

DRC-Con '91
Sorø Borgerskole
23. - 25. august 1991

P A R A N O I A

Historien om De Kommende Højprogrammører,
Der Endte Som Rugemaskiner

Af Thomas Magle Brodersen, André Just Simonsen og Thomas Emil Hansen

P A R A N O I A

Thomas Magle Brodersen, André Just Simonsen, Thomas Emil Hansen

DRF-Con '91

Introduktion ved forfatterne.

Dette modul er skrevet til brug ved DRF-Con '91 den 23. — 25. august 1991 på Sorø Borgerskole.

Modulet er beregnet på at kunne spilles. Nå ja, på i alt 4 timer og med 6 spillere. Hver spiller får 50 skillpoints til fri fordeling (maks. 12 i hver færdighed med mindre andet er nævnt). For meget ivrige troubleshooters kan det gøres på kortere tid, for hardcore troubleshooters er der stof nok til omkring 20 kloner (pr. karakter) og flere dage og nætter.

I øvrigt er det et glimrende modul, som vi varmt kan anbefale.

Pressen skrev:

"Helt fantastisk. En vidunderlig oplevelse." (T. Hansen)

"Det bedste modul siden Viking Con IX" (T. Brodersen)

"De har gjort det igen!" (A. Simonsen)

"Fuldt af livsglæde og varme" (T. Hansen)

"Et stykke tidstypisk litteratur, som i højeste grad afspejler menneskets stræben efter det uopnåelige" (A. Simonsen)

"Masser af grin for hele familien" (T. Brodersen)

"Et stykke ... <ualmindeligt fascinerende> stykke litteratur, som på en ... <fremragende måde> afspejler den ... <positive> tendens, der præger nutidens ... <prægtigste værker>!" (navn og adresse er redaktionen bekendt)

"Rigt Illustreret" (T. Hansen)

"Spil det eller lad være!" (T. Brodersen)

Oprindelig ide: Thomas Magle Brodersen og André Just Simonsen

Supplerende materiale: Thomas Emil Hansen

Artwork: Thomas Emil Hansen

(c) 1991 by Thomas Magle Brodersen, André Just Simonsen, and Thomas Emil Hansen. All Rights Reserved.

O/1) The Beginning/Fejl nr. 1 (Double Feature).

PC'erne har i et øjeblikks tåbelighed meldt sig til CPU som nye kandidater til en fremtidig stilling som højprogrammører i sus, dus og Bouncy Bubble Beverage rus.

De håbefulde programmører in spe bliver her bedt om at underskrive diverse formularer i triplikat om absolut tavshed (ellers destruktion af resterende kloner), ubegrænset hengivenhed over for Computeren og fuldt ansvar for udleveret udstyr, rekvireret udstyr og formcdet rekvireret udstyr (you get the point?) samt ansvar for brug af Computerens ressourcer til Alpha Complexs borgeres glæde.

Efter at have skrevet under hos clerk 1 kommer en blå-clearence clerk løbende (clerk 2) og råber: "I fjolser! Vi har ikke brug for flere af de tåber, vi har mere end nok allerede!".

Der udspiller sig nu en diskussion mellem den tilløbende clerk samt PC'ernes oprindelige kontakt om, hvad man kan sætte PC'erne til i stedet: Food Vats, reaktorskjolde, etc.

Clerk 1/Pit-Y-FUL

Laser 12, støvleslikning 10, forfalskning 5, skræmning 1, motivation 5.

Våben og panser: Laser + reflec.

Clerk 2/Bug-B-EAR

Laser 14, forfalskning 10, skræmning 8, motivation 9, fasttalk 10, kraftsværd 5.

Våben og panser: Sort læderbrynje (11) + kraftsværd.

2) Redningen (?)

En ny clerk (clerk 3, denne gang indigo) kommer nu løbende fra en anden retning: "Jeg skal bruge 6 expendable troubleshooters til en selvmordsmission. Har I nogen ideer?" Ved synet af de 6 PC'ere lyser han op i et stort smil: "Hej, kunne I ikke tænke jer en spændende mission? Ikke noget svært!"

Clerk 1 øjner her en mulighed og viser clerk 3 papirerne med underskrifter. Clerk 3 siger "Glimrende, følg med med det samme!"

Clerk 3/Prom-I-SES

Laser 15, motivation 15, støvleslikning 12, skræmning 8, forfalskning 12, bestikkelse 16, bondefangeri 12, feltvåben 3.

Våben og panser: Reflec + tangler og laser.

Mutantkraft: Telepati.

3) The brief briefing.

Clerk 3 viser PC'erne ind til en ny clerk (clerk 4, UV clearance), der skal overtage briefing af de håbefulde troubleshooters.

"Vi har en mission af yderste vigtighed, meget let — lige noget for jer. Vi har en satellit, vi skal have bakset op i rummet, øh op under kuplen. Vi skal bruge nogle modige, øh højt kvalificerede troubleshooters til denne opgave, og eftersom I allerede har skrevet under, er I jo så godt som selvvalgte til opgaven."

Clerk 4/Com-U-NST

Laser 16, motivation 16, støvleslikning 13, skræmning 9, forfalskning 13, bestikkelse 17, bondefangeri 13, feltvåben 4, datasøgning 25, dataanalyse 29, computerprogrammering 2.

Foreninger: FCCCCP og Illuminati.

Mutantkraft: Charme.

4) R&D.

PC'erne får at vide, at deres udstyr allerede er bragt ombord i færgen, men at de lige skal forbi R&D's CPU-afdeling for at få udleveret lidt eksperiment... øh helt nyudviklet udstyr til test.

Fuldstændig liste over R&D udstyr findes bagest...

På vej til R&D's CPU-afdeling kommer forskellige kurerer løbende for at aflevere små æsker eller kuverter til PC'erne:

Victor bliver pludseligt trukket om bag et hjørne af en maskeret person, og han får udleveret en lille kuvert med en supplerende missionsordre.

Tup bliver indhentet af en forpustet infrarød med en lille kasse, som Tup får udleveret.

Oct bliver ligeledes indhentet af en forpustet infrarød, og får overleveret en lille kuvert.

Ove bliver langsomt indhentet af en lille bil, som udsender en masse ildelugtende røg. Ud af den stiger en mand med SynthiFur hovedbeklædning, og han giver Ove en kuvert samt 3 røde kasser, som bliver placeret på en sækkevogn.

Pludselig lander et lille luftfartøj (helt lydløst) ved siden af Dange, og han får udleveret en kuvert og en lille æske.

Oblite bliver kontaktet over sin håndradion, og går hen til det nærmeste rørpostanlæg, hvor han henter en lille kuvert.

5) Ground Control (?) Center.

"Vi ville have givet jer en rundvisning, men vi har desværre ikke tid..." (i baggrunden ses centrifuger med rødclearance-folk, der er grønne i hovedet, tydeligvis kommunistmutantforræddere hele bundtet, vandbassiner med rødclearance-folk, der er blå i hovedet og lavtryksskærm med folk, der er violette i hovedet, stadig rød clearance)

PC'erne føres forbi et stort rum, hvis ene væg er dækket med skærme, der viser Teela'O'Malley's Greatest Adventures In Space, skærme, der er sorte, skærme med "Ude af drift", "Midlertidigt ude af drift", "På vej ud af drift" samt "Don't Ask". De andre vægge er dækket af lamper i alle farver, flest røde, der næsten alle blinker. Gulvet er tæt besat med computerkonsoller, hvor teknikere kravler rundt med store værktøjskasser og mærkeligt udseende apparatur. De fleste terminaler er åbne, og man øjner multilederkabler, fjedre og tandhjul stikke frem. Det er svært at komme igennem rummet, da luften er tyk af sort røg, og gulvet flyder med (tomme) Bouncy Bubble Beverage dåser.

Mission Control: Prom-I-SES

Mission Control er meget omstændelig, gentager alt, slutter med "skifter", venter på at PC'erne slutter med "skifter" etc. Mission Control slutter også med "Do you copy?", og forventer naturligvis at PC'erne gentager de modtagne instrukser. Kan Mission Control en sjælden gang være til hjælp, tager det så lang tid, at det ikke er nogen hjælp alligevel. Mission Control forventer at have hånd og halsret over PC'erne, og kan ikke acceptere, at ordrer m.v. ikke adlydes.

Ground Control: Han-I-BAL

Ground Control er meget omstændelig, gentager alt, slutter med "over", venter på at PC'erne slutter med "over" etc. Kan Ground Control en sjælden gang være til hjælp, prøver de at være hurtige og skære ned på bureaukratiet. Ground Control forventer at have hånd og halsret over PC'erne, og kan ikke acceptere, at ordrer m.v. ikke adlydes.

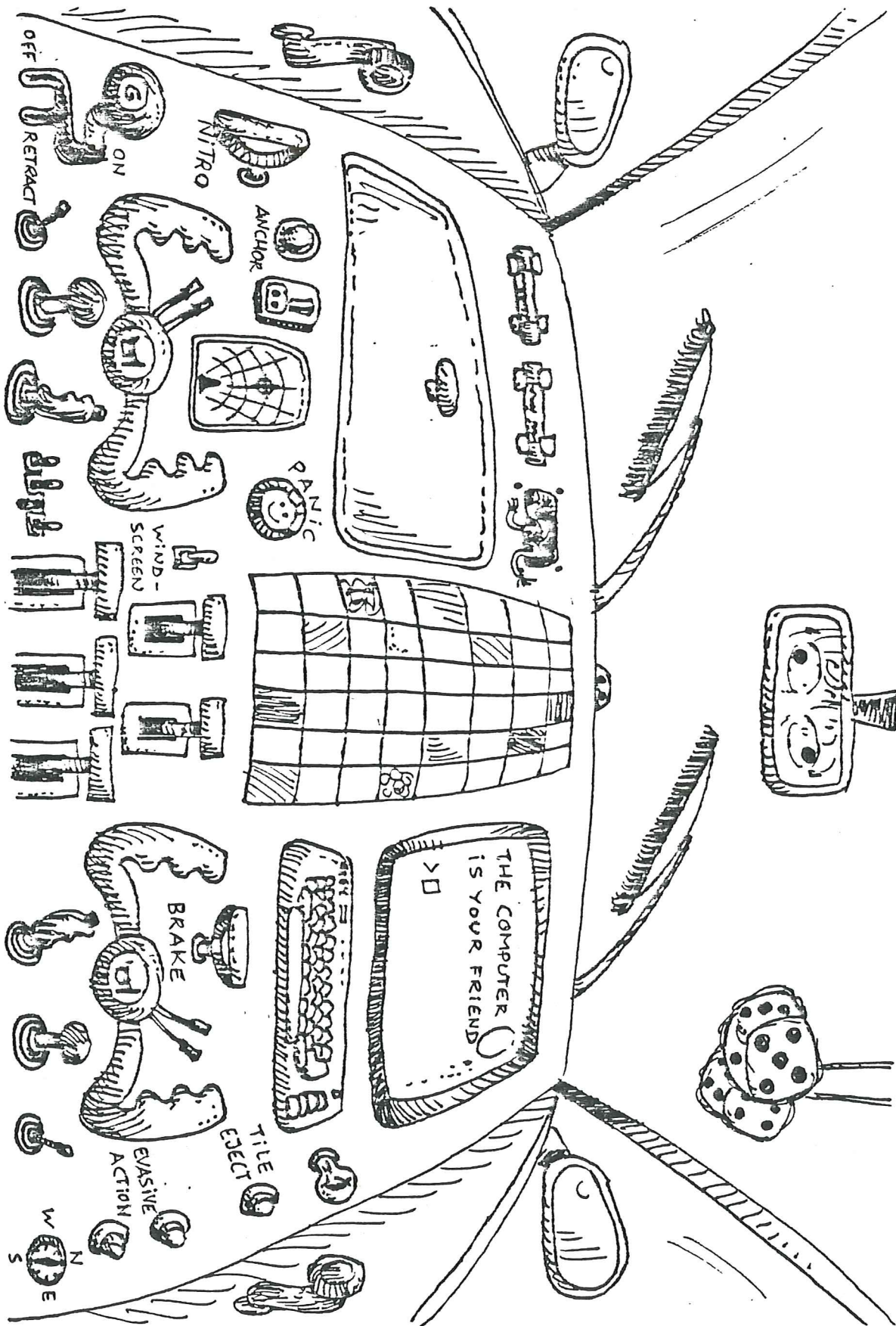
Ground Control og Mission Control er ikke gode venner...

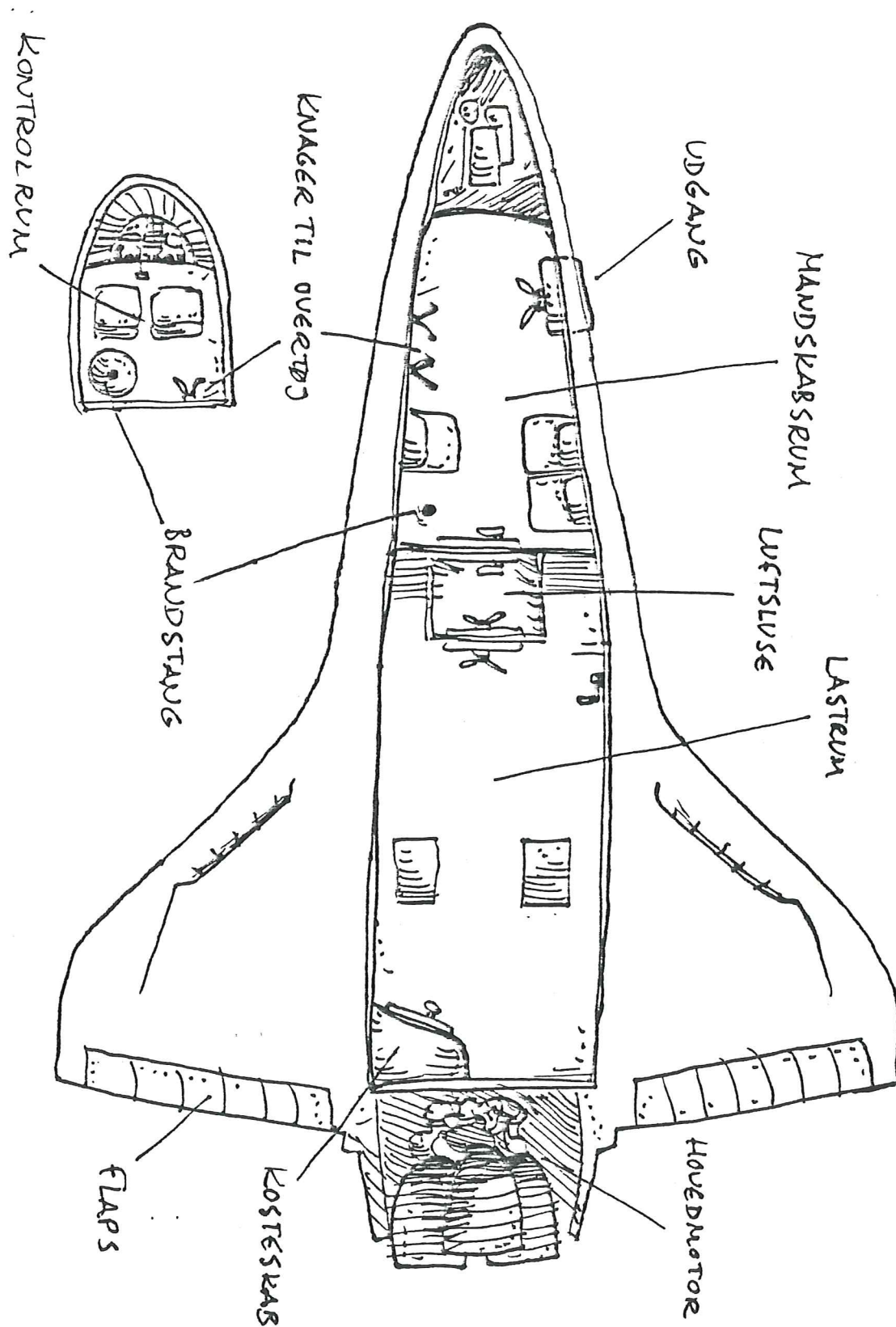
6) Ud og se med R&D.

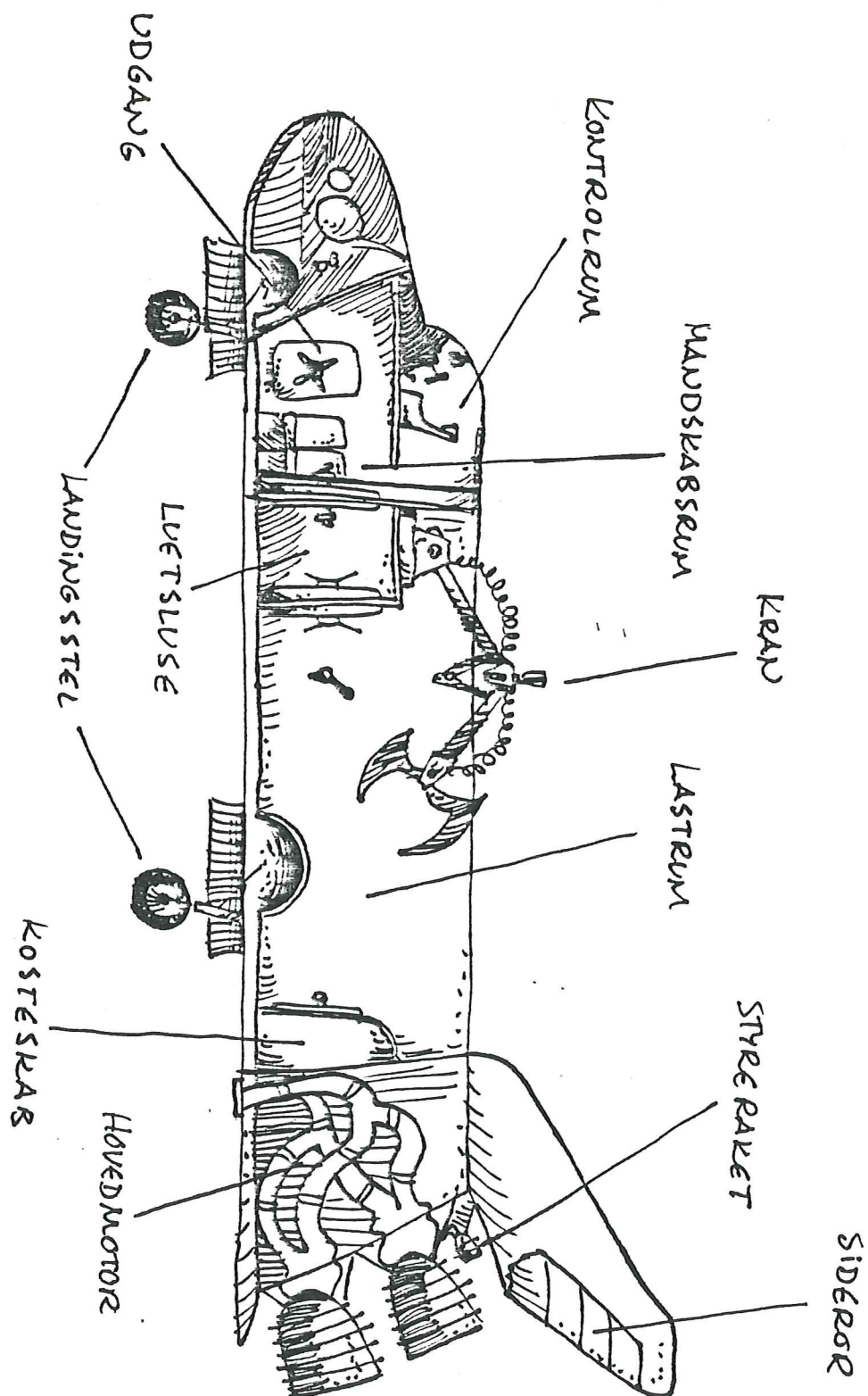
PC'erne føres ud i en stor hal, i hvilken en stor sort/hvid tingest er placeret. Omkring den står en masse arbejdere i røde kitler, som tydeligvis er ved at placere nogle små "lapper" på tingesten. Disse lapper er (ser man ved nærmere inspektion) alle mærket med et femtencifret nummer (bestående af 0 og 1).

"Saml lige resten af kaklerne op i den sæk, jeg kan se, I har fået, så får I en tube superlim, som I kan sætte kaklerne på med, når I har fået satellitten i kredsløb". PC'erne får en lille tube mærket "SuperLim, tørrer i luft på kun 1 sekund".

"Nå, men sæt jer ind i færgen, så kører vi den ud på rampen og ser, om boosterne er til noget i dag." (henvendt til en mand i orange kittel) "Har du tanket den op i dag?" (mand i kittel svarer) "Nej, skulle den da tankes?" "Ja! Se at få det gjort!" "Ok, ok."







7) Take Off - The Sky Is The Limit.

Færgen bliver kørt ud på rampen og rejst op til vertikal (har alle husket at spænde selerne? Hvor sidder mon den 6. PC, der ikke er noget sæde til?).

En stor råber bliver sat frem, og der høres "10, 9, 8, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6".

Så tavshed.

"1, 0" Knitrende lyd men ellers intet. Så et stort brag idet færgen vælter ned til horisontal igen.

En luge åbnes, og PC'erne kan se ud. Nej, der er ikke faldet særligt mange kakler af, og der er næsten ikke kommet nogle revner i frontruden. Fantastisk! Lyden af laserskud (!) og en kørende lyd mod færgen. "Og husk så at tanke begge boosterne denne gang!"

Efter noget tid lukker lugen, og man hører de velkendte "10, 9, 8, 0" og en lang skurrende lyd så en hvinen. På en af skærmene kommer en skala frem: "Distance to nearest obstruction: 1e3 m". Tallet tæller nedad, og det kan anbefales at trække i a) Nødbremsen (som naturligvis virker og er mærket med "nødbremse" med meget store selvlysende bogstaver) eller b) Trække i håndtaget, som med et lille skilt er mærket "sideror". Denne er ved en fejl forbundet til "flaps", og skulle således fungere fint. Trækkes i "flaps", så...

Måske lykkes det PC'erne at komme i kredsløb, måske lykkes det dem at bremse færgen, måske lykkes det dem at brase ind i CPU's kontrolrum. Hvem ved?

7.a) I kredsløb.

Gå straks videre til "8) Pigs In Space".

7.b) Standset.

Færgen vil blive bugseret tilbage til rampen, og hvis PC'erne er hurtige, kan de nå at samle de fleste af de tabte kakler op. Er de rigtig hurtige, når de også ind i færgen igen, før den blive hejst opad, og er de rigtig, rigtig, rigtig hurtige, når de også ombord, får lukket lugen og spændt sikkerhedsbælterne, før færgen starter. Boosted Reflexes anyone? Når de ikke ombord, kan de jo prøve at a) indhente den i en Vulture Craft (ret håbløst) eller b) forsøge en selfdestruct på færgen (hvad så med alt udstyret?)

7.c) Crash i kontrolcenter.

Efter en hyggelig samtale med kontrolcentrets venlige sikkerhedsvagter, for hvem det er en ren bagatel at smadre ind gennem den 2 meter tykke titaniumforstærkede ydermur med en rumfærge (og husk: Computeren er din ven), kommer de nye kloner frem.

I mellemtiden er en nødfærge kørt frem. Man kan på siden læse dens navn: "Challenger". Færgen ser lidt ramponeret ud, men den har da de fleste kakler intakt (sådan omkring 60%).

PC'erne bringes ombord, forsynes med flere kakler og SuperLim, og færgen rejses igen til vertikal. Lyd af en truck og døren til lastrummet, der åbnes, en ting, der køres ind i lastrummet, og en lyd, som om noget falder ud af lastrummet, trucklyd igen og så lyden af dørene til lastrummet, der lukker sig i. Halvt i, så lugter der brændt, og der lyder nogle høje bankelyde på døren til lastrummet. Så lyd af truck der bevæger sig bort.

Uden varsel starter færgen, og efter et normalt endurance-check er PC'erne på vej!

8) Pigs In Space

or In Space Nobody Can Hear You Commit Treason.

PC'erne når i kredsløb. Muligvis i den rigtige bane. Måske oven i købet omkring den rigtige planet. Til deres store overraskelse kan PC'erne konstatere, at Alpha Complex er rundt som en pandekage.

Hvis PC'erne har fået satellitten med (og altså flyver i Challenger): Gå straks videre til "9) Tillid Er Godt — Kontrol Er Bedre!"

I modsat fald får de sig en slem overraskelse, idet et objekt langsomt bevæger sig tættere og tættere på deres færg. Hvis PC'erne når at aktivere færgens docking-sekvens før dette objekt smadrer igennem færgens lasteluger, så overlever lastrummet. I modsat fald overlever det ikke, og den arm, som skal bringe satellitten på plads, vil være i stykker (i bedste fald).

PC'erne er nu i besiddelse af en satellit (måske oven i købet den rigtige) og kan gå videre til næste afsnit.

9) Tillid Er Godt - Kontrol Er Bedre!

PC'erne burde nu være i besiddelse af såvel satellit som færgen på en gang, og er de rigtig heldige, er de også i kredsløb i den rigtige bane omkring Alpha Complex.

Tilbage er nu den letteste del af missionen: At bringe satellitten i kredsløb.

Såfremt robotarmen fungerer, kan satellitten manipuleres ud i rummet v.h.a. af denne. Armen styres med en joystick, der er placeret et eller andet sted i førerkabinen. Hvis altså den nogensinde er blevet monteret.

Er robotarmen over and out, er der et mindre problem, for så er PC'erne rødt til at skulle gå på rumvandring. Det er imidlertid ikke særligt svært, for der ligger 6 rumdragter med ilttanke og lappegrej omme i kosteskabet.

Men lastrummet ligger ud til rummet, øh, luftrummet over Alpha Complex, og hvis dørene ud til rummet er ødelagt, ja så er der ting, der er sundere end at gå over og hente dem. Men en teleport kan vel nok råde bod på dette?

Under hele placeringen af satellitten vil Ground Control og Mission Control (gerne i munden på hinanden på samme kanal) vejlede PC'erne i at bringe satellitten korrekt i kredsløb. Vejledende kommandoer som "lidt til højre" og "lidt længere ned" vil kunne høres hele tiden, og hjælpende tilråb som "så pas dog for pokker på den satellit" og "når jeg siger til venstre, så mener jeg til venstre, ikke skråt bagud" (alt er jo relativt relativt i rummet) forekommer også.

Man må i øvrigt gå ud fra, at Mission Control og Ground Control ikke har samme placering i forhold til PC'erne eller hinanden. De må derimod gerne have samme clearance...

10) More Morons From Outer Space.

Idet satellitten bringes på plads (eller noget der ligner) dukker, frem af Månens skygge (ledsaget af titelmelodien fra Jaws 11 (øh Jaws II), men da lyd ikke kan udbredes i rummet, kan spillerne ikke høre dette, hvilket gør, at man ikke behøver at medbringe det omfangsrige lydudstyr, som ellers ville være nødvendigt for frembringelsen af den lyd, som i sin tid ledsagede førnævnte film, der i øvrigt er dette modul fuldstændigt uvedkommende, hvorfor der ikke vil blive gjort nogle yderligere referencer til den på resten af denne side) et hestskoformet gigantisk stort objekt, som bevæger sig direkte mod vore helte (ok, så PC'erne da), der i øjeblikket tror, at de er på vej hjem efter en(dnu en) veludført mission.

For folk, der har set James Camerons mesterværk "Alien", er ingen nærmere beskrivelse nødvendig; for jer andre er der kun et at gøre: Se den, nu!

PC'erne vil blive kontaktet over radio af Ground Control, der giver dem besked på at vende tilbage efter veludført mission, og af Mission Control, der giver dem besked på at undersøge det objekt, der er på vej imod dem. Top priority, top secret.

Der er nu (mindst) to muligheder for at komme videre:

- 1) Gå i stilling til at gå ind i mosfæren over Alpha Complex og sætte styreraketterne igang. Dette er ikke nogen god ide, da Mission Control dels vil blive meget bedrøvede, og dels fordi færgen vil brænde op p.g.a. de manglende kakler.
- 2) Gøre som Mission Control siger, hvilket er en dårlig ide da Ground Control på et senere tidspunkt jo skal give dem instruktioner i at lande færgen, og dels da de så (jfr. Alien) vil komme ud for nogle, på kort sigt, lokalt mindre behagelige oplevelser, som på langt sigt vil medføre en spændende udvikling i Alpha Complex.
- 3) Der er ingen 3. mulighed.

Vælges 1), bliver næste serie kloner sendt op i en ny rumfærge (fx Challenger II), og det er nu kun muligt at vælge mellem mulighed 2) og mulighed 2) .

Vælges 2), vil PC'erne blive briefet om, at der omme i kosteskabet ved siden af dragterne ligger en æske mærket "Top Secret" samt "First Contact Equipment" (se udstyrslistes)

Det er oplagt, hvad det hestekoformede rumskib gemmer: Masser af æg, der ligger og pulserer i bunden af et meget stort rum.

I æggestadiet er aliens A11/4, i stadium 1 (lige udklækket, a la edderkopper model stor) er de A11/8, i stadium 2 (forholdsvis stor og ubehagelig) A11/12 og i færdig tilstand (mean green and on the ...) er de A11/20, hvilket er et problem selv med tacnukes og plasmageneratorer (forlyder det fra pålidelig kilde).

Der er kun et effektivt middel til bekæmpelse af disse bæster: Bouncy Bubble Beverage, som fungerer fint selv i små mængder. Dette

forklarer samtidigt, hvorfor Bouncy Co.s marketingsafdeling har haft så svært ved at komme ind på det intergalaktiske marked.

PC'ernes mission er at bringe et eksemplar af de fremmede livsformer med tilbage (for en gangs skyld vil det være heldigt for Alpha Complex hvis spillerne fejler).

10.a) Aliens.

Eggestadium

All/4 men alienen er passiv, indtil det passer GM'en at lade den udklækkes.

"Edderkop"

All/8. Hopper på offer med skill 10, går efter ansigt. Når alienen har sat sig fast, tager offeret lige så meget skade som alien, hvis alienen angribes. Kan muligvis fjernes ved et svært styrke- og fingernemhedscheck.

Næsten udvokset

All/12. Attributter og færdigheder: Behændighed 18, fingernemhed 19, styrke 20 (husk bonus på "håndkamp"), snigeri 14. Mund giver skade som AP12 (færdighed 16), klør giver skade som I14 (færdighed 14).

Model Tough Luck

All/20. Attributter og færdigheder: Behændighed 22, fingernemhed 12, styrke 30 (det giver ret meget i nærkamp bonus...), snigeri 20. Mund giver skade som AP18 (færdighed 20), klør giver skade som I17 (færdighed 18).

10.b) Note til tegning af rumskib.

Kontrol Håndtag lander rumskibet på nærmeste planet, men kræver at flere bruger deres styrke på det på en gang.

Kanon kan ikke bruges, men indeholder skelet af gigantisk dødt monster.

Landingsdok kan bruges til fx at lande rumfærgen i.

WC'et har et meget kraftigt sug. Trækkes der i snoren vil alle i rummet blive suget ud gennem vandlåsen (evt. levende aliens i rummet inklusive).

Mystisk-kraft motor er ikke tilgængelig. Heller ikke med teleport eller lignende.

Labyrinten er bare en labyrint.

Paranoia

MYSTISK-REACT
MOTOR

W.C. MED
KRAFTIGT SUG

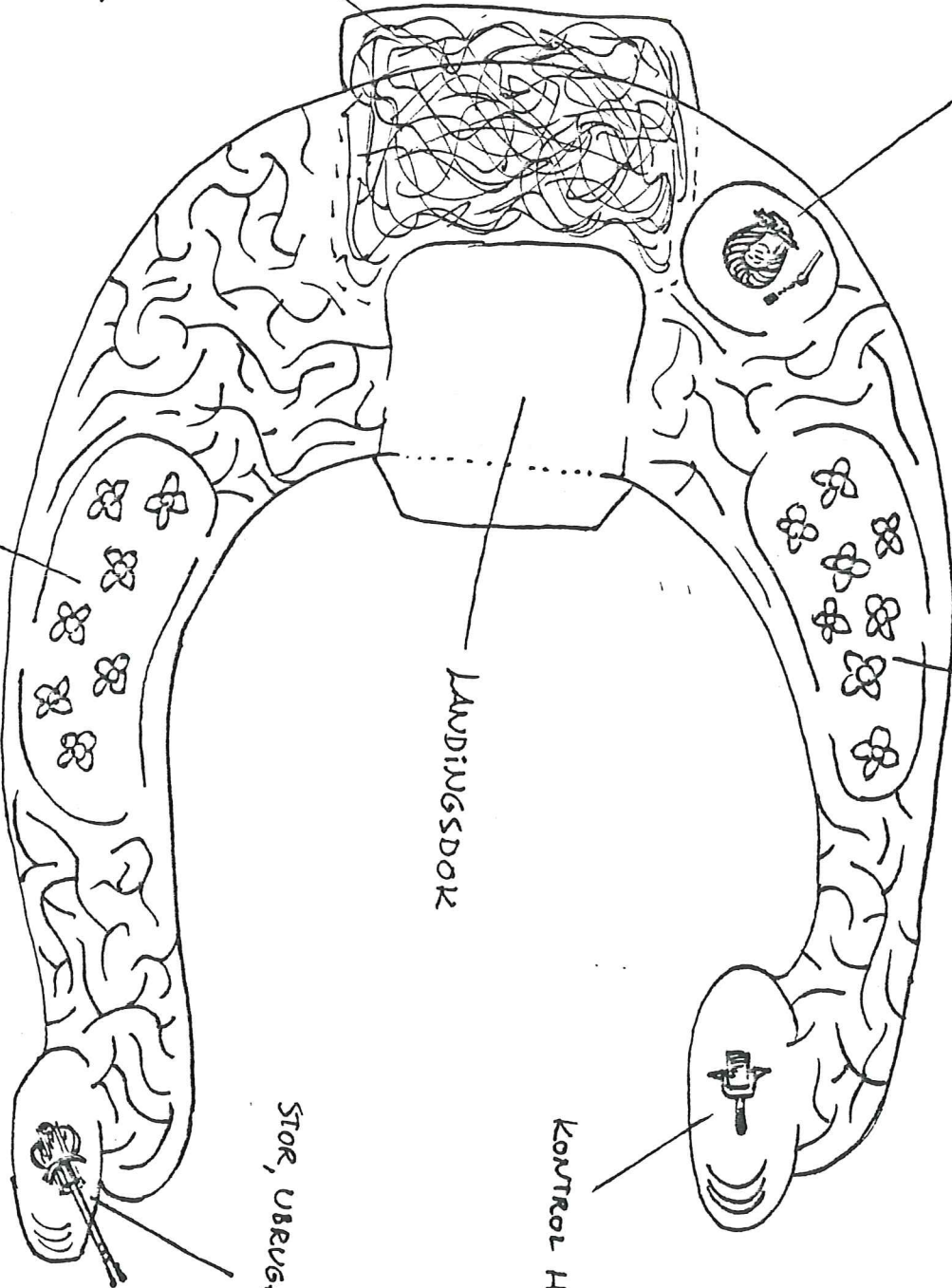
ALIENS-ÆG

LANDINGSBOK

KONTROL HÅNDTAG

STOR, UBEVÆGELIG KANON

ALIENS-ÆG



11) The Giant 3-D Ceramic Puzzle.

Aha, endnu en gang er der kun det nemmeste tilbage, før vore helte kan vende tilbage til (det snart hedengangne) Alpha Complex: Placeringen af de sidste kakler.

Dette er fantakstisk simpelt: Alle kakler har et 15-cifret binært nummer, der helt explicit beskriver kaklens placering. I færgens on-board computer ligger der en komplet tegning over, hvor hvilken kakkel skal sidde, og det er så blot at følge denne.

Der er kun et problem: Computeren er on-board, og det er helt umuligt at tage den med udenfor. Man kan ikke bare åbne et vindue og råbe ud, så spillerne er nødt til at bruge deres com-units (hvis de kan få reserveret en linie altså).

For den oprindelige færgemangleder der ca. 1,000 kakler, på den vandret startende oprindelige færgesmuttede der yderligere 5,000 kakler, på Challenger mangler der 2,000 kakler. Såfremt færgen stødte sammen med satellitten (altså ingen docking) røg der yderligere 2,000 kakler, hvis placering dog ikke er central.

På Challenger II mangler der kun 50 kakler.

Kaklerne skal limes på, hvilket gøres let v.h.a. af superlimen, der jo tørrer efter 1 sekunds kontakt med luft.

Kontakt med luft? Ja, men vi er jo i rummet... Fikse troubleshooters vil bruge en iltflaske til at tørre på kaklerne, hvilket sker øjeblikkeligt. Kommer der ikke luft til, vil kaklen falde af igen efter ca. 1 minut.

Bemærk aktion/reaktion i luftomt rum uden noget mærkbart tyngdefelt: Masser af morskab for pludseligt flyvende troubleshooters.

Gad vide hvor meget luft, der er i sådan en flaske? Mon PC'erne kan overleve uden luft? Mon kaklerne kan sidde fast uden luft? Mon PC'erne vil brænde op ved tilbagekomsten til atmosfæren?

Dette og mange andre spørgsmål vil PC'erne aldrig leve længe nok til at kunne besvare, men husk, at jo færre PC'ere, der er tilbage på færgen, jo mindre ilt skal der bruges, og jo større er chancerne for at overleve (isoleret set)...

12) X Marks The Spot.

Alt er nu parat til finalen: PC'erne skal blot styre den mere eller mindre ramponerede færge tilbage til Alpha Complex og lande den på det rigtige sted. Ground Control er garanteret vilde af begejstring over PC'erne, som jo vendte tilbage til Alpha Complex, da de blev bedt om det, ikke? (Hint, det er de ikke!)

Hvis det lykkes PC'erne at fedte sig ind hos Ground Control, er alt lykke og glæde (på kort sigt), i modsat fald må man håbe, at Mission Control kan hjælpe dem.

Hvad mon en færge står i i dag? Er det mere end en troubleshooter tjener på et år? I hele livscyklusen? I Alpha Complexs levetid? Not to worry, det bliver sikkert ikke relevant...

13) The End Where All Is Resolved, Everyone Lives Happily Ever After
And Pigs Fly

Måske lykkes det her at få afleveret den (de) tilfangetagne (?) alien(s) til Mission Control, måske afleverer de sig selv, hvem ved.

Så var der noget udstyr, der skulle gøres rede for (færge(r), satellit, R&D udstyr, spacesuits, kakler, ilt, standardudstyr etc.)

Treasonpoints anyone?

Men inden briefing er tilbage, er der sikkert nok andet at gøre. (Hint: Når 1 alien kan inficere 1 mand på 30 sekunder, hvor lang tid tager det så for ...)

T H E E N D !

Redaktion afsluttet 19910808152405

Re-paging sluttet 19910808153926

Korrektur 1 afsluttet 19910821212620

Endelig version færdig 19910822024130

A) Sjove ting man kan gøre med ORCS.

Hvis modulet 81486 udskiftes med 81486a vil ORCS fungere. Ellers vil den, når den aktiveres, begynde at blafre med solcellepanelerne og udstøde høje, skrigende lyde, som man jo desværre ikke kan høre i rummet. Lamperne vil samtidigt blinke, og det vil i det hele taget se meget festligt ud.

Hvis der ikke er noget modul i soklen, og ORCS er udstyret med TEXAS, vil selfdestruct-sekvensen gå igang med det samme, indstillet til maksniveau (total destruction efter noget tid...) Er ORCS og TEXAS ikke samlet vil der bare ikke ske noget.

Hvis Sierra Nature Downlink er monteret vil ORCS sende billeder af skove og søer samt andet spændende ned til Alpha Complex. Disse udsendelser vil let kunne spores, men kan ikke standses, og vil blokere al kommunikation, både com units samt alle andre tænkelige former som fx rumfærgens kontakt med Alpha Complex.

Hvis UPS-modulet er monteret (og TEXAS er aktiv) vil TEXAS straks begynde at svide Alpha Complex af. Ground Control og Mission Control vil blive mere og mere fortvivlede over at intet mere fungerer. Dog vil Ground Control rapportere at radarbilledet aldrig har været bedre end nu. På et tidspunkt ophører al kommunikation.

NB! Hvis både SND og UPS er monteret vil borgerne i Alpha Complex kunne se skove og søer i færd med at blive svidet af. Dette kommer ikke til at berøre Alpha Complex. Hverken Sierra Club eller Death Leopard vil blive videre begejstrede over dette. Heller ikke Ground Control. Og slet ikke Mission Control.

B) Sjove ting man kan gøre med TEXAS.**Spændende knapper og lamper**

Resolution +/- er to trykknapper, som styrer styrken af røntgenstrålerne. De kan dog kun nå "lidt skadelig styrke" uden den specielle UPS-udvidelse. Styrken kan naturligvis ikke aflæses.

Filter +/- er ligeledes to trykknapper, som styrer det størrelsen af det areal, der overvåges.

Self Destruct Auto/Off/Manual ses som en trepunktsomskifter, som i Auto selv selvdestruerer efter Mode, Manual, som selvdestruerer automatisk og med det samme samt Off, der slet ikke selvdestruerer.

Flow Control +/- er to trykknapper, der styrer kølevandsgennemstrømningen. Jo lavere den er sat (der er ikke noget display) jo mindre bliver der kølet.

Panic Button er en knap, der ved tryk vil få en luge til at åbne sig, en arm med et flag kommer ud, og på flaget står der "Don't Panic" med store venlige bogstaver. Efter nogle sekunder forsvinder flaget ind i lugen igen, og den lukkes.

On/Off er en omskifter, der tænder og slukker displayet. TEXAS er derudover altid aktiv.

Data Transfer Parallel/Serial er en omskifter, der skifter mellem om tyverialarmen kobler selfdestruct til (og omvendt) når den aktiveres (serial) eller om de to skal køre uafhængigt af hinanden (parallel).

Mode 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10 er en drejekontakt, som sætter selfdestructmode. Hvert niveau aktiverer alle de foregående niveauer før det selv går igang. Hvert niveau kører minimum en runde: 1) Blinkende lamper, 2) Sirene, 3) Rød maling sprøjtes ud over det hele, 4) Røg (og meget af det), 5) Slimet ildelugtende substans løber ud over det hele, 6) Displayet eksploderer, 7) Kontrolstang 1 trækkes ud, 8) Kontrolstang 2 trækkes ud, 9) Kontrolstang 3 trækkes ud og 10) Kølevandscirkulation standses. Når kontrolstængerne trækkes ud sker der følgende: Når en stang trækkes ud eksploderer TEXAS efter lang tid, når to stænger trækkes ud eksploderer den ved første ubelejlige lejlighed, fx mens spillerne er i det fremmede rumskib, trækkes tre stænger ud går der ti minutter, og så er ellers fest og farver. Hvis også kølevandscirkulationen er standset sker nedsmeltningen næsten simultant...

Please Refuel lampen tænder ikke på denne side af ragnarok (hvilket kan være alt fra med det samme til langt ude i fremtiden).

Interior Temperature display viser med 6 betydende cifre kølevandstemperaturen i K. Den er normalt omkring 500 K (ja, det er varmt, og der er meget tryk på).

C) Sjove ting man kan gøre med rumfærgernes on-board computere.

Rumfærgen har fire on-board computere samt en i reserve. Alle fire behandler alle opgaver parallelt, og viser så på skærmen i førerkabinen hvilken løsning, de er nået frem til. Løsningen er normalt ikke den samme for alle fire computere på en gang.

For at computeren kan gøre noget i det hele taget, må alle strategier vedtages med 2/3 flertal blandt aktive computere.

Computerne vil ikke særligt gerne slukkes, men computer 1, 2 og 3 kan godt blive enige om at slukke for computer 4, og computer 1 og 2 kan også godt blive enige om at slukke computer 3. Derefter er ingen enige om noget andet, end at computer 3 og 4 i hvert fald ikke skal tændes igen.

Ekstracomputeren bliver det sikkert svært at få de andre computere til at tænde. En fiks troubleshooter med gode elektronikfærdigheder vil kunne bygge en motionstracker af ekstracomputerens indmad.

Computerne kan styre alt (hvis de vil). De kan styres med tastatur eller verbale kommandoer, og kan finde på at reagere af sig selv hvis de overhører en samtale.

Kommunikation kunne være som følger:

Troubleshooter: "Luk lastrumsdøren op!"

Computer 1: "Strategi: Aktiver hydraulik kredsløb 25"

Computer 2: "Udløs sprængbolte til nøddør"

Computer 3: "(off line)"

Computer 4: "Udløs sprængbolte til nøddør"

Resultatet er at nøddøren åbner sig, med deraf følgende fald i kabinetryk. Bemærk, at computer 3 ikke deltog i afstemningen.

Computerne indeholder oplysninger om kaklernes placering på rumfærgen.

D) Sjove ting man kan gøre med rumfærgerne.

Rumfærgerne har følgende kontroller:

Rat (2 stk.): Styrer sideror og højderor. Kun effektive i atmosfæren. Der er trykknop til horn på begge rat, men hornet kan kun høres i atmosfæren.

Ratarmer er to arme, der er monteret på rattene. De styrer sideblink, udrykningsblink med sirene, nærlys, fjernlys og tågelygter samt vinduesviskere (vinduesvasker udløses med fodpedal).

Gashåndtag (5 stk. placeret i midten) styrer kraften på de tre hovedmotorer (i %) samt kraften på de to styremotorer (ligeledes i %).

Gear er et håndtag med G på, som styrer landingshjulene. Det kan stå i On (landingshjulene er ude), off (landingshjulene afskydes) og retract, som trækker hjulene ind.

Nitro kan ved træk give superboost på alle motorer. Rart når man skal være hjemme for 5 sekunder siden.

Brake styrer luftbremserne på vingerne, og fungerer bedst i atmosfæren (luftbremser!) Det kan ikke anbefales at trække for hårdt i dette håndtag da det da kan gå i stykker. Obs! Luftbremserne er ikke servoforstærkede!

Anchor er en trykknop, der udløser ankeret, som er fastgjort i en 20 m lang kæde. Det kan ikke trækkes ind, hvilket kan give problemer under landingen.

Panic er en knap der falder af, når man trykker på den.

Tile Eject skyder kaklerne af. Ja, dem alle sammen. Der bliver ingen tilbage. Nå, de var jo også bare til pynt. (UPS! Jeg får netop at vide, at de var placeret meget omhyggeligt for at hindre at rumfærgen brænder op ved indgang i atmosfæren.)

Evasive Action er to knapper, der hver aktiverer et katapultsæde. Lige meget hvilken knap der trykkes på vil det være sædet modsat det, der skulle affyres, der affyres. Dette kaldes "bøjning af reglerne for at tilføje historien et dramatisk anstrøg". Det kaldes også for snyd, men sådan er der jo så meget.

Kompas (mærket NESW) fungerer godt nok, men er ikke til større nytte i rummet.

Windscreen er en knap, der tænder og slukker for elforruden.

Fire knapper til højre for venstre rat styrer valg af våben, og skærm over venstre rat viser færgen, mål og et sigtekors, som skal være over målet hvis man vil gøre sig håb om at ramme det. Sigtekorset starter med at stå på rumfærgen, og kan flyttes med det rigtige joystick.

De yderste joysticks styrer sidespejlene.

De midterste joysticks (næstlængst mod hhv. højre og venstre) styrer styremotorerne (venstre joystick = højre motor og omvendt)

De midterste joysticks (tættest midten af instrumentpanelet) styrer hhv. sigtekors (venstre) og kran i lastrum (højre). Kranens grab styres af venstre håndtags fireknap, og affyring af våben styres af højre håndtags fireknap.

Håndtag til nedrulning af sideruder kan rulle sideruderne ned. Også i rummet. Med deraf følgende kabinetryktab og træk.

Sikringer er til pynt.

Skærm og tastatur er beskrevet i afsnit C.

Lamper på centerpanel vil markere aktivering af følgende ting: "Lampe i stykker", "Høj flyvning", "Lav flyvning", "Kabinetryk ok", "Lastrum åbent", "Luftsluse åben", "Hovedluger åben", "Don't Panic" (blinker med en frekvens af 0.50 Hz, meget beroligende), "Kabinelys tændt", "Majority Control" (nøjagtig halvdelen af lamperne er tændt), "Self Destruct", "Gear", "Tiles", "Høj hastighed", "Lav hastighed", "I Kredsløb", "Ground Contact", "Space Debris Detected", "Kran aktiv", "Crash Imminent", "Ingen strøm", "Brændstoftank tom", "Bæreraketter afskudt", "Reservetank afskudt", "Lastrum fyldt", "Motor igang" (5 lamper), "Oxygen tom", "Klontransport på vej", "Radiokontakt til Ground Control", "Radiokontakt til Mission Control", "Missile Racks tomme", "Fire!", "Sprinkleranlæg aktivt", "5 '5 O'Clock Tea Time", "El-forrude tændt", "Incoming Missile".

Find selv på flere lamper. Begynder en spiller at undersøge lamperne får han hele smøren, med mindre altså han undersøger en bestemt.

Handskerum indeholder udstyr, der ikke er kvitteret for (!): "Kraks Kort over Solsystemet", brandøkse, kulsyreslukker, vaskeskind (til forrude og sidespejle), isskraber (rar at have hvis ruderne fryser efter at være blevet vaske ude i rummet) og en pakke "EXBO" (ekstra eksplosive bolte til nøddøren).

Andre ting på kontrolpanelet er uden betydning.

E) Diverse information om rumfærgerne.**Adgang til lastrum**

Lastrumslugen åbnes med håndsvinget i lastrummet. Alle andre luger åbnes med dørhåndtag.

Nødsituationer

Af hensyn til nødsituationer er der placeret en lang teleskopstang i lastrummet, som monteres på siden af frontlugen. Skal man springe ud med faldskærm (der ligger en sådan under hvert sæde, og der er fem af: 6 troubleshooters + 5 faldskærme + 1 laser = nok til alle) bør man gøre følgende:

- 1) Lugen åbnes (sprængbolte udløses lynhurtigt når man har overbevist de 4 computere om at det skal gå stærkt; ellers brug egnet værktøj)
- 2) Stangen monteres
- 3) PC'erne ifører sig hver en faldskærm
- 4) PC'erne lader sig glide ud langs stangen
- 5) Når man er nået forbi vingens forkant kan man springe
- 6) Resten er rutine

NB! Man kan ikke springe med faldskærm fra kredsløb (men man kan godt forsøge).

Til piloterne er der katapultsæder, se beskrivelse af knapper m.v.

F) Evaluering.

Der uddeles point som følger:

- Standard pointsystem for treason/promotion points, men der kræves kun 10 point for forfremmelse/henrettelse.
- Hemmelig mission rapporteret udført til det rigtige sted give øjeblikkelig forfremmelse.
- Officiel mission rapporteret udført giver forfremmelse snarest belejligt.
- Henrettelse af (bevist) forrædder giver forfremmelse.
- Fejlagtig indrapportering af udført mission (hemmelig eller officiel) giver degradering samt 9 treasonpoints.
- Bringe alien-æg tilbage giver 5 promotion-points.
- Bringe alien-rumskib tilbage giver øjeblikkelig forfremmelse til piloten (uanset stand ved landing, både rumskib og pilot).
- Crash af rumfærge: 5 treasonpoints + 1 treasonpoint pr. dræbt klon.
- Crashe rumfærge ind i Kontrolcenteret: Hæstig og smertefuld død.
- Destruktion af ORCS og/eller TEXAS forårsager at der bliver rejst erstatningskrav.

Når et vinderhold skal kåres summeres holdets samlede antal treasonpoints og promotionpoints (alle kloner), og hertil lægges 1 point pr. seddel, der er brugt til kommunikation mellem GM og spillere. Disse sedler samles sammen og gives til det vindende hold som præmie.

G) De medvirkende.

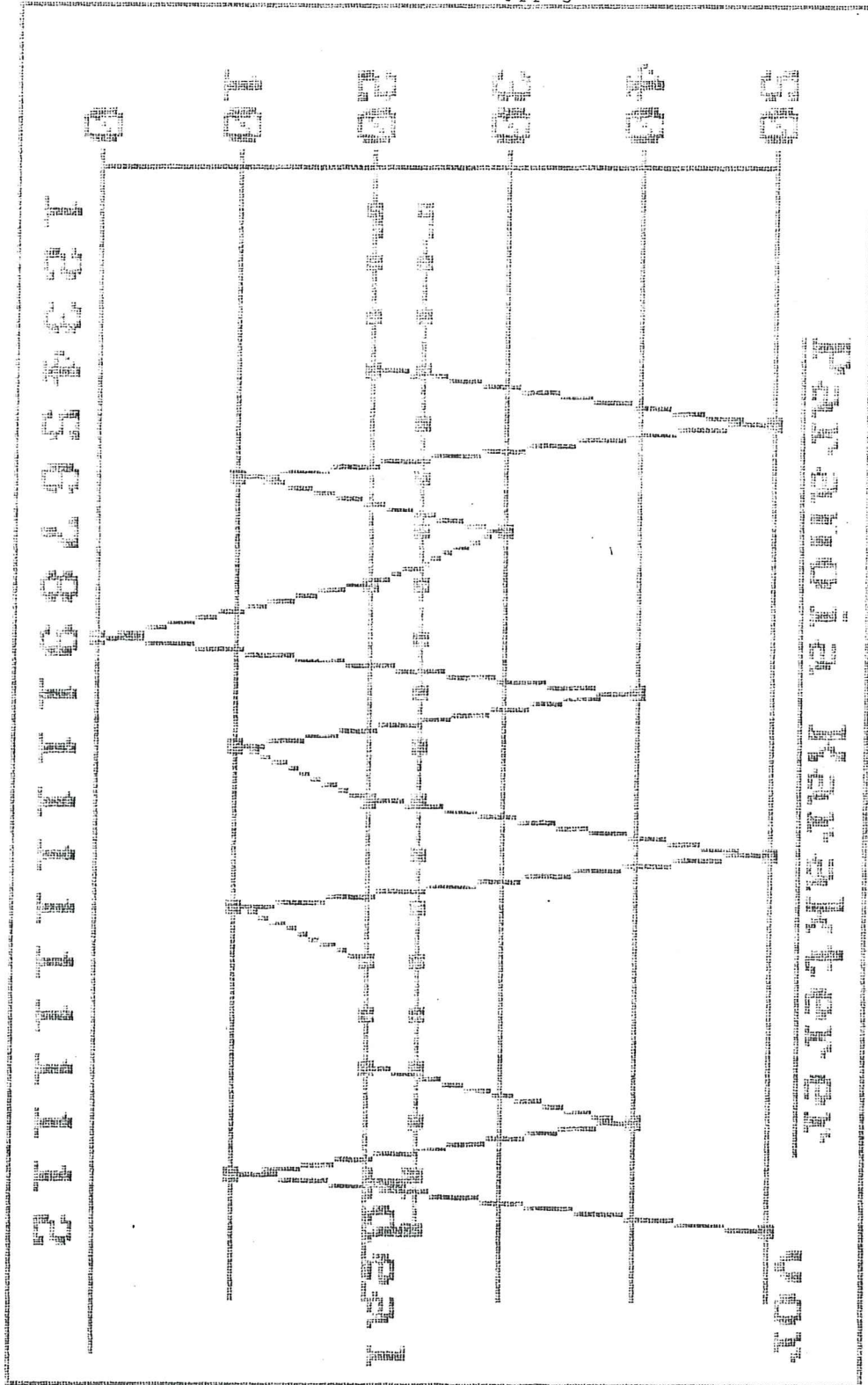
Navn	Servicegruppe*	Hemmelig Forening	Mutankraft (skill)
Victo-R-NOW	Armed Forces	Illuminati	Pyrokinese (16)
Tup-R-WER	PLC	Sierra/Death Leopard	Pyrokinese (8)
Oct-R-PUS	HPD&MC	Free Enterprise	Electroshock (5)
Ove-R-LRD	Tech	Communists	Regeneration(8)
Dange-R-OUS	R&D	Frankenstein Destr.	Adrenalin Control (16)
Oblite-R-ATE	Power Services	Pro Tech	Machine Empathy (19)

*Ud over Internal Security

H) Statistisk set/hvordan ligger karakterernes attributter?

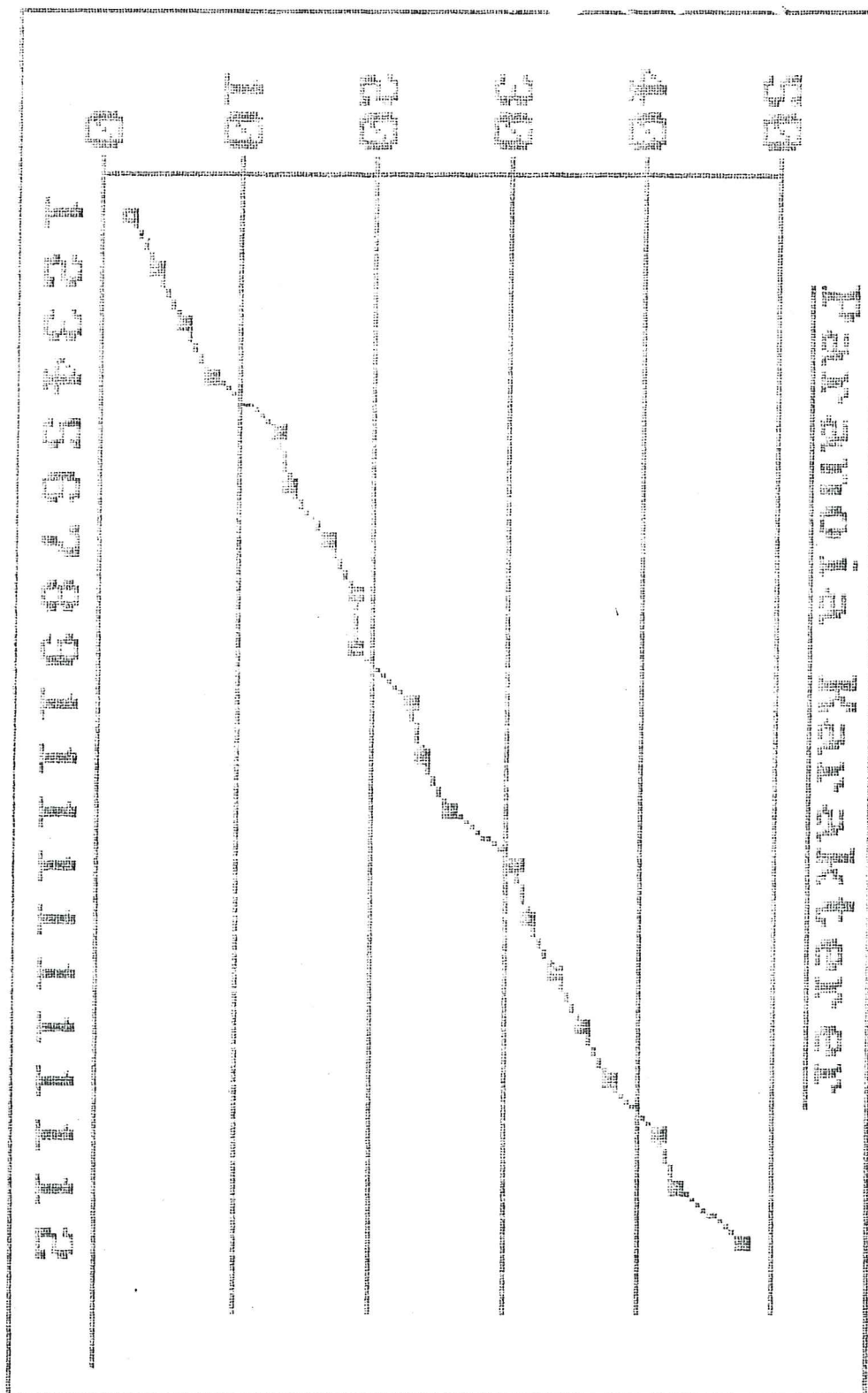
Ulovlig graf over fordeling af terningkast, på x-aksen haves antal øjne, på y-aksen haves hyppighed, som skal divideres med en faktor 10.

Middelkurve viser den foreventede hyppighed.

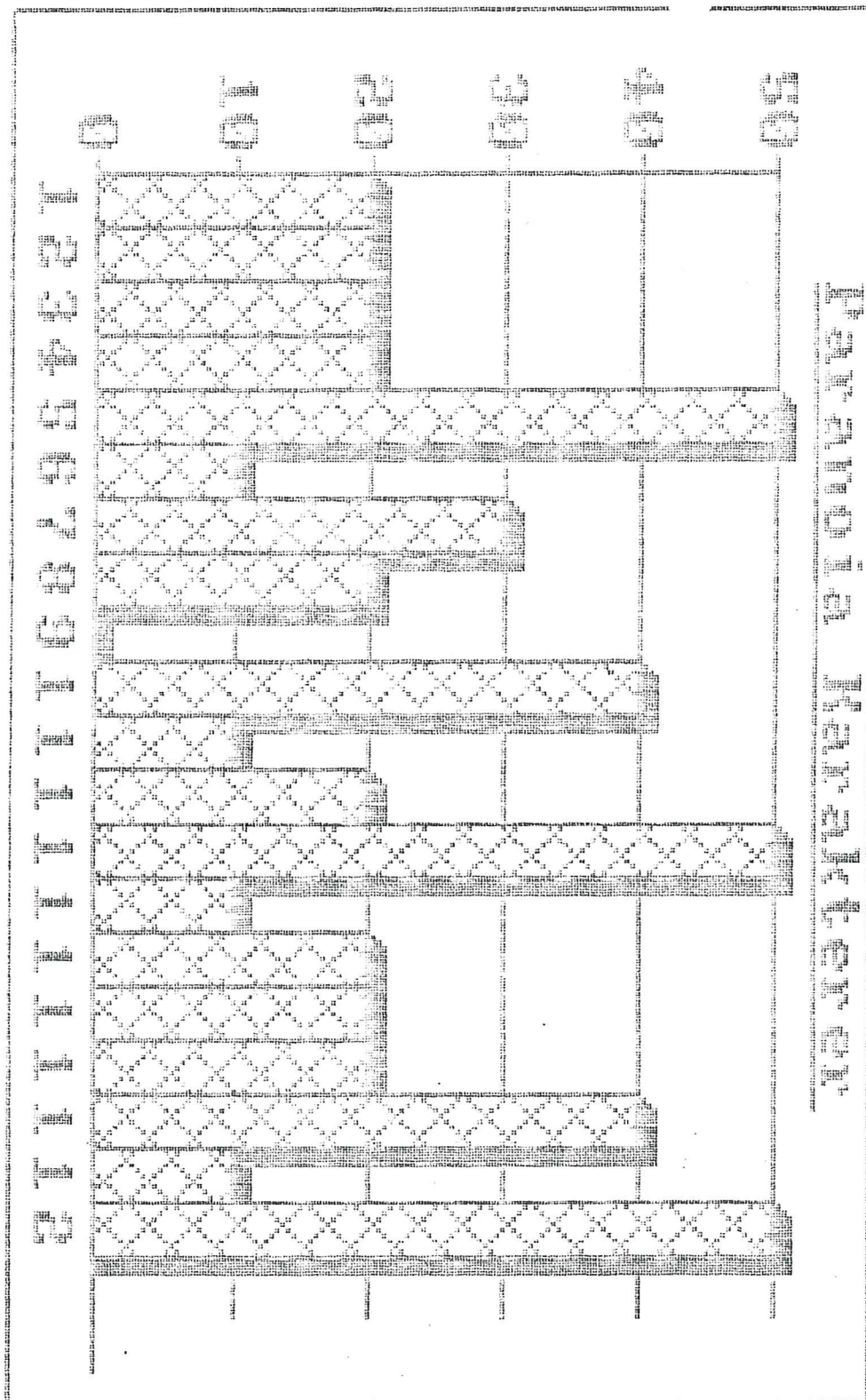


Ulovlig sumkurve over den summerede hyppighed af terningkastene.

På x-aksen haves antal øjne, på y-aksen haves kummuleret hyppighed, som skal divideres med en faktor 10.



Blokdiagram viser dels antallet af observationer for det enkelte udfald, dels det forventede antal observationer.



R&D Udstyr.

- Kombineret fax/kopimaskine/makulator/sæbeboblemaskine
- 0 Grav Magn'O'Gloves + 0 Grav Magn'O'Boots, med link
- GrapplingGun (med ankerlignende krog og tyk wire)
- ARP (Aktivt Rum Panser)
- Frekvensgenerator (alle frekvenser)
- Super Hoppe Bolde (1 kasse med 50 stk., selvopblæsende)
- MTV (Mobile Tranquillizing Videogame)
- Superelastisk reb (x 100 eller hvad der nu passer bedst udvidelse, knækker kun når det ikke må)
- Bag of Holding (cf. AD&D 2Ed DMG)

(subject to change)

Research & Design proudly presents the all new

O R C S

(Orbital Remotely Controlled Satellite Mk. 42)

Section A.1.1.1.1.1. General Description of ORCS Mk. 42.

This model comes fully equipped with:

- Batteries
- Nifty coloured plastic casing
- Lots of flashing lights and funny space-like sounds
- Look-alike solar panels
- AC-adaptor plug
- Small hooks for attaching optional experimental equipment*
- Wall-to-wall carpeting in user customized patterns
- x 10,000,000,000 ground magnification lenses (optional)
- Powerful two-way transciever (optional)

* Mounting experimental equipment on the supplied hooks will, however, invalidate the 30-days warranty

Warranty

Due to the quality of this technological breakthrough we offer a 30 days warranty when used under normal conditions (i.e. stable 293.15 K temperature, 1.013e5 Pa pressure, 40% — 45% relative humidity, and maximum 1e-6 ppm dust. Do not subject to shocks, or extensive use).

If returned in non-working condition within the 30-days period we personally guarantee that if it doesn't work it is most certainly broken, usually due to abusive usage. For further information, please refer to section A.7.1.1.1.1.

Section A.2.1.1.1.1. Instructions for use.

(erratically deleted during lay-out)

Section A.3.1.1.1.1. Maintenance.
(not relevant)

Section A.4.1.1.1.1. Optional Equipment.

(optional)

Section A.5.1.1.1.1. Prices.

Using the latest technology we have managed to price the basic version of the ORCS Mk. 42 at only Cr 999,999 + VAT.

Transciever version: Please add Cr 499,999,999 + VAT

Ground magnification lenses (extra) (only compatible with transciever version): Please add Cr. 249,999,999,999 + VAT (SWS made optics: Double that price)

Section A.6.1.1.1.1. Insurance.

R&D Mutual Benefit have an user-tailored insurance for all ORCS-models. The basic Share-And-Enjoy Coverage is only Cr 49,999,999 per day in use and will cover all repairs needed to get the ORCS back in factory condition.

The Share-And-Enjoy Coverage does not cover any experimental or optional equipment. The Share-And-Enjoy Coverage has an own risk of only Cr 999,999,999 which is a real bargain at the price.

Section A.7.1.1.1.1. Claims and Coverage.

Cf the R&D regulations R&D has no responsibility whatsoever for the results of any use of the ORCS with or without experimental and/or optional and/or extra equipment.

Furthermore, R&D cannot guarantee that the aforementioned equipment will in any way perform according to the specified functions. In case of malfunction we will, however, listen to your pitiful explanations for a while before we have you kicked out of R&D.

This does in no way affect your consumer statutory rights.

Rumfærgen.**Våben**

- Firethrower
- Sonic Blaster
- Gas Thrower
- Missile Racks (tomme, og der er ingen missiler ombord)

Udstyr

- First Contact Equipment (se andetsteds)
- 6 komplette rumdragter (placeret i lastrum)
- 12 ilttanke (1 tank = 0.50 times forbrug for 1 person)
- 2 pulverslukkere
- Beskrivelse af ORCS
- Beskrivelse af TEXAS
- 1 æske lappegrej til rumdragter
- 1 rodekasse med lappegrej til rumfærgen (store skarpe metalplader, søm, sav, dobbeltsidet selvklæbende tape)
- 2 spraydåser rød maling
- 1 spraydåse sort maling
- 4 lommelygter (en mangler pære, en mangler batterier, en har flade batterier, og pæren i den sidste er brændt over)

Sikkerhedsudstyr**Sprinkleranlæg**

Dette er meget følsomt, og vil i tilfælde af ild og/eller røg (eller noget der ligner) begynde at sprøjte vand over hele færgen. Vand i vægtløs tilstand? En tvivlsom fornøjelse...

Standard Equipment.

Dette udstyr ligger i færgen fra starten, og PC'erne skal blot kvittere inden de går ombord i færgen.

- 6 ks. a 30 stk. Bouncy Bubble Beverage (Pressurized)
- 12 energy bars (blå med gule prikker, seneste model)
- 100 m reb
- 2 kastekroge, hvoraf den enes modhager er lidt løse, hvilket opdages når man begynder at klatre i rebet med "fastgjort" krog
- 6 Protective Goggles (spejlglas, som desværre er monteret omvendt)
- 1 hammer
- 3 snørebånd (enkelte)
- 20 kvadratmeter moskitonet
- 2 æsker tændstikker
- 1 sammenfoldelig skovl
- 2 sprayflasker insektskræmmemiddel
- 6 personlige røgalarmer
- 1 cykel (forhjul taber luft)
- 1 råber
- 6 paraplyer mærket "Emergency Landing — Press to activate"
- 6 utility knives, model Victorinox
- 1 tønde partisansøm (ikke særlig solid, går let i stykker, fx ved start)
- 1 kædesav mærket "Made In Texas"
- 1 Slugthrower + shells: 15 HE , 5 flares, 5 napalm samt 5 gas (utætte?)
- 2 Ice Guns
- 1 Flame Thrower
- 1 Cone Rifle + shells: 10 napalm, 20 flares, 1 tacnuke (ligger i separat forsegleet æske med faremærker og advarsler)
- 6 knipler

- 6 messingknojern
- 1 kevlar vest (P3)
- 1 Farraday Suit (E4)
- 1 rustning (I3/L1)
- 1 Battle Armour (A117)
- 2 Læderbrynjer (I1)

First Contact Equipment.

- 5 æsker klare glasperler (a 100 stk.)
- 7 æsker farvede glasperler (a 100 stk.), assorterede farver (ROY-G-BIV)
- 3 håndspejle med gyldne håndtag
- 1 Fold'O'Matic bur (2 m x 2 m x 2 m), ekstraforstærket
- 1 elektrostav
- 1 æske Teela'O'Malley Posters (assorterede, hovedsageligt i space suits) (20 stk., 1.0 m x 1.5 m)
- 3 videobånd mærket "Teela'O'Malley Says "Welcome To Alpha Complex"" og "Complimentary copy for all alien species" samt (1 af hver) "VHS", "Betamax" og "Video 2000"
- 1 spil Space Invaders
- 1 gulvmoppe
- 1 gulvklud
- 1 spand
- 1 pose tørvand
- 1 pose sæbespån

Research & Design proudly presents the all new

T E X A S

(Telescopic Extension X-ray Amplified System Mk. 1)

Section A.1.1.1.1.1. General Description of TEXAS Mk. 1.

This model, which is designed for use with the ORCS Mk. 43 comes fully equipped with:

- Small loops for easy attachment to ORCS-systems
- Nifty yellow and black stickers
- High Powered Nuclear Fission Power Plant
- Reactor Shielding to prevent Alpha- and Beta-ray emission
- Integral Self-Destruct Unit with Timing Expansion (optional)
- Burglar Alarm (may be linked to Self Destruct Unit)

Warranty

N/A on experimental equipment.

Section A.2.1.1.1.1. Instructions for use.

(not available by deadline of printing)

Section A.3.1.1.1.1. Maintenance.

(none necessary)

Section A.4.1.1.1.1. Optional Equipment.

(none at the moment)

Section A.5.1.1.1.1. Prices.

This piece of equipment is unique and cannot possibly be replaced. This only working prototype is not for sale.

Section A.6.1.1.1.1. Insurance.

According to the Share-And-Enjoy regulations, R&D is unfortunately at the present moment of time unable to offer any kind of insurance whatsoever. Please be careful with our equipment (or else).

Section A.7.1.1.1.1. Claims and Coverage.

The person(s) testing the aforementioned item will be held fully responsible for any accidents caused by the aforementioned piece of equipment, active or inactive.

R&D will not under any circumstances take any responsibility for anything. We make it, you break it, and you're going to pay for it! That's our motto.

This does in no way affect your consumer statutory rights.