både ml. spillerne og ml. spilpersonerne), som kan betragtes som ødelæggende for gruppens morale. I sidstnævnte tilfælde bør GM simpelthen fratage spilpersonerne 1-3 Coolness point.

Veritable kædereaktioner er også en mulighed med dette system og bør fremhæves, så der blandt spillerne vokser frem en øget nervøsitet for at

panik skal sprede sig i gruppen. Her ligger hele baggrunden for ekstrareglerne, nemlig en simpel mekanik, som GM kan bruge til at skabe en *stemning* af angst og nervøsitet blandt spillerne (og spilpersonerne), hvad ofte også hænder i Aliens filmene. Ofte er frygt og panik de største årsager i filmene til at ting går galt for folk, at de flygter, skændes og forråder hinanden. Det er i samme omfang vigtigt, at GM bruger reglerne vejledende, de skal hjælpe til at skabe en stemning, men skal ikke ligge i vejen for samme.

Bemærk, at det er både stemningen blandt *karakterer* og blandt *spillere*, som koster coolness point. Des mere strid, der er, når monstre dukker op, des mere i panik ender det.
-2019

Spilmekanikken

Variant af Sanity points. Mængden af point er POW*5.

Af og til bliver en person nødt til at foretage et Coolness Check. Hvilket er 1d%, og der skal ruller lavere end mængden af Coolness point (+ Coolness modifieren fra Våben og Good Looks).

Hvis det går galt, går der panik i personen. Der er en lille tabel, som spilleren determinerer resultatet ud fra. Jo flere Coolness point, der blev mistet, jo værre bliver resultatet.

Nogle gange skal der også laves Coolness rul for at se, om en person af rent refleksmæssige årsager springer i dækning eller ej. Der mistes ikke Coolness point på dette.

Coolness rullet modificeres af våbnets Coolness bonus, det kræver at personen har det i hænderne, og at han tror at det virker.

Desuden modificeres rullet også af, hvor selv sikker personen er. Selvsikkerheden kommer fra personens gode udseende (Good Looks), så for hvert point over 12 i Appearance får personen 3% bonus til sit Coolness rul. For eksempel får en personen med APP 17 en bonus på 15% point til sit Coolness rul. Hvis personen er beskidt, og derfor ikke kan drage fordel af sit gode udseende, mistes denne bonus.

Det er muligt at have en Coolness værdi med bonusser, der er over 100% - men bare rolig, der er stadig masser af måder at miste point og bonusser på.

Særregel: stærke kvinder: I aliens universet er et gennemløbende tema den stærke kvinde, typisk i filmene karakteriseret ved Ripley. Disse særligt udvalgte kvinder har 10 ekstra coolness point fra begyndelsen. Anna Lübeck er en stærk kvinde.

Intelligens

Den stat falder med et antal point, afhængigt af hvilket våben personen har i hænderne.

Minimum Intelligens er 3, og personen kan højst miste 9 point i alt. det betyder, at en Marine med INT 16 vil have minimum 7 i intelligens, mens en person med 8 i intelligens ikke kan have lavere end 3 i INT.

Våben, som personen har i sine hænder, giver det fulde tab i INT point, mens våben i oppakning og lign. kun tæller halvt. Derfor er det en fordel, når der lægges planer, ikke at have noget våben i hænderne og allerbedst at lægge alle våbnene fra sig for en stund.

Denne regel er administrativt for tung at spille med, og med de få våben i scenariet har den heller ikke nogen stor rolle. Skulle jeg tage reglen i brug vil jeg finde en ny måde at få spillerne til at træffe ufornuftige valg på i sammenhæng med hvor mange og hvor store våben, de render rundt med.
-2019

Våben	ROF	MAG	DMG	MAL	Cool	INT
Assault Rifle	1, 5-20	40	2d6+4	00	+15	-3
Heavy Pistol	1	10	1d10+1d4	99-00	+8	-2
Howler	20, 40-200*	4000	3d10+6	96-00	+40	-7
Flamer	1	10	2d6+chok	97-00	+25	-6
Combat Knife	---	---	1d6+1	---	+5	-1
Gr. Launcher**	1	10	4d6	99-00	+12	-2
Frag Grenade	½	---	4d6	---	+8x	-1
Stun Grenade	½	---	Stun	---	+4x	0
Smoke Grenade	½	---	Smoke	---	+2x	0
Pistol	1	15	1d8	00	+5	-1
Knife	---	---	1d4+1	---	+3	-1
Motiondetector	---	---	---	---	-15	+1xx

*) Howleren på fullauto er så frygtindgydende, at alle mennesker skal foretage et Coolness rul eller automatisk springe i dækning.

**) Hvis Launcheren er påmonteret en riffel, skal Coolness og INT modifierne lægges sammen.

x) Coolness og INT er typen af granaterne, ikke antallet.

xx) INT kan ikke blive højere end den oprindelige, detectoren afhjælper nogle af de minusser man har fra våbene.

- Husk at maksimum INT tab er på 9 point og Minimum INT er 3.

- Våben som Marinen bærer, men ikke har trukket tæller halvt på INT og giver ingen Coolness bonus.

(Eksempel en Marine med Assault Rifle med Grenade Launcher i hænderne, en kniv hængende i siden og 8 Frag grenades i bæltet har en Coolness bonus på +27 og et INT tab på -6 [-3 + -2 + -½ + -½], hvis han også havde haft en Heavy Pistol havde INT tabet været på -7).

- Coolness bonusen kan ikke blive højere end +50.

ROF (Rate of Fire) – Antal skud i en runde.

- Riflen affyrer enten et enkelt skud (mulighed for flere enkeltskud) eller en salve på mellem 5 og 20 skud.

- Howleren affyrer minimum 20 kugler og kan affyre salver fra 40 til 200 kugler. Kan desuden sættes Fuldautomatisk, hvorved 500 skud affyres i et frygtindgydende tempo.

MAG (Magasin) – Antallet af skud i våbnets magasin.

DMG (Damage) – Våbnets skade.

MAL (Malfunction) – Risikoen for at våbnet jammer, når det er i brug.

Cool – Bonus til Coolness, når man har våbnet i hænderne.

INT – Minus til Intelligens, når man har våbnet i hænderne (og ½minus, når man har våbnet på sig).

Tab af Coolness point

Nervepirrende oplevelse	Tab af point
Overrasket af monster	0/1
Overrasket af lig eller kropsdel	0/1d3
Løber tør for ammunition det forkerte øjeblik	0/1d4 (husk, at man mister Våbnets Coolness bonus)
Finder mishandlet menneske lig	1/1d4+1
Våben jammer det forkerte øjeblik	0/1d6 (husk, at man mister Våbnets Coolness bonus)
Ser fremmed persons voldelige død	1/1d6
Ser nær vens voldelige død	1d3/1d6
-Det rabler for panikslagen kammerat	1/1d3
Modstanderen synes usårlig	1d2/1d4+2 (kun ½ Coolness bonus fra våben)

NOTE:

Hvis en person er ramt af mismod (hvis spilleren spiller sin spilperson sådant), så mistes 1 ekstra Coolness point, når personen mister point.

Coolness Tabel, for de som ikke kan holde hovedet koldt

Antal point mistet	Effekt
1	Rystet. Hvis personen kan sige noget ultrasejt med det samme, får han det tabte point igen.
2-3	Træder forskrækket nogle skridt tilbage.
4-5	Hopper baglæns med et gisp.
6	Fumler. Taber en ting, kommer til at løsne et skud, råbe rigtig højt eller noget andet virkeligt upraktisk.

Hvis en person har mistet mere end 20% af sine Coolness point i en Spiltime, så er han Panikslagen og der bruges følgende tabel:

Coolness tabel, for de som er panikslagne

Antal point mistet	Effekt
1	Kommer et udråb og der er 20% chance for, at han pisser i bukserne af angst (Mister Good Looks bonus i en halv time).
2-3	Ryster på hænderne af nervøsitet. -20% point to hit med skydevåben.
4	Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om personen flygter over hals og hoved, eller om han stirrer som lammet på det som skræmte ham i en kamp runde.
5	Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om personen smider sit våben og flygter over hals og hoved, eller om han står handlingslammet i 1d3 runder.
6	Sindssyg i gerningsøjeblikket. Begynder at skyde løs på det, som truer personen. Bruger fuldauto og har risiko for at ramme makker.