

Et Langt Liv



Et science-fiction scenarie
til Fastaval 96
af

Nikolaj Lemche

Et Langt Liv

Et Science-fiction scenarie
til
Fastaval 96

Af

Nikolaj Lemche

Så er jeg endelig færdig! Dette scenarie har taget over 150 timer at lave. Det er første gang at jeg skriver et langt scenarie og jeg er spændt på om det er brugbart.

Jeg håber at du får fornøjelse med at læse og spille det. Du er velkommen til at ringe til mig, hvis du har spørgsmål til historien eller andre ting.

Mit tlf.nr. er **86 15 26 94**, du har størst chance for at fange mig imellem kl. 17 og 18. Ellers ses vi på dag 0, den 3/4-95.

Jeg vil gerne takke Christian Nørgård og Lars Konzak for de gode scenarie forfatter weekender de arrangerede, jeg takker prøvespillerne på weekend II og beklager at jeg ikke fik alle deres navne, jeg vil også takke min bror Valdemar Lemche for hans interesse.

Nikolaj Lemche

I dette scenarie er følgende programmer brugt: Quark XPress 3.11 til indskrivning og layout. Photoshop 2.5 til billedbehandling. Caligari trueSpace 1.0a til 3d objekter. Og 3D Home Architect 1.1 til grundplanerne.

Fonte: Arial, Times new roman, *FZ Hand 28*, BernhardFashion og EL.

Indholdsfortegnelse.

Indledning	3
Prolog	5
Del I - Ankomsten	6
Del II - På Euforia	9
Del III - Jagtsæson	14
Del IV - Konflikt.....	17
Del V - Afgang	18
Epilog	18
Efterskrift	18
Flowchart	19
Appendiks A - Regler	20
Appendiks B - Verdenen	24
Appendiks C - Euforia	26
Appendiks D - Bipersoner	28
Referat af prøvespillet	30
Kort I - Trofæhuset	32
Kort II - Hangaren	33
Handouts	
Hovedpersonerne	

Et Langt Liv

Velkommen til et lettere moralsk science-fiction scenarie. Dette scenarie handler om det at leve i meget meget lang tid, og hvad det kan medføre. Min personlige mening er at kun med nye mennesker kommer der afgørende nye idéer. Et samfund der ikke får nyt blod vil måske nok både teknologisk og socialt avancere, men langsomt og ikke i nye retninger.

På et personligt niveau vil folk også stivne. Jo ældre man bliver, jo mere vanemenneske bliver man. Tænk på hvordan man har det efter at have gået på det samme arbejde mere end 500.000 gange.

I denne historie vil en flok meget aktive og idé rige personer komme i kontakt og konflikt med et samfund, hvor folk ikke ældes.

Genren

Dette er et rendyrket science-fiction scenarie. Stilen kender man fra film som Alien og 2001 samt tv serien Babylon V. Det er vigtigt at spillelederen ikke kører scenariet som f.eks. Star Trek eller StarWars, stilen er mere barsk og direkte.

Der er en række konventioner i denne genre. For det første er teknologien neutralt. Der er måden den bruges på, som afgøre dens indflydelse på samfundet. Teknologien skal også være troværdig.

Våben er meget farlige og folk kan nemt dø, men lægevidenskaben kan udføre mirakler. Psykiske evner er enten ikke eksisterende, meget sjældne eller suspekter, i dette scenarie er sådanne evner stort set ukendte.

Der findes ikke onde og gode mennesker som i andre genre. Dine handlinger bestemmer hvordan folk føler overfor dig. Der eksisterer altid en grund til handlinger, der fra et synspunkt kan virke fornuftige, som fra andres synspunkt, er totalt syge.

Appendiks B indeholder beskrivelser af verdenen og teknologien.

Historien

Det meste af denne historie udspiler sig på planeten Euforia. Se appendiks C for detaljer om planeten og dens forhold.

Kort fortalt har man i fortidens skygger fundet ud af afbryde alle ældnings processer og returnere folk til et fysisk

stade som tyve årige. 99% af befolkningen er mere end 20.000 år gammel. De er fastlåst i vaner og traditioner i en grad, der har reduceret deres liv til en række forudbestemte handlinger. De lever i et fysisk paradys, men for at se lyset må man kende mørket (cit. Tolkien), og de har levet i paradys så længe at, efter vores standarder, er deres følelser væk. Kun ekstreme oplevelser kan vække dem til live igen og almindelig moral eksistere ikke.

Hovedpersonerne består af en lille gruppe lejesoldater eller detektiver (eng. *troubleshooters*), der har rodet sig ud i store problemer. Når historien starter er de jagtet af store krigsrumskibe. Netop som de får aktiveret deres *ormehuld-generator*, bliver de ramt og alt går amok. De ender i et ukendt solsystem, hvor de kan konstatere at skibet er ved at gå ned med flaget. De finder en beboelig planet med tegn på civilisation og er tvunget til at lande på den.

De ender i den største by på planeten, hvor de bliver modtaget af smukke unge mennesker, som byder dem velkommen. Folk oplever en behagelig gæstefrihed. Det bliver snart gjort dem klart at man er evigt unge på planeten, og folk får tilbuddet at blive medlemmer af dette paradys.

Nu kommer der en periode hvor man oplever Euforia. De vil opleve skønne ting, men folk vil reagere forskelligt på dem. De vil også møde de unge, det viser sig nemlig at nogle af de gamle får børn en gang i mellem.

Her begynder de første skår at vise sig. Folk kan se problemer, hvis eksistens ikke bliver anerkendt og løsninger bliver ignoreret. Visse steder og visse ting bliver holdt hemmeligt. Efterhånden vil de unge i gruppen identificere sig med de unge på planeten og en konflikt vil begynde.

En dag starter jagtsæsonen. Folk vil blive indviteret med på jagt. Her viser sig det at de ældre jager og dræber de unge på bestialske måder, for at vække følelser i sig selv. Ingen skal spares. Nogle af hovedpersonerne har fået venner blandt de unge, og de andre vil få det meget dårligt.

Nu skal folk til at handle. Rumskibet skal gøres klart, og venner skal reddes. I denne periode kommer konflikterne internt i gruppen frem. Det er klart at folk ikke alene kan ændre noget, og flugt er den eneste mulighed, hvis man ikke selv vil ende som jæger eller jaget. Flugten går galt (måske pga. internt forræderi).

Så møder folk den kolde side af Euforia. De skal prøve at argumentere mod 20.000 års ingroede vaner. Alt hvad de siger gør det værre for dem selv. Spørgsmål overfor Euforiernes kultur vil forsegle deres skæbne. Måske bliver gruppen splittet her, måske ikke.

Vi kommer til finalen, hvor folk selv skal jages. De får brug for alle deres evner hvis de vil overleve. Hele finalen kommer til at vise at idéer og selvstændigt initiativ vil sejre over vanetænkning og folk vil slippe væk, måske med en ladning unge mennesker i lasten.

Hovedpersonerne

Jeg regner med at alle spillede nærlæser hovedpersonerne. Jeg har begrænset spilpersonen til et enkelt ark, så der skulle være en chance for at man husker deres særheder. Her kommer en hurtig præsentation af de enkelte, og hvilke hensyn spillelederen bør tage til hver, i løbet af scenariet.



Klaus Bragdou. En ældre videnskabsmand som er specialist i *ormehulds-motore*. Han lider af uhelbredelig kræft og har en del smerter, men hans stærke vilje holder ham igang. Han er hjernen i gruppen og er et godt menneske. Du kan give ham geniale indfald i naturvidenskabelige problemstillinger.

Han er den der kan få mest ud af at slutte sig til de evigt 'unge' Euforier, men han er også et samvittigt menneske og vil opleve en konflikt i sig selv. Køb på den.



Salli Andersen er en smuk empatisk pige. Hun har lige mistet hendes mor, og er lettere traumatiseret pga. dette. Hun er typen som søger trøst hos fremmede. Hun har pacifistiske tendenser og er empatisk. Hun vil mærke kulden i Euforierne (se appendiks C). Denne kulde skal fortælles diskret, ellers vil det dominere

folks holdning fra starten af. Hun søger kontakt udefra, så spil de unge særlig sympatiske overfor hende. Og pointer deres varme følelser.



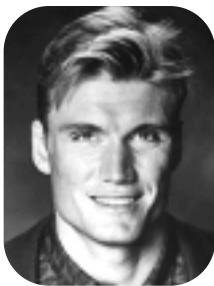
Charles Oldenburd er skibes computer troldmand. Han er en pæn mand på 30 år. Han er begyndt at få rynker i ansigtet og er angst over at miste sit udseende. Han kan mærke når han går for langt. En god rollespiller vil aldrig få brug for denne evne, men den er med som en sikkerhedsventil, hvis Charles er på vej til at blive for upopulær. Han er en egoist og narcissist, og er den i der vil være mest positiv overfor de gamle Euforier. Han vil måske forråde gruppen og skal have lov til det.



Linda di Zegera er en stærk kvinde. Hun er skibets pilot, og er den der tager lederskabet i gruppen. Hun føler sig isoleret, da hun har en moderrolle. Linda har evnen at kunne tage et køligt overblik og se løsninger. Hvis du kan se en løsning på et problem og du skal videre med scenariet, kan du bruge Linda. Du skal regne med at hun vil være neutral i forholdet til Euforierne indtil de grimme ting starter. Hun bør være bekymret for gruppens sammenhold, derfor skal du gøre hende opmærksom på interne konflikter. Hun er den samlende faktor der skal forhindre scenariet i at gå til grunde i folks personlige lyster.



Edward Blum er skibets praktiske tekniker. En glad og simpel mand, der altid har en løsning på et teknisk problem. Hans problem er at han er kommet i panikalderen. Edward har evnen at kunne bruge og modificere fremmed teknologi. Dette giver folk en fordel i slutningen af scenariet. Edward vil se muligheden for at blive ung igen. Dette kan bringe ham i konflikt med de andre og ham selv. Hans intellekt er rationelt og moralsk, men hans følelser er egoistiske. Der er mulighed for at spillederen giver han nogle følelsesmæssige input, som får ham til at bryde med almindelig moral.



Thomas Bjørksten er våbenekspert. Han ser sig selv som lidt af en helt og er en udadventt handlingsmand. Han er ganske flink, han er bare dårlig til at indordne sig. Thomas har altid voldsomme følelser for dem han involvere sig med. Det er vigtigt at gør sig klart at Thomas har en meget vigtig rollespils betydning for historien. Han bør involvere sig personligt med de unge. Når tingene begynder at blive grimme bør han gribe til handling med det samme. Hans særlige evne er at han er hurtigere end andre i kamp.

Gruppen er lavet sådan at nogle vil gøre sig venner med Euforia mens andre vil afsky stedet. Der skulle være rig mulighed for en intern konflikt i gruppen.

Det er meget farligt at styre hovedpersoners følelser. Giv små stikpiller der virker ok i forhold til de følelser der står beskrevet på personarkene. Hvis folk er rimelige rollespillere vil de kunne acceptere sådanne input. Gode rollespillere vil tage imod dem med kyshånd.

En ofte begået fejl er at skubbe til folk, hver gang det begynder at gå lidt langsomt. For at oplevesen er underholdende, har folk brug for forskellige niveauer af spænding og suspense. De har brug for pauser. Hvis der er et højt spændingsniveau hele vejen igennem, vil det ende som en dårlig actionfilm, hvor man ikke får tid til at tænke eller føle for noget af det som sker.

Bipersonerne

I appendiks D står bipersonerne skrevet i detaljer, men her er der en kort liste over dem:

Zenda er en ung smuk pige der vil fange Thomas hjerte.
Oinl, *Pesla*, *Ælfih* og *ulslo* er en gruppe unge som ejer et varmt fællesskab, folk vil kunne slutte sig til.

Bram er manden uden øjne.

Ontro er bibliotekaren

Olisla Truimpa er musikeren.

Logron er politimanden.

Øjlin er bestyren for trofæhuset.

Kaklo er lægen

Drombus, *Quilta*, *Roldro* og *Ømtri* er rådsmedlemmer.

Ægil er rådslederen.

Regler

Da der kan komme en del actionscener i dette scenarie, har jeg besluttet at bruge en simpel version af mit spilsystem *Rullebanger*. I appendiks A, står der de regler man har brug for at vide. Det er fire sider, og skulle ikke være det store problem at bruge.

Appendikserne

Der er fire appendikser i dette scenarie. De beskriver den forhåndsviden du bør have, før du læser resten af scenariet. Derfor vil jeg forslå at du står om på appendiks A og først kommer tilbage hertil, når du er færdig.

Indledningen

Start med at beskrive hvad folk er.

De er en lille gruppe af lejesoldater/detektiver (eng. *troubleshooters*) som lever af at udføre missioner, der er lettere lyssky, og som ingen officielle grupper har lyst til at blande sig i. De udfylder en lille niche i det store interstellare samfund og har indtil nu klaret sig godt. Kom med en hurtig beskrivelse af verdenen, samfundet og teknologien.

Folk starter i deres rumskib Kortess (se handout I). Deres mission er gået gruelig galt. Nu er de jagtet af et par store voldsomme rumskibe. De skulle blot finde en bortført datter af en vigtig mediamand og bringe hende hjem. Det viste sig at hun ikke var bortført, men en gæst hos en minister, der var en kendt modstander af hendes far.

Sagen udviklede sig voldeligt og på en eller anden måde blev ministeren dræbt og pigen blev væk. Folk er nu jagtet som terrorister. Her starter scenariet.

Efter at have givet en malende beskrivelse af gruppen og missionen, skal du gå dine spillere i bedene. Spørg dem om hvilke persontyper de kan li' at spille og hvad de godt kan li' at lave som rollespillere. Dette skulle give dig et førstehånds indtryk af dine spillere som personer og rollespillere. Uddel de hovedpersoner, som passer sig bedst til de enkeltes personlighed.

Imens folk læser deres personer, kan du give dem et lidt info om spilsystemet, dvs. at de skal have en masse almindelige terninger og det gælder om at slå højt. De fleste kender til *target number* systemer (Shadowrun, Storryteller og Vision), den eneste særlig i Rullebanger er de høje sværhedsgrader. Besvar evt. spørgsmål om hvad de enkelte ting på personarket betyder.

Når folk er klar skal de præsentere sig selv. Sørg for at de fra første stund er i deres persons *stemme*. Dvs. at de bruger *jeg* formen og med det samme falder ind i deres rolle.

På tidligere Fastavaller har jeg brugt en 15-20 min. på at få folk ind i deres rolle. Hvis folk tøver og ikke tør, så virk udfarende, kom med et par citater som deres person kunne fyre af og kast handsken over til spilleren. Dette scenarie har brug for at folk er aktive personer.

Når folk er inde i deres personer, skal vi have dem rystet sammen, kast dem ud i første scene med det samme, tillad ikke kiosk besøg før prologen er omme.

Prolog: Held i uheld

Den første scene har til formål at ryste folk sammen. Den indeholder en del action og skal helst få folk helt op og køre. Vær hurtig. Afbryd folk. Giv indtryk af at det hele er ved at brænde sammen. Gør dem stressede.

Partikel stråler skyder igennem rummet. Folk forsøger at undslippe i deres rumskib. Nogen har puttet en virus i *navigationscomputeren*. *Ormehuldsgeneratoren* skal opbygge energifeltet. Holder *antistof beholderne*?

Linda har brug for alle hendes evner hvis de skal undgå at blive ramt. Lad hende slå nogle *modstandslag* mod skytterne på de angribende rumskibe. Hvis de bliver ramt giver du skibet mindre skader, som Edward straks må se til. Eksempler kan være: Et huld i skroget, broens luft suser ud! Strømmen til life-support systemet bliver afbrudt! Sensorene går sort! Energiceller kortsletter og eksplodere!

Folk kan komme til skade, Salli får brug for hendes læge evner for at få folk på benene igen. Hun ved at det er usundt at få stimulerende sprøjter, når man burde ligge i en *autodoc*. Gør dette klart for hende.

Thomas styre de små kanoner. Han har travlt. Der bliver sendt missiler efter skibet. Han skal skyde dem ned, inden de kommer for tæt på. Hvis skibet bliver ramt, kan hans sigtemidler gå ud. Så kan han kun skyde efter missiler han kan se visuelt! Eksplosionerne fra disse missiler er kraftige nok til at lave flere skader.

Klaus har travlt. Ormehuldsgeneratoren skal igang. Den skal bruge 10-12 min. på at opbygge et energifelt kraftigt nok til at skabe et ormehuld. Han kan med et godt slag få den igang på en 7-8 min. Han ved at hvis han fik energien fra kanonerne, kunne han klare det på 3-5 min. Få ham til at kontakte broen og forlange energien. Thomas vil nok brokke sig. Linda må afgøre.

Men de har et endnu værre problem. Uden en præcist beregnet kontrol af ormehuldet kan de ende et tilfældigt sted, eller i et parallelt univers. Og *navigationscomputeren* synger julesange.

Charles sveder over computeren. Kan man finde virusen? Han kan reboote computeren. Et ægte koldt reboot vil tage 4-5 min. Hvis han søger efter virusen, opdager han at den kommer udefra. En nærmere undersøgelse vil vise at det er hans egen bærbare der indeholder virusen. Han bekæmper sig selv. Hvis han bruger sin egen computer til at diagnosticere *navigationscomputeren* efter et reboot, vil den begynde at synge julesange igen.

Lad folk råbe af hindanden. Fortæl til de forskellige, hvor meget ting truer, og de andre hjælper ikke nok. Alle skal hyles lidt ud af den.

Netop som alt ser ud til at gå den rigtige vej, mærker Salli noget truende tæt på. Med et bliver de beskudt forfra! Et cloaket skib, har afskåret dem. De er omringet. Med dødelig præcision bevæger partikel stråler fra alle sider mod folk. Det er slut!

Den første stråle rammer dem! Den aktivere *ormehuldsgeneratoren* udenom styrresystemerne og folk bliver brutalt sparket ud af det fysiske univers.



Jagten af Kortess.

Del I. Ankomsten

At bevæge sig igennem et ormehuld er ulogisk for sanserne. Det er som hvis man trådte ind i et maleri og bestod af fernis. Ens fysiske eksistens som bogstaver på et stykke papir, som man kan se, men ikke kan føle eller forstå. Folk psyker ud.

Denne gang er det værre end normalt. De fleste mennesker bruger bedøvende midler når man bruger et ormehuld, men folk er kastet ud i det uden forberedelse.

Dette burde være slemt nok, men hoppet er værre denne gang. Man begynder at fornemme ting skrevet på papiret. Ting som man endnu ikke har oplevet, vrede, glæde, sorg og kærlighed, som man kan se men ikke føle. Det synes som om at folk er fanget udenfor det fysiske univers og dets rammer.

Endelig bryder folk igennem. De kan se en gul sol i sidevinduene. Der er til til at falde til ro og begynde at undersøge situationen.

Life-support meddeler at systemet er 70% ok. Skroget og vingerne har taget en del skade og skibets struktur er næsten ødelagt. *Navigationscomputeren* meddeler at den ikke ved hvor folk er. *Powersystemet* trænger til en større reparation. De har heldigvis det meste af *antistoffet* tilbage, men *ormehuldsgeneratoren* er brændt sammen. De *monopolære* motore virker stadigvæk, og det gør skibets *long-range sensore* også.

Folk kan undersøge hvor de er. De befinder sig i et solsystem med en G5V, stjerne (Se appendiks C for detaljer om Euforia systemet). *Navigationscomputeren* kan ikke genkende nogen af stjernerne, men Klaus kan konstatere at udfra de omgivende stjerners spektralklasse, må de befinde sig i en kugleformet hob eller tæt på centrum af en galakse. De mest fortigtige skøn siger at de er hoppet mindst 25.000 lysår, en ny rekord!

De kan se at deres rumskib er for ødelagt til at kunne slippe væk fra systemet, men den anden planet ser ud til at kunne rumme mulighed for liv. Når folk kommer tættere på kan deres sensore fortælle at der er tegn på en teknologisk civilisation på planeten. De kan se at størstedelen af overfladen er et perfekt naturlandskab, og at der findes nogle få byer oppe i de højeste bjerge. For at kunne få flere detaljer, må folk gå i kredsløb omkring planeten.

Fra kredsløb kan de se at arkitekturen tyder på en avanceret civilisation. Der er ikke tegn på at de har udviklet rumfart, da der ikke er objekter i kredsløb omkring planeten.

Der er ikke veje mellem byerne, men man kan se objekter flyve i den øvre atmosfære. Strukturerne på planeten kunne tyde på at det var en menneskelignende race der boede på planeten, hvilket jo ikke er usandsynligt (se appendiks B. for verdenshistorien). Man kan også måle at de har kraftige energikilder i byerne.

Ned på planeten

Folk har travlt med at indsamle data, da de med et mærker at noget trækker i rumskibet! De er fanget i en *tractor beam*, et energifelt der laver en fysisk påvirkning af skibet, noget som man ikke kan! Folk har mistet kontrollen over deres skib og hvis de begynder at bruge deres motore for at modarbejde strålen, kan de mærke at skibet begynder at falde fra hindanden. Det har taget for mange skader under flugten.

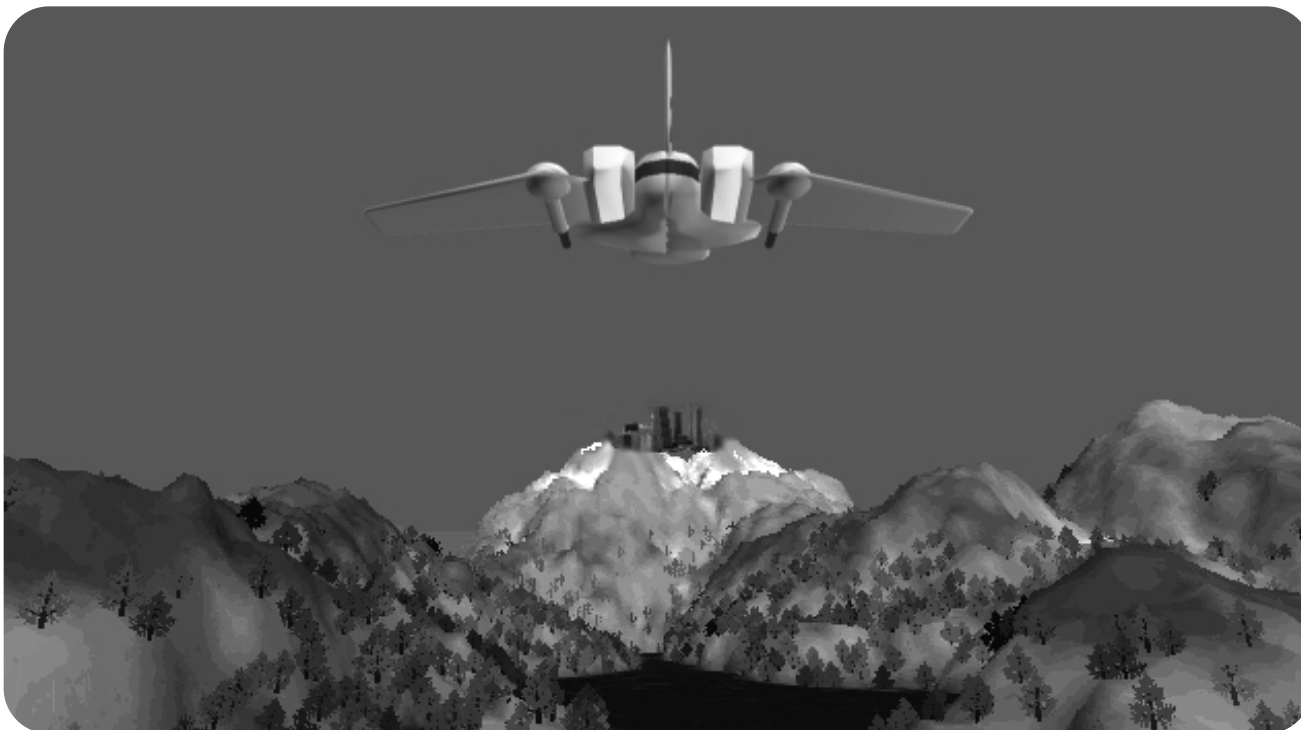
Nede på Euforia har man forlængst opdaget rumskibet. De gamle kan svagt huske at man rejste imellem stjernerne i fordums tid, og er blevet nysgerrige.

Ægil selv er blevet underrettet om det fremmede skib. Han er interesseret i hvad det kan rumme. Nye oplevelser måske? Han beordre det bragt ned til overfladen.

Folk har ingen kontrol over skibet og oplever en mærkelig langsom nedgang igennem atmosfæren. De kan se at de styre mod den største by på planeten. Edward vil vide at det er heldigt at de er blevet taget ned på den måde, da han ikke er sikker på at skibet kunne holde til en *reentry manøver*.

Langsom nærmere de sig den store by. Et flot syn, høje bygninger rækker mod himlen, udbygninger strækker sig ud i den frie luft med flere kilometers fald under sig, mange mindre bygninger ligger i sirlige mønstre imellem store bygninger, og parker er spredt jævnt ud over det hele.

Skibet styre mod en af de bygninger der hænger ud over bjergsiden, en stor port åbner sig og skibet bliver sat ned på gulvet. Hvis ikke folk selv slår landingsstellet ud, får de sig en rystetur.



Langsomt men sikkert nærmer Kortess sig byen.

Modtagelsen

Det er vigtigt at du som spilleleder ikke overdriver beskrivelserne af byen eller dens indbyggere, dette vil med det samme, vække folks paranoia. Beskriv ting i positive termer, men gør det diskret og realistisk. Prøv at overbevis dig selv om det fede ved Eufora og giv denne følelse videre til folk. Det første møde med euforierne vil afgøre stilen i resten af scenariet. Hvis folk reagere negativt overfor euforierne vil der ikke komme nogen intern konflikt og tilbuder om evigt liv vil ikke blive modtaget automatisk.

Folk kan nu studere deres omgivelser. De befinder sig i en hangar med store panorama vinduer der vender ud mod landskabet. Man kan ikke se ind i byen. Hvis folk undersøger det, vil sensorene vise at luften er helt fin, faktisk bedre end inde i rumskibet, trykket er noget lavere. De kan også sanse at der er livformer oppe i noget der ligner et kontrolrum, men de kan ikke få detaljer.

Oppe i kontrolrummet er Euforiernes råd, sammen med teknikere. De skanner på livet løs for at se hvad der er inde i *UFO'en*. Ægil bliver glad, da det går op for dem at folk er mennesker.

Hvis folk undersøger det vil deres sensore fortælle, at de bliver skannet. Hvis hun prøver at sanse følelser oppe fra kontrolrummet, vil Salli mærke en blanding af kølig professionalismisme, afdæmpet nysgerrighed og voldsom positiv rendyrket glæde. Hun får indtryk af at folk er velkomne, og hun kan ikke mærke nogen fjendtlige følelser.

Et kvarter efter at skibet er landet, vil nogle åbne sig og en modtagelseskomite vil træde ud i hangaren. Den består af rådet og lægen Kaklo. Salli vil kunne mærke kedsomhed fra Roldo, nysgerrighed fra de andre og en stor glæde fra Ægil. Folk bliver nødt til at møde velkomstkomiteen.

Når de træder ud af rumskibet vil en diskret men højtidelig musik begynde. Ægil vil træde frem og begynde at sige noget på et sprog folk ikke forstår. Skibets computer kender heldigvis sproget. Det er et arkaisk sprog, men den har en base over det. Efter en to tre sætninger aktiveres folks *oversættere* og de kan nu kommunikere med de lokale.

Ægil vil byde folk velkommen. Han vil fortælle dem at de er landet på Eufora og at de er de første gæster på planeten i tusinder af år. Folk vil endnu ikke kunne vide at han taler af personlig erfaring. Folk er velkomne og kan regne sig for ærede gæster. Rådet vil herefter hænge et klæde over folks skuldre.

Ægil vil hænge det over Linda's skulder og kigge intenst på hende. Quilta vil give Edward hans, hun ser godt ud så trød lidt på hans kompleks. Roldro vil hænge et på Sallis skuldre, hun kan mærke at det keder ham at stå her. Ømtri vil give sit til Charles, han skal have at vide at hun er en sild, han vil nok give hende et frækt blik og hun vil besvare det med åben interesse. Drombus vil give sit til Thomas og se ham an som man kigger på en præmietyr. Endelig vil Kaklo give sit til Klaus, han vil kigge på ham med mild interesse.

Efter denne lille ceremoni, vil Ægil atter byde folk velkommen og tilbyde dem hans folks gæstefrihed. Han vil forslå at de kommer med og lader sig indkvartere i et gæstehus.

Folk har ikke meget valg. Hvis de stiller spørgsmål, får de at vide at det er tradition at man først holder en velkomst-fest for ærede gæster og at alvorlige ting først bør diskuteres dagen efter. Euforierne vil ikke afvige fra denne tradition.

Hvis folk på noget tidspunkt tager våben, udstyr og rustning med vil det blive noteret men ikke forhindret. Euforierne kender ikke til blasters og er de ude af stand til at forestille sig at folk kunne være en trussel.



De får alle en luksus lejlighed.

Indkvarteringen

Folk vil blive transporteret i en *gravbil*, de vil have mulighed for at se byen. Der er et par ting de vil bemærke. For det første ser alle voksne ud til at være omkring tyve, der er få børn og alle, som kan se folk, kigger på Klaus, Linda og Edward. Men p.g.a. traditionen for ærede gæster vil ingen besvare spørgsmål med andet en afvigende svar.

Folk bliver indkvarteret i en mindre bygning i udkanten af byen, hvor de har udsigt udover bjergene. Hver af hovedpersonerne får deres egen lejlighed, med stuer, luksuriøse baderum og altaner der går ud over bjergsiden. Stedet er rigtig behageligt.

Folk kan godt gå rundt, men værten i gæstehuset vil fortælle dem at der afholdes en fest til deres ære om halvanden time. Han vil diskret antyde at folks tøj, for ikke at nævne deres hygiejniske tilstand, ikke ville være passende for en sådan lejlighed. Folk vil kunne finde et kæmpe assortiment af forskelligt tøj i hver lejlighed, og de bliver nødt til at få hjælp af deres vært for at kunne finde noget passende.

Det viser sig at passende tøj, er noget der understreger en krops skønhed, dvs. noget der er ret afslørende både for mænd og kvinder. Desuden skal begge køn sminkes. Da flere af hovedpersonerne har mindre end perfekte kroppe vil de nok vælge noget andet. Thomas og Klaus burde nægte at lade sig sminke af *sminke maskinen*.

Folk vil nok bruge denne lejlighed til at snakke sammen, om hvad de burde gøre nu. Deres problem er at de ikke kan slippe bort, og skulle de? Tilbage i deres egen del af galaksen er de nu eftersøgte terrorister, de vil få det svært, og det er ikke sikkert at de kan returnere til deres gamle profession.

De er alle handlekraftige mennesker, som nok skulle kunne være til nytte. Og ingen af dem har nære bånd til nogen tilbage i deres gamle samfund. Endelig virker deres rumskib ikke, og den eneste måde de kan få det i orden på er ved at få hjælp af de lokale. Alt argumentere for at folk burde blive her, hvis ikke permanent, så i hvert tilfælde for en længere periode.

Styr diskussionen ved at uddele information diskret til de enkelte.

Imens dette sker, er der en stor diskussion i råddet. Drombus mener at folk burde blive kategoriseret som 'unge' og derfor holdt i luksus indtil jagtsæsonen starter. Ægil derimod mener at de er gamle og at de rummer en mulighed for oplevelser. De tre andre blander sig ikke i diskussionen.

Endelig bliver Kaklo tilkaldt og han får lov til at afgøre sagen. Kaklo har ingen menneskelige følelser for gæsterne, men han er interesseret i at prøve at behandle dem med 'kurren' for at se om den også kan bruges på fremmede.

Om de senere kommer til at opføre sig som unge, er ikke hans problem. Derfor beslutter han at ikke bare skal man anse dem for voksne, men man bør også tilbyde dem at blive Euforier og give dem 'kurren'.

Festen

Folk bliver fløjet til en stor bygning som består af et tyndt tårn med en cirkulær platform over. Over denne platform er der en halvkugle, som er lavet af et gennemsigtigt materiale. Et imponerende bygningsværk. Man kan kun komme ind i bygningen via små altaner som man træder ind på fra *gravbilerne*. Indenfor er der et gulvtæppe som dækker hele gulvet. Ude langs kanten er der lave borde (15 cm) og en stor mængde mangefarvede puder.

Når folk ankommer er rummet allerede halvt fyldt med let påklædte tiltalende unge mænd og kvinder, der lyder en let musik og man kan høre dæmpet tale og en let latter rundt omkring. De af hovedpersonerne som ikke er *korrekt* påklædt og sminket vil bemærke at de lokale kigger på dem. Salli vil kunne mærke at de undre sig over hvad folk vil her? i en Euforiers øjne er man kun til fest hvis man er klædt på til fest. Hvis man ikke er klædt på til fest, er man ikke til fest, og derfor er folks tilstedeværelse besynderlig.

Rummet bliver langsomt fyldt op med festdeltagere, de indtager alle deres almindelige pladser, som de altid har haft. Til sidst vil råddet dukke op gående-side-om side hånd-i-hånd, de går lige igennem rummet og folk tager deres pladser bag dem i en meget indviklet blanche. Det er tradition at gæster ikke deltager i denne indledende dans.

Efter denne dans vil råddet slå sig ned sammen med vores hovedpersoner. Maden ankommer og serveres. Der vil nu være mulighed for lidt snak. Kør denne samtale stille og roligt. Rådsmedlemmerne vil gerne besvare spørgsmål som er af en afslappet social karakter, men hvis folk prøver at snakke om noget alvorligt vil de klappe i, og så at tale om noget andet let. f.eks. om sminke genere en persons øjne, eller om maden er tilfredsstillende. Det er tradition at man aldrig siger noget negativt om velkomstfesten og et sådant brud vil få samme reaktion som et alvorligt spørgsmål.

Hvis folk bliver meget uhøflige vil Ægil fortælle dem at der i morgen vil blive holdt et møde hvor man kan snakke om alvorlige ting.

Festen er ok. Der er dans, smukke unge mænd og kvinder, maden er god og vinen udsøgt. Folk smiler og er glade. Hvis Salli koncentrere sig vil hun få en fornemmelse af at glæden er kunstig men det er den ofte også derhjemme.

Ømtri vil i lag med en af mændene i gruppen. Helst Charles. Husk at Charles elsker selve forførelsen af en kvinde, og Ømtri er en *gammel* rotte i dette spil, så hun vil spille lidt svær, men vil skubbe videre, hvis de går i stå.

Ægil vil koncentrere sig om Linda og spillederen er velkommen til at opfinde andre ældre der vil opleve de fremmede. Hvis folk kommer i lag med en lokal, vil de trække sig tilbage til den lokales hjem. Du kan allerede her præsentere flere af bi-personerne i historien, som Ondro (bibliotekaren) og Olisla (musikeren).

Tilbuddet

Den næste dag skal folk til møde. De vil alle blive fragtet til den højeste bygning i byen, hvor de vil blive ført til et ventelokale under rådlokalet. Værelset er igen i stilen hvor alle ydervægge består af gennemsigtigt materiale. Man kan se ud over hele byen og de omliggende bjerge. Man kommer op med en lift. I rådlokalet er møblerne diskrete, men man kan genkende det universelle store bestyrelsesbord, med en masse stole på hver side og en større stol nede for enden.

Igen skal folk have det korrekte tøj på. Denne gang er tøjet i moderne amerikansk buisness stil eller i militær tøj, der minder om noget fra Victoria tiden.



Under rådlokalet befinder der sig et typisk kontorlandskab.

Når folk ankommer må de vente i ventelokalet på etagen under rådlokalet. Jo værre folk opførte sig dagen før, jo længere kommer de til at vente. Hvis folk havde opført sig eksemplarisk vil de hurtigt komme op, men hvis folk havde opført sig dårligt diskutere råddet.

Salli kan, få et par indtryk af følelserne fra denne diskussion. Gør dem så kraftige som du mener at de bør være ud fra folks opførelse. Hun kender endnu ikke rådsmedlemmerne godt nok til at kunne genkende dem på deres følelsesmønstre.

Når folk kommer op vil de blive modtaget af Ægil. De er nu velkomne til at stille spørgsmål. Råddet vil besvare spørgsmålene så godt det kan: "Ja de er alle unge her på planeten". "Nej de ældes ikke". "Nej, folk er ikke tvunget til at blive, men deres skib er jo ødelagt og folk på Euforia forstår ikke dets teknologi". "Ja folk må godt blive her, faktisk ville det glæde råddet meget hvis de vil". "Ja de får skam børn", "nej overbefolkning er ikke noget problem". Spørgsmål omkring teknologi vil de besvare i generelle termer, da ingen af dem er teknikere.

Når samtalen bevæger sig ind på det at blive på planeten og på de lokales udødelighed, vil råddet tilkalde Kaklo. De vil spørge ham om han har fundet ud af om folk kan modtage 'kurren'. Lægen vil fortælle folk at de på Euforia kender til hvordan man holder sig evigt ung, selv gamle mennesker ældes bagud når først kuren er startet, en lille sidebonus af kuren er at alle mutations sygdomme bliver kureret.

Klaus har kræft og vil se at dette kunne være hans frelse. Edward og Linda ville kunne få deres tabte ungdom tilbage. Salli vil ikke dø som hendes mor. Og Charles vil ikke blive gammel og grim. De har alle argumenter for at sige ja!

Men da folk nok er mistænksomme, vil de nok regne med at der er en pris eller en hage ved det. Ægil vil fortrække at folk blev på planeten, hvis de fik kurren. Kaklo vil fortælle at kurren kræver at man tager et medikament resten af livet. Da han er total følelseskold kan Salli ikke mærke at han lyver.

Folk vil nok tage imod tilbuddet og de vil blive budt velkommen som Euforias nye borgere.

Hvis folk ikke tager imod tilbuddet vil de blive regnet for unge. De vil ikke have mulighed for at reparere skibet, de vil blive sat sammen med unge og de vil blive jaget!

Hvis en eller flere af folk ikke tager imod tilbuddet vil vedkommene blive betragtet som ung og vil blive taget med af politiet natten før jagtsæsonen starter.

Del II. På Euforia

Nu ændre scenariet hastighed. Den anden del ligger mere initiativ ud til spillerne. Formålet med denne del er at give folk et dybere indtryk af samfundet, og de skal støde ind i traditioner og vaner undtaget.

Spillederen skal køre denne del ud fra han egen føling med situationen, og som reaktion på spillernes handlinger. Jeg ved at dette er farligt i con-scenarier, og hvis folk taber initiativet, så brug nogle af de scener, hvor bipersoner er aktive.

Strukturen i den anden del af scenariet er ret løs. I starten skal scenerne: 'Hos lægen' og 'Arbejdsformidlingen' køres og til sidst skal jagt sæsonen starte. Alle andre scener kan puttes ind, i en rækkefølge, der passer til spillet.

Det er vigtigt at give folk følelsen af afmagt overfor de gamle og deres traditioner, og en eller flere skal få et fællesskab og romantisk forhold til en eller flere af de unge. Hvis folk ikke har knyttet et nært venskab med de unge, vil jagten ikke virke godt nok.

Hvordan de enkelte oplever Euforia afhænger af deres synsvinkel. Derfor skal du som spilleleder spille ting forskelligt alt efter hvem, det er du henvender dig til. Charles og Klaus skal opleve Euforien som positive og spændende. Edward og Linda skal opleve dem som ok, men ikke fantastiske. Salli og Thomas skal opleve stedet som stift og koldt fra starten af.

Folk vil nok blive forvirret over denne forskel. Igen skal man dog ikke overdrive de positive eller negative oplevelser, meningen er at folk med tiden skal få en snigende følelse af at der er noget helt galt med stedet.

Hos lægen

Folk skal til lægen, for at begynde behandlingen. Her kommer de til at sidde i et behageligt rum, med dæmpet musik. De skal have bare have taget en gen-prøve, for at man kan konstruere det individuelle virus, som kan fjerne de gener, der fremprovokere alderdommen. Men Kaklo vil udnytte muligheden for nye patienter, køre ham som du har lyst til, men han skal lige være på grænsen til at folk vil fatte afsky for ham. Husk at han ikke har nogen følelser for folk som personer, han har kun professionel interesse i folks som biologiske maskiner.

Den første der skal ind er Klaus. Lægen vil undersøge ham, på et tidspunkt vil han trykke på maven hvor Klaus har ekstreme smerter. Kaklo vil blive meget interesseret i

Klauses sygdom og begynde at studere den fascineret. Han tager ingen hensyn til Klauses smerter og skal tales tilbage til det han egentligt skulle lave.

Den næste er Charles. Kaklo vil hurtigt tage prøven. Derefter vil han begynde at indtale noter om alderdomstegn i en lille maskine. Træd på Charles's følelser og noter ting, som begyndende rynker, overskudsfedt omkring bæltstedet, dårlig mundlugt o.s.v. Du kan gyde vand på såret ved at lade Kaklo forsikre Charles at grunden til at han laver disse noter er fordi disse tegn vil forsvinde.

Salli interesserer ikke Kaklo, da hun allerede har en perfekt ung krop, men hun skal helst føle afsky for denne menneskelige robot, der berører hende med sine kolde fingre. Husk at Salli ikke kan mærke nogen følelser fra ham.

Linda er mere interessant. Han vil lave et total check på hende. Hun er den første midaldrende kvinde, han har set i 20.000+ år. Han vil ikke tage hensyn til at visse kropsdele regnes for personlige, især vil han lave en undersøgelse af hendes livmoder, med et mini kamera. Linda vil nok reagere kraftigt på dette tidspunkt.

Edward er også interessant og Kaklo vil undersøge ham grundigt. Han vil bemærke Edwards opskruede hormonbalance, og vil derfor lave emotionelle test af ham, ved at vise forskellige holografier, der forestiller scener og steder, som parker, skove, strande, robotfabrikker, stjernehimmel, mennesker, nøgne mænd og ... nøgne kvinder. Her vil han se en ændring af Edwards kemiske balance og han vil svagt huske et lignende fænomen i hans egen ungdom. Edward vil herefter opleve Kaklo som mere sympatisk, da han gerne vil lære ham at kende på et personligt niveau.

Thomas er i Kaklos øjne ikke interessant, og efter en hurtig undersøgelse, vil han blive sendt ud igen.



Arbejdsformidlingen

Euforien arbejder faktisk. Det er tradition at folk bliver i deres job, når de først har lært det. Det regnes for upassende at søge nye udfordringer, som at prøve nye jobs. Det forstyrre jo andre job, og ødelægger den daglige rutine for folk, som stoler på at du udføre dit job.

Vores hovedpersoner får at vide, for at være borger på Euforia er det forventet at man bidrager til samfundet ved at arbejde. Så de bør straks henvende sig til den lokale jobformidler.

Jobs er mest af den service betonede art, som producering af underholdning, eller administration af ressourcer. Alle produktioner, både primære og sekundære udføres af automatiserede systemer, der kun kræver folk til at holde øje med dem. Der er brug for teknikere, da alting slides ned. Endelig er der brug for en lille politistyrke, til at holde øje med de unge.

Da de unge ikke skal arbejde har jobformidlingen længe ikke haft noget at lave. Folk vil opleve en lettere forvirret mand, som vil prøve at finde på noget folk kan lave.

Thomas vil få at vide at kun politistyrken kan bruge hans evner, og han bør henvende sig til dem så hurtigt som muligt. Linda skal melde sig i administrationen. Klaus skal begive sig ned til byen bibliotek for at nedskrive hans videnskabelige viden, derefter kan man finde et passende job til ham. Der er ikke brug for flere læger, men hvis Salli nævner at hun har studeret socialvidenskab få hun en opgave der går ud på at lave et socialvidenskabeligt studie af samfundet. Edward er selvskrævet til at blive tekniker. Og Charles kan passe de computere der tager sig af kommunikationen.

Det var jo nemt! Folk skulle have indtrykket af at de ikke selv havde noget valg i hvad de skal lave. Når de protesterer vil de blive mødt af en passiv mur. Jamen de gør jo nytte i disse jobs? Jo man kan da godt skifte jobs senere, men det plejer man altså ikke.

Hvis de protesterer yderligere vil Charles begynde at føle at de går for langt.

Forhåbentlig begynder nogle af hovedpersonerne allerede nu at tvivle på visdommen i at bo på Euforia. Edward, Linda og Klaus burde få lyst til at se til deres rumskibs reparation.

Personlig kontakt

På dette tidspunkt skulle flere personlige kontakter være knyttet. Ømtri skulle gerne være involveret med Charles, Kaklo prøver at gøre Edward til en ven og Ægil er interesseret i Linda. Klaus får måske bibliotekaren som ven. Hverken Salli eller Thomas har endnu fået personlige venner, men her træder de unge ind, særligt Zenda.

Biblioteket

Klaus skal ned og skrive på biblioteket. Han vil blive overrasket over dets størrelse. Den euforiske kultur er mere en 20.000 år gammel, men mængden af information, både i form af romaner og faglitteratur er ikke meget større end hjemme på universitetet, han arbejder på i hans ungdom.

Biblioteket ledes af Ontro, en flink, mand. Når Klaus begynder at undre sig over størrelsen af biblioteket, vil Ontro undskylde med at de ikke gemmer irrelevante ting, som simpel underholdning eller fejlagtige betragtninger. Kun seriøs videnskab og tidsløs kunst har en værdi der berettiger en permanentgørelse. Spil Ontro som en seriøs bibliotekar. Hans holdninger er meget lig Klaus', og hvis de begynder at snakke om videnskab og kultur, vil de snart finde ud af at de passer sammen. Der måtte gerne indledes et venskab mellem dem.

Information på biblioteket findes kun i elektronisk form. Den eneste grund til at der er et fysisk bibliotek, er behovet for professionelle folk til at holde øje med viden. De fleste henter viden via computernetet. Selve biblioteket er en mørk bygning i klassisk stil og giver følelsen af at være i et tempel.

En del af biblioteket er aflåst både fysisk og i computersystemet. Klaus må ikke komme derind, når han stiller spørgsmål om dette vil han få at vide at derinde befinder sig rådets hemmelige data. I virkeligheden er der data om de sidste 200 jægter.

Biblioteket rummer oplysninger om den teknologi og viden som Euforierne har samlet i fordums tid. Gør det klart for Klaus at stedet er et skattekammer af facinerende viden. Her kan man finde opskriften på *anti-tyngde*, *kraftfelder* der kan påvirke fysiske ting og endelig kurren. Han vil dog også bemærke at han har viden som de lokale ikke har. Denne vil de gerne have ham til at skrive ned.

Når Klaus en anden dag er nede på biblioteket, vil han opleve et opgør imellem Ondro og hans datter Zenda. Hun har skrevet en digtsamling og vil gerne have den i

biblioteket. Igen vil Ondro komme med den samme smørre, han gav Klaus. Klaus bemærke at ordene er næsten de samme som han hørte. Ondro vil ikke engang læse digtene. Salli eller Thomas skulle gerne være sammen med Zenda på dette tidspunkt. En af hovedpersonerne måtte gerne få lyst til at læse digtene, og de er glimrende. Hvis Klaus nævner dette overfor Ondro ved en senere lejlighed vil Ondro simpelthen ignorere det og tale om noget andet.

Efterhånden vil Klaus bemærke at biblioteket ikke bliver brugt. Der kommer aldrig andre end bibliotekarer, der er aldrig nogen der kommer personlig og snakker med de professionelle. Ondro vil bortforklare dette med at al kontakt sker via datanettet, og at grunden til at Klaus er her personlig er for at bibliotekarene kan være ham til hjælp, hvis han skulle få brug for det. Klaus kan få Charles til at undersøge dette. Charles vil opdage via hans job ved datanettet, at biblioteket heller ikke bliver brugt elektronisk.

Kun den lukkede afdeling har fået nye indput indenfor de sidste 1000 år, og det er kun den del der bliver brugt. Charles kan endnu ikke komme ind i den. Kun ved at spionere en dataoverførsel kan han bryde koderne. En sådan overførsel kommer der ikke før efter at jagtsæsonen er startet. Hvis en af hovedpersonerne kommer ind i den lukkede afdeling vil de få information om jægterne de sidste 5000 år. Dette er bl.a. hvordan de udføres og utallige eksempler på drabsmetoderne.



Biblioteket er en bygning der udgiver styrke og stabilitet.

Datanettet

Charles kommer til at arbejde ved datanettet. Dette job er i sig selv uinteressant, men det sætter ham i en nøgleposition når folk vil have fat i information. Charles skal dog helst holdes i en situation, hvor hans loyalitet er i tvivl, og de andre skal ikke stole på at han gør sit bedste for dem.

På nettet kan han tappe sig ind i enhver samtale, som han ønsker at følge med i. Du kan som spilleleder styre evt. oplysninger igennem Charles. Hvis folk tøver meget, kan du lade ham falde over ting, der sætter skub i tingene igen.

Politiet

Thomas skal være politimand. Dette er han nok ikke tilfreds med, da han hader at tage imod ordre. Men han tager nok derned. Hvis ikke vil han få et opkald hvor de spørger om hvorfor han ikke har meldt sig.

Når han engang dukker op får han at vide at da han er ny og ikke har modtaget den korrekte træning (de er ikke interesserede i at høre om hvad han har lavet tidligere), skal han knyttes til en erfaren politimand, som vil lære ham 'the trick of the trade'.

Logron hedder den politimand, som Thomas skal arbejde sammen med. Logron er en ret flink fyr, bare man ikke prøver at belære ham om noget. Han kan vise Thomas hvor man kan få god mad, hvor man møder kvinder, hvor man bliver underholdt med shows eller musik (natklub) o.s.v..

Thomas bliver præsenteret for politiets våben, neuro-pistolen og neuropisken. Han vil også fortælle Thomas om deres job. De laver næsten ikke andet end at holde orden på 'de unge!' som ikke kan finde ud af at indpasse sig. Dette skulle vække en interesse for de unge i Thomas.

Spil ikke Logron som en amerikansk strømmer, dem har man set for mange af og en sådan person vil virke ødelæggende for stemningen. Tænk mere på en dansk betjent, der har været i jobbet for længe.

På et tidspunkt bliver de kaldt ud på en opgave. En ældre har ringet og klaget over en forfærdelig larm. Logron og Thomas bliver sat på sagen. Da de ankommer er det gruppen omkring Zenda som spiller noget af Ulslo's musik, en stærk vital musik, der minder om Henry Rollins ('I'm a liar' hvis folk husker den). Thomas kan li' den, fortæl hans spiller at det er den første musik han har hørt, hvor der er gang i den, siden han ankom på planeten.

Logron vil uden tøven bryde ind og true med hans neuropisk, hvis de ikke holder op med at forstyrre freden.

Dette er Thomases første møde med de unge. De vil adlyde Logron, men de vil også være interesseret i Thomas. Efter arbejdet, vil han modtage en invitation fra Zenda om at komme ned og besøge dem.

Inde i rummet er der malet på væggene. Logron beordre de unge til at male væggen hvid igen, og beklager sig til Thomas over disse vandaler, som ødelægger de pæne vægge. Efter at have sat skik på de unge trækker Logron Thomas ned til en restaurant for at få en bid mad.

Trofæhuset

Salli er blevet sat til at skulle lave et sociologisk studie af samfundet. Hvor skal hun starte?. Hun kan starte med råddet. Hvis hun ikke drager denne slutning, bør du informere hende om at det er et logisk sted at starte. Men de eneste der har lyst til at tale med hende er Ægil og Quilta. Ægil har kun kort tid og hun vil ikke få meget ud af ham.

Quilta vil tilbyde en rundvisning i byen. Gør Salli opmærksom på at dybt nede i Quilta kan hun mærke stærke følelser, men de kommer ikke op til overfladen.

Kun på et tidspunkt under hele turen vil Salli mærke stærke følelser komme op i Quilta. Det sker da de passerer en grå bygning. Quiltas følelser er en blanding af fascination og afsky. Hvis Salli sanser aktivt mod bygningen, vil hun mærke at der er en del mennesker derinde og at de alle har stærke følelser, helt anderledes en den passive mentale tilstand hun eller har mærket. Igen er det en blanding af sorg, afsky, fascination og glæde.

Quilta vil ikke svare på hvad det er for et hus, hun vil blot sige at det er 'Trofæhuset'.

Hvis Salli ikke har taget opgaven eller af andre årsager ikke opsøger råddet, skal du lade hende møde Quilta, som vil indvitte hende på en rundtur. Herefter kan du køre denne scene.

Trofæhuset er et forfærdeligt sted. Det er her man opbevare mumierne efter jagterne, især de mere groteske. Euforiserende bruger stedet til at vække følelser. Det er almindeligt at forældre besøger deres myrdede børn, og man mindes oplevelser man havde med de unge, da de levede. Ofte er de mest almindelige følelser afsky, rædsel og sorg, men enhver kraftig følelse er et narkotikum for de gamle.

Der er mange gæster for tiden, da der ikke er lang tid til den næste jagt, og kun de bedste mumier bliver gemt. Deres virkning er dog efterhånden ophørt, da der er gået næsten 25 år siden den sidste jagt.

Hvis Salli vil prøve at komme ind i trofæhuset, vil hun møde Øjlin, husets vogter. Han vil spærre indgangen for hende (også de andre hovedpersoner, hvis de vil ind på et senere tidspunkt). Han er et mentalt monster. Den eneste interesse han har i mennesker er hvor spændende mumier de kan være. Salli vil få følelsen af at han kigger på hende som om hun var død.

Salli vil nok fortælle de andre om huset. De unge ved ikke hvad der er derinde, da det kun er gamle der må komme derind. Charles kan ikke få forbindelse til huset via nettet, og selv Thomas som politimand kan ikke få adgang.

Øjlin vil unskyldte med at dette er et privat hus for jægere, og derfor har folk ingen adgang. Han vil svare på andre spørgsmål med den samme begrundelse.

Den eneste måde man kan komme ind i huset på er ved at bryde ind eller ved at true sig vej forbi Øjlin. Klaus har måske mødt Øjlin via Odron og kan fortælle hvornår han ikke er i trofæhuset. Han bor i bygningen.

Hvis det lykkedes folk at bryde ind i trofæhuset, vil anden del af scenariet være slut og det meste af tredje del vil også gå fløjten, så tillad det kun hvis du er i tidsnød og har brug for at hoppe forbi 30% af scenariet.

Du kan lade folk fange i et kraftfelt før de når at se noget. De vil blive ført til Ægil, som vil forklare at folk har personlige ting inde i huset og at de bør respektere andres privatliv, men de vil blive tilgivet denne overtrædelse af loven. Dog vil de få konfiskeret de våben de havde med.

Manden uden øjne

Edward skal til at være tekniker. Et ret kedeligt job i forhold til at skulle holde et rumskib igang. Men jobbet vil give ham adgang til redskaber og materialer, der kan reparere skibet. På arbejdet vil han møde den blinde og øjenløse mand Brarm.

Han arbejder som hjælper for teknikerne, da han kan mærke hvor i en konstruktion, der er ting der ryster eller på en anden måde ikke virker. Han har haft jobbet i mere end 10.000 år og er bedre end nogen diagnose computer. Men jobbet betyder også at han ikke kan få smertestillende midler, da det ville sløve hans sanser. Han acceptere hans situation uden protest, det holdt han op med efter de første 100 år.

Det er op til dig som spilleleder af bestemme hvor meget tid du vil bruge på Brarm. Hans rolle er at vise pasivitet overfor uret i samfundet, men han kan bruges til at skabe en ekstra konflikt. Hvis du vil bruge ham mere kan du bruge resten af dette adsnit.

Edward ved at Salli med lægeudstyret på skibet kan gro nye øjne. Dette kan rode ham og Salli ud i alverdens problemer. For det første er dette jo ny teknologi uha uha! For det andet vil de ødelægge en usædvanlig og dygtig evne, som er samfundet til nytte.

Denne sag kan få bragt dem i konflikt med euforierne, især Kaklo og Brarms leder. Brarm selv vil også være bange for at modtage hjælpen, men hvis de giver ham nye øjne, vil han være dem taknemlig først, men kort tid efter vil han hade dem for at have ødelagt hans vante liv.

I samfundets top

Linda skal at arbejde i administratortionen, hvor hun skal holde øje med fordelingen af ressourcer. Ægil har set hendes lederevner.

Et job som administrator, giver hende en central magt, en chance som hun ikke må forbigå. Hun kan herfra give folk adgang til alle steder undtaget trofæhuset og bibliotekets hemmelige afdeling. Hun kan bl.a. finde ud af hvor *tractorbeam* generatoren befinder sig, lad hende falde over denne oplysning for at give hende et indtryk af, hvad hun kan fra denne position

Hun kan sørge for at ingen stiller spørgsmål ved at der bliver omdiregeret ressourcer til rumskibet. Hun kan sende Klaus og Edward på 'arbejde' i hangaren og i det hele taget have kontrol over hvordan folks situation udvikler sig. Hvis hun er smart, vil hun samarbejde med Charles.

Hvis folk vil udenfor byen

Hvis folk vil ud i landskabet, vil de få at vide at det ikke kan lade sig gøre, pga. de farlige rovdyr der er i dalene. Den eneste vej ned fra byen er at flyve med en gravplatform eller en gravbil. Disse vil blive stoppet af et automatiseret trafiksystem.

Hvis folk undersøger nærmere kan de se at der bliver lavet jagter hver 25 år og de ældre vil svare at det er for at holde de farlige dyr nede. Hvad der virkelig sker under jagterne kan kun ses i bibliotekets lukkede afdeling.

Natklubben 'Hos Truimpa'

Dette er det vigtigste sted indbyggerne tager til hvis de vil underholdes. Alle kender stedet og vil udpege det for folk, hvis de bliver spurgt om et sted hvor man kan gå i byen.

Du kan køre stedet som en samlende scene midtvejs i scenariet. Ømtri vil invitere Charles, Ægil vil gerne have Linda med, Ontro viser stedet for Klaus, den blinde Brarm vil tage Edward med hvis ingen anden indviterer ham, Salli kan tage dertil sammen med Quilta og Logron vil vise Thomas hvor man drikker og møder damer.

Du skal ikke at tvinge folk med i natklubben, men det er godt at have en samlende scene efter at folk har oplevet ting for sig selv.

Stedet minder om en natklub fra trediverne, med enkeltborde i forskellige højder omkring en scene. Folk skal gerne have forventninger kørt op på et højt niveau, da alle euforier priser klubbens leder Olisla som den bedste kunstner i hele verdenen.

Der serveres drinks, folk kan mødes i baren og stemningen er afslappet. Der er mulighed for at folk kan snakke med andre euforier end dem de har mødt i hverdagen. giv folk mulighed for at rollespille deres personer

På et tidspunkt. bliver der stille, uden at der er givet noget tegn (Olisla starter altid med at spille på det samme tidspunkt). Olisla vil træde frem på scenen, bukke for publikum og spille hendes musik.

Men hun er tom, der er ikke mere kreativitet tilbage i hende. Hun spiller hendes musik uden sjæl, der virker som et godt håndværk, men der er ingen følelser bag musikken. Folk vil reagere forskelligt på musikken. Salli, Linda, Thomas og Klaus vil blive skuffede, Edward og Charles vil føle at musikken er god. De lokale vil prise Olisla for hendes genialitet.

Bagefter kommer Olisla ned og sætter sig ved siden af Ægil. Folk vil nu blive bedt om at udtrykke deres mening om musikken. Enhver kritik vil blive mødt af den efterhånden velkendte mur. Stemningen vil falde kraftigt.

Det ville være fedt om Thomas nævnte noget om de unges musik. Især hvis Olisla har fortalt at den mest sublime musik er skrevet og at der ikke kan skrives noget nyt som er bedre.

Rumskibet

På et eller andet tidspunkt vil folk nok gerne ønske at reparere deres rumskib. Først kan de ikke få adgang, med den undskyldning at der befinder sig ekstremt farligt materiale i hangaren (antistof). Det kræver en tilladelse fra administrationen....

Efterhånden som folk får lidt råderum, vil få mulighed for at skaffe ting. Linda vil få en del magt, Charles vil få adgang til information og Edward kommer til at blive officiel tekniker.

De skal bruge en masse materialer for at reparere skibet, dem kan Linda omdirigere, Charles kan finde ud af hvor der befinder sig højteknologi. Edward kan tage de lokales redskaber med osv.. Husk at de ikke kan reparere *oremehuldsgeneratoren* uden Klaus.

Et andet problem er at så længe euforierne har deres tractor-beam generator, vil enhver flugt være umulig. Denne tanke skal du kun gøre dem opmærksom på, hvis de føler at de er i fare på den ene eller anden måde.



Indgangen til natklubben vidner om en tidligere livslyst.

Denne aktivitet vil ikke gå ubemærket hen. Ægil vil sørge for at hangaren får en fælde. Han vil lade en nuklear dæmper installere i de monopolære motorer, en del af rumskibet, som ikke er beskadiget, denne vil, sammen med neuro-guns forhindre folk i at kunne flygte første gang.

De unge

De gamle får stadigvæk børn, men af dystre årsager. Ingen unge på planeten er mere end 20 år gamle, dette skyldes at det er 25 år siden at man havde den sidste jagt. I de første år efter jagten havde folk nok i deres mumier, men efterhånden steg lysten til et nyt kuld. De fleste af de unge er mellem 17 og tyve år gamle, men der er enkelte børn, som også vil blive totureret og dræbt under jagterne.

Folk vil komme i kontakt med en lille gruppe af unge på fem personer i 19-20 års alderen. De består af Zenda, Oiln, Pesla, Elfin og Ulslo. De har et lille fælleskab, hvor de udvikler deres kreativitet og har det sjovt sammen. Zenda digter, Ulslo laver musik, Pesla maler på væggen, Elfin synger og Oiln brygger hjemmelavet øl. De er en modsætning til de gamle og har ikke megen kontakt til dem. De er kommet over puperteten og er mere interesserede i at udvikle sig selv end at protestere overfor de gamle. De føler alting kraftigt og er sjove at være sammen med.

De tror at deres generation er den eneste der er kommet efter 'kurren' og at årsagen til dette er p.g.a. et jordskælv for 25 år siden, der kostede en del liv.

De arbejder ikke. De stiller ikke spørgsmål ved dette da de tror at de skal opnå en vis alder før de vil modtage træning. Det vil derfor være en stor overraskelse for dem at høre at folk er blevet sendt ud i arbejde uden forudgående træning. Folk bør selv stille spørgsmålstegn ved hvorfor de skal arbejde, når de unge ikke skal. Regnes de unge ikke for borgere? Tja....

Thomas og de unge

Folk vil først komme i kontakt med de unge når Thomas bliver sat til at stoppe deres musik. De adlyder politiet, men fatter interesse for den nye mand, de ikke har set før. Zenda finder ham interessant og finder ud af hvor han bor. Om aftenen bliver han indviteret ned til dem via en skrevet invitation, som hun sender til ham. De har et lille 'klubhus' helt ude ved udkanten af byen, hvor de dyrker deres interesser.

For Thomas er de en forfriskende forandring, de er åbne, de forlanger ikke at folk skal opføre sig korrekt og de er rent ud sagt nysgerrige. Især Zenda vil gerne lære ham at kende. Hvis Thomases spiller har forstået hans person rigtigt vil han tabe sit hjerte til Zenda. Din opgave er at sørge for at han gør det. Lad hende være uskyldig eller fræk alt efter hvad der er brug for, men lad hende ikke være begge dele.

Når han kommer til klubhuset vil han blive varmt modtaget. Eifin og Ulslo sidder og jammer. Oilin kaster en øl hen til Thomas, Pesla maler på væggen og Zenda føre ham ind i rummet. De hygger sig og fortæller gerne om sig selv, men de er også meget nysgerrige efter at høre hvem Thomas er og hvor han kommer fra.

Senere den aften tager de hen til en stor kælder hvor et halvt hundrede unge fester.

Salli og de unge

Salli kan også møde de unge. Hvis hun har fået et tæt forhold til Quilta er det ikke nødvendigt at hun får et venskab med dem. Se på hvor lang tid du har tilbage.

Hun vil opdage dem på deres opførsel. Ingen af de gamle vil tale med en fremmed om personlige ting, sådan noget gør man simpelthen ikke. De unge vil elske af få lov til at fortælle om sig selv. Hun vil også opleve deres følelser som kraftige og ægte, og hun kan finde det fælleskab hun ellers savner blandt disse mennesker.



Pesla maler uskyldige romantiske billeder.

Zendas digte

På et tidspunkt vil Zenda vise hendes digte til Thomas eller Salli eller dem begge. Thomas vil ikke forstå dem, men Salli kan høre at de virkelig har kvalitet. Zenda vil så fortælle at hendes far er bibliotekar men at han ikke vil tillade hende at gemme dem i biblioteket. Hvis de tvivler vil hun gerne vise dem hvad der sker hvis hun tager dem hen til biblioteket.

På biblioteket vil Zenda og hvem der er med hende møde Ontro og Klaus. Scenen står beskrevet under *biblioteket*. Bagefter kan de se at Zenda er ulykkelig og har brug for trøst (kom så igang Thomas!).

Ulslo's musik

Ulslo laver rå men god musik. Den lyder som Henry Rollins og er kompromisløs. Der er intet af det forfinede og sublime over denne musik, som hos Olista Truimpa. Hvis folk spørger de unge om de ældres musik vil de unge sige at den keder dem og at de behøver noget der sætter gang i dem.

De ældre nægter at acceptere de unges musik som andet end larm, men Ulslo er overbevist om at når han bliver ældre skal han nok få accept.....

Efterforskning

Folk vil efterhånden opdage at visse ting er galt. De kan ikke komme udenfor byen. Der er det mystiske trofæhus, og den lukkede afdeling på biblioteket.

Der er alt for få unge. I administrationen kan Linda eller Charles slå op og se at der ikke er registreret nye personer i samfundet de sidste 20.000 år, med undtagelse af de nye unge. Dette forklares med et jordskælv for 25 år siden som kostede en masse liv.

Folk vil få at vide at de farlige rovdyr bliver jagtet hver 25 år, de vil også få at vide at man skal være jæger for at komme ind i trofæhuset. Hvis de sammenligner datoer, vil de opdage at jordskælvet skete under sidste jagt. Et tilfælde? De kan også finde ud af at næste jagt meget snart skal til at starte.

Folk kan stykke oplysninger sammen og måske vil de få en ide om hvad der sker. Prøv af få dem til at opdage disse ting, da de bygger op til at folk forventer noget grimt. Dette gør jagterne endnu mere uhyggelige, da du helt sikkert vil chokere dem mere end de selv forventede.

Afslutning på del II

Hele denne lange del af scenariet har kun den retning folk selv tager. Der er en masse enkelscener, som hver især giver mulighed for rollespil. Folk skal prøve at opleve stivhed, traditioner og magtetsløshed. De skal opleve død kreativitet. De skal opleve kontrasten, de unge udgør og venskabet med dem. Og de skal have på fornemmelsen at der er noget helt galt!

Under hele del II af scenariet bor folk i gæstebygningen og de bør snakke sammen. Hvis de ikke gør det, så få Linda til at føle at gruppen har mistet fællesskabet, og gør hende paranoid. Dette skulle få hende til at samle folk, så de kan udveksle viden.

Bestem om du vil køre de enkelte scener alene med de relevante spillere eller om du skal køre det hvor alle er til stede og kan høre med. Den sidste metode er klart den bedste, hvis du har gode rollespillere, for de kan vende historien i spændende retninger på en plausibel måde.

Hvor lang tid i spillet der går afhænger af din og dine spilleres stil. Der kan gå fra to dage til flere uger alt efter hvor detaljeret et spil der er krævet.

Når du føler at nu er folk blevet mistænksomme samtidig med at deres venskab med de unge fungerer, og du ved at de er igang med at reparere rumskibet, kan du gå til del III. For nu starter jagtsæsonen.

Del III. Nu begynder Jagtsæsonen

Jagtsæsonen er startet! De gamle jæger og dræber deres børn en gang hver 25 år. De har fundet ud af at dette er den eneste måde at vække følelser i dem selv igen. Følelser der er blevet udryddet af 20.000 års vaner. Alle unge bliver dræbt, lige fra de tyve årige til de mindste spædbørn.

Jagtsæsonen starter med at alle unge bliver taget til trofæhuset (der findes et sådan i hver by på planeten), hvor de bliver indespærret i trofærumene. Her bliver der hver morgen sendt en lille gruppe ud et par timer før dag gry. De er blevet vist trofæerne fra sidste jagt og har fået at vide at hvis de kan klare sig til solnedgang vil de få lov til at leve og blive gjort til ældre (dette er en løgn).

De unge plejer at være i chok, og er ikke i stand til at tænke rationelt eller planlægge deres egen overlevelse, så selve jagterne er simpelthen grusomme nedslagtinger, og der bruges mere tid på at dræbe børnene, end der bruges på at jage dem. De gamle bruger jagt roboter, som følger med de flyvende platforme, de gamle bruger. Disse robotter er dem der indfanger de unge og dræber dem, dirigeret af en ældre.

Selve drabet er altid langsomt, rædselsfuld, ydmygende og ekstremt smertefuldt. De unges skrig lyder gennem dalene. Og de gamle kan mærke følelser i sig selv igen.

Som spilleder behøver du ikke at køre alle scenerne i del III. Det vigtigste er at folk bliver klar over at de unge er væk, og at de gamle gør grimme ting ved dem, at folk beslutter sig for at stikke af og helst sammen med de unge og at flugten går galt.

Man risikere at folk står af, hvis de kommer med på en jagt. Men hvis man har en gruppe der ikke har fattet noget af hvad der foregår, så choker dem!

På dette tidspunkt kan folk også begynde at mærke virkningen af kurren. Virusen er blevet administreret folk via maden. Alle har fået den uanset om de ønskede den eller ej, da Kaklo har ønsket at studere dens virkning på fremmede. Charles opdager at flere af hans rynker er væk. Klaus mavesmerter er væk og han har mere energi, Linda har fået mere farve i kinderne, men Edward kan ikke mærke noget endnu. Thomas og Salli kan heller ikke mærke nogen forandringer.

Folk får en invitation

En embedsmand ankommer til folks gæstehus om morgenen. Han annoncerer at jagtsæsonen er startet og at råddet invitere folk med på en jagt i morgen tidlig. Hvis folk spørger om hvad jagten går ud på vil embedsmanden fortælle at de har et *skadedyr* her på planeten og at hver 25 år prøver man at udrydde så mange af dem som muligt.

Hvis folk spørger om det store jordskælv var samtidig med den sidste jagt, vil han kigge mystificerede på dem og erklære at der skam ikke var noget jordskælv for 25 år siden. Hvis folk checker dette i databaserne står der at der var et jordskælv og alle euforier der har noget med information eller rådsmedlemmerne at gøre, vil også sige dette, men mange andre vil undre sig hvis folk nævner jordskælv.

De unge er forsvundet

Folk opdager at det ikke er påkrævet at man går på arbejde i jagtsæsonen. Så de kan lave hvad de har lyst til. Hvis nogen af dem tager på jagt med nogen de kender, træk dem da udenfor og giv en kort brutal og grusom beskrivelse af drabet på en gruppe 10-12 årige!



De unges klubhus står tomt.

Når nogen af dem bevæger sig ned til de unges klubhus, vil de opdage at det står tomt, og døren står åbne. Indenfor ligger Zenda's digte spredt og blafre i vinden. Ulslo synthesizer ligger væltet...

Folk kan henvende sig til Ontro omkring hans datter. Han vil blot svare at hun er udenbys og at de nok kommer til at se hende en af de nærmeste dage. Salli vil her for første gang mærke kraftige følelser i en ældre, en blanding af passion og gru.

Ude i byen, vil folk bemærke at der ikke er nogen børn i gaderne. Hvis folk spørger fremmede om hvor børnene er, vil de svare at de er gemt af vejen under jagten. Salli vil kunne mærke at følelsesmønstret i byen stiger kraftig time for time, gaderne ligger stille hen, kun en sagte vind kan høres.

På et tidspunkt, hvor Salli kommer i nærheden af trofæhuset, vil hun kunne mærke noget nyt derinde. Hvis hun prøver at koncentrere sig om huset vil hun blive slået omkuld af en bølge af chok, smerte, rædsel, skrig, sorg, vantro. Følelsen af hundrede børn og unge, som er kastet ud i den ultimative gru. Salli vil blive slået bevidstløs i flere timer, men når hun vågner igen vil hun kunne erindre at hun også kunne høre de unge (hvis hun blev ven med dem).

Hvad nu?

Hvad gør folk? Få Linda eller en anden til at samle folk hvis de ikke allerede er det. Hvad skal de gøre? Skal de blive her og deltage i jagten i morgen? Skal de prøve at stikke af i rumskibet? Skal de prøve at befri de unge? Eller skal de tage rumskibet og gå på ødelæggelse?

Det er muligt at de ikke har fattet sagens alvor og bare går på jagt dagen efter. Gå til jagtsæsonen, og vend tilbage hertil bagefter. De har en række muligheder.

De kan prøve at stikke af i rumskibet. Thomas vil nok være imod dette, da han gerne skulle ønske sig brændende at redde Zenda. Der er et par problemer, dels er der *tractorbeam* generatoren, dels skal skibet ud af hangaren. Skibet kan ikke lande og starte lodret, så den eneste måde de kan få det i luften er at sende det ud over afgrunden og herfra få det bæredygtigt. Dette gør at man skal have kontrol over hangaren og man kan ikke samle folk op efter det er i luften. Skibet kunne kun lande i hangaren fordi det blev båret derind af *tractor* strålen.

De kan også prøve at redde Zenda, vennerne og børnene. Dette vil Thomas helt sikkert gå ind for. Måske har folk allerede prøvet at bryde ind i trofæhuset, så de kender problemerne ved dette.

Endelig kan folk jo også få den smarte idé at tage til jagten og tage råddet som gidsler. Dette er helt ok, resultatet vil i sidste ende blive det samme.

Et andet problem på dette tidspunkt er: Er gruppen enig med sig selv? Hvis man har gode rollespillere, vil Charles og måske Edward (og meget usandsynligt Linda og Klaus) måske ønske at blive på planeten til trods for forholdene. Hvis du har god tid så stik lidt til folk undervejs i diskussionen.

Det ville være godt hvis folk begyndte virkelig at diskutere hvad der sker. Det ville være endnu bedre hvis flugten fejlede p.g.a. forræderi, hvis en af hovedpersonerne vælger at forråde de andre så brug hans/hendes forræderi i stedet for Ægils sikring.

Folk beslutter sig nok for en plan. De efterfølgende begivenheder kommer til at afhænge af folks valg.

Jagten

Hvis folk er rigtige dumme, eller hvis de beslutter sig for at deltage i jagten, kan du køre denne scene. Folk mødes med rådet eller andre ældre de har lavet aftale med. Hvis folk har taget våben og rustning med får de at vide at de skal efterlade dem. Dette er en traditionel jagt og kun traditionelle jagtvåben bør bruges. Hvis folk ikke efterlader deres våben kommer de ikke med.



Hvis en af hovedpersonerne tager med på en jagt, vil de unge og børnene altid følge vedkommende i drømme.

Hvis folk er kommet for at tage råddet som gidsler vil rådet overgive sig uden kamp, hvorefter roboterne affyre deres neuroguns. Folk går ud (slå gerne terninger her), måske får de ram på et rådsmedlem eller to, men de skal ned. Gå herefter til del IV af scenariet.

De tager afsted på en flyvende platform, hvor der også befinder sig et par roboter.

Folk flyver ned i en dal under byen og kredser rundt indtil de får øje på små nøgne skikkelser. Der kommer et glimt i øjnene på de gamle og platformen svæver ned mod skikkelserne, der kort efter begynder at løbe i forskellige retninger. Når platformen når ned i en 10 meters højde springer roboterne af. Folk kan se at de lyder ledernes stemmer.

Hurtigt bliver et par af skikkelserne fanget, en tolv årig dreng og en sytten årig pige. Herefter følger en langsom og ekstrem grusom totur, som roboterne udføre på de gamles kommando. Dette inkludere amputeringer med sav, voldtægt af begge med et spidst instrument, syre i øjne o.s.v.... Folk burde blive syge. Hvis Thomas eller Salli er med går det galt. Bagefter sprøjter man med et stof der mumificerer deres kroppe og de vil blive bragt tilbage til trofærummet.

Herefter burde ingen have nogen illusioner om Euforia.

Befrielse af de unge

Folk skal bryde ind i Trofæhuset hvis de skal befri de unge. Se kort 1. Hvis de ikke har været herinde før, kan du køre det som beskrevet i del II og lade folk fange af et kraftfelt.

Men hvis de har oplevet kraftfeltet før vil de nok finde på en metode til at komme udenom dette problem. Kraftfelterne styres i et lille baglokale ved siden af indgangen, hvor Øjlins seng også befinder sig. Øjlin befinder sig i huset og det gør en 5-6 vagter også. Ingen af dem er bevæbnet med andet end neuropiske og neuropistoler, og hvis folk begynder at skyde på dem med blasters vil de hurtigt overgive sig (hvis folk giver dem lov til det).

Øjlin vil også adlyde hvis man truer ham med våben. Denne gang får han nok ikke lov til at kalde på forstærkninger. Hvis han får lov, reagere forstærkningerne ikke før folk er ude igen.

Stedet ligner et naturhistorisk museum, hvor ofrene er stillet ind i panoramaer, der ligner det sted de døde, med modeller af roboter, som er igang med deres grusomme job.

I midten af hvert rum er der kegler af energi, hvor grupper af unge holdes fanget.

Det skulle ikke være for svært at bryde ind i huset. Problemet er, at når folk først er derinde befinder der sig over hundrede chokerede børn og unge. De er holdt i kraftfelter inde i trofærumene hvor de kan beskue det forgående kuld af unge. Hvad gør folk? Der er plads til de unge i lastrummet på Kortess, men de skal holdes i stasis, da *life-support* systemet ikke kan klare så mange. Zenda vil ikke forlade stedet uden hendes venner eller de andre unge, men Thomas kan godt overtale hende til at tage med.

For at kunne styre låse og kraftfelter, skal man ind i husets computer. Den eneste i gruppen der kan dette er Charles. Hvis han ikke er med kan man true Øjlin til dette. Han kan ikke klare smerte.

Hvordan denne scene ender afhænger af folks handlinger. Enten vil de blive overvundet af vagterne (usandsynligt), eller de vil blive fanget af et kraftfelt. Hvis de ikke holder Øjlin fanget vil han kalde forstærkning og jagtroboter vil indfange folk udenfor. Endelig kan folk slippe bort og komme til rumskibet.

Det er usandsynligt at alle i gruppen vil tage med på opgaven. Dette gør ikke noget da alle vil blive taget.

Tractor beam generatoren

Den er placeret i udkanten af byen, lige i nærheden af hangaren, hvor rumskibet befinder sig. Den er lavet for at beskytte byen mod mulige meteore som kunne falde ned over den. Strålen kan ikke pege nedad. Dette gør at man ikke kan bruge den imod evt. retunerende platforme.

Bygningen er næsten tom. Kun en enkel ubevæbnet tekniker befinder sig i bygningen, men den er låst af. Linda kan skaffe adgang, hvis hun kommer op i rådsbygningen. Charles kan også skaffe dem ind. Thomas kan skyde huld i døren med hans blastriffel. Endelig kan folk prøve at narre sig ind.

Inde i bygningen vil de opdage at alt udstyret er holdt fast af kraftfelter, som selv en blastriffel ikke kan påvirke. Klaus vil indse at dette er nødvendig p.g.a. de enorme kræfter der gennemstrømmer udstyret, og derfor kan man ødelægge hele systemet diskret, hvis man sørgede for at hjælpekraftfelterne ikke kunne tåle en belastning. Klaus og Edward kan sammen løse dette problem på en 10-15 min. Lad dem endelig slå en masse terninger.

Der findes også en voldelig løsning på tractor beam problemet, folk kan simpelthen bare beskyde bygningen med deres partikelstråle kanoner på rumskibet. Men dette kommer ikke til at blive relevant, da rumskibet ikke kommer afsted. i denne omgang. Måske kan de bruge denne løsning, når den endelige flugt starter.

Flugt i rumskibet

Rumskibet skal gøres klar. Hvis folk ikke har repareret det, har de et stort problem. Skibet kan teoretisk godt flyve, men ormehuldsgeneratoren er beskadiget og uden den kan de ikke komme væk fra systemet. Hvis Edward og Klaus sætter sig sammen og Linda skaffer materialerne fra hendes plads i rådbygningen, kan de få generatoren klar på en 12-15 timer, dette giver dem en ekstrem lille margen for andre handlinger.

Hvis rumskibet er repareret har folk et mindre pres på sig. Skibet har et par kraftige partikel kanoner (se tegning) der har en skudkraft svarende til en kanon fra et af amerikanernes slagskibe i dag. Ganske effektivt hvis man vil holde en hel by som gidsel. Skibet kan ikke starte og lande lodret. Det kræver en landingsbane, så enhver plan om at samle folk op, efter at skibet er kommet i luften, er udelukket.

Der befinder sig teknikere i hangaren når folk vil tage kontrol over deres skib. Disse kan hurtigt overmandes da de ikke vil gøre modstand. Fra kontrolrummet kan man styre dørene til udenfor. Der er et frit faldt på 1500 m under døren, så det skulle være muligt at få skibet op og flyve hvis man giver det et kraftig skub med de monopolære motore inde i hangaren. Det er ikke nok at bare køre skibet ud over kanten, noget som både Klaus og Linda vil kunne skrive under på. Den eneste der er dygtig nok til at udføre denne manøvre er Linda.

På den ene eller anden måde vil folk, med eller uden de unge, prøve at flygte. Desværre har Ægil (enten ved eget initiativ eller ved hjælp af en hovedpersons forrædderi) sørget for at sabotere de monopolære motore. Når de bliver varmet op, sker der ingenting, men når man starter dem for alvor går de ud og hangaren vil blive badet i neurostråler som går igennem skibets skrog som en varm kniv igennem smør. Gå herefter til del IV.

Den tomme by

Under hele del III af scenariet, er byen næsten hel tom, og der er stort set ingen mennesker i gaden. Dette skulle gøre det muligt for folk at handle frit, bl.a. kan de kapre gravbiler og h.v.a. Lindas adgang til administrationen kan de få børnene fragtet til hangaren. Charles kan finde et lager af stoffer der putter folk i dvale, som folk også kan hente.

Hvis folk begynder at blive overmodige vil de støde ind i problemer. De kan ikke komme op i rådslokalet, eller ind i vigtige folks hjem, uden at starte alarmer. Politiet er stadigvæk i byen og kan godt overmande folk. Hvis folk er meget effektive i at forsvare sig selv, kan du sætte et par jagtroboter ind.



Børnene forstår ikke hvad der skal ske med dem. De er i chock og reagere ikke som jagede dyr før det er for sent.

Del IV. Åben konflikt

Folk er nu fanger. De har vist at de er fjender af Euforia og rådet mødes for at diskutere situationen. Undtaget Ægil, er alle i rådet lettere chokeret. Vanetænkning har fået dem til at tro, at når folk er erklæret som voksne, vil de opføre sig som sådanne. Der er en følelse af at blive forrådt af hovedpersonerne. Quilta er ked af at hun nu kommer til at miste hendes nye ven, Drombus glæder sig til at dræbe Thomas i nærkamp. Ømtri og Roldro er lettere stødt. Ægil er rasende!

Hvis en af hoverpersonerne var forræder vil vedkommende være til stede og blive udspurgt om de andre og hvorfor de ville gøre dette. Efter at have snakket sammen, kigger råddet på hinanden, ord er ikke nødvendige. Dommen er afsagt. Folk bliver vækket og sendt ind til råddet.

Denne scene er beskrevet, for at du som spilleleder har en hvis forståelse for de bipersoner du nu skal spille i den næste scene.

Opgøret

Folk vågner. De er holdt fast af jagt roboter og bliver ført til rådslokalet, hvor rådet venter dem. Inde i rådslokalet behøver man ikke at have Salli's evne for at kunne mærke den fjendtlige stemning. Hvis nogen af hovedpersonerne var forrædere sidder de sammen med råddet.

Ægil starter med at råbe beskyldninger i retningen af folk: "Hvorfor gjorde i det? Har vi ikke givet jer alt? Vi har givet jer den ultimative gave! Hvad er takken? Hvordan kunne i gøre det? Har i ingen respekt? Har i noget at sige?"

Nu kan folk få luft for deres følelser. Lad dem komme med alle de kommentare og spørgsmål til samfundet de har lyst til (rollespillere elsker at stille spørgsmål til autoriteter). Jo mere de fordømmer Euforia, jo mere fordømmer de sig selv. Salli kan mærke at den følelsesvækkelse som hele byen er ved at blive grebet af er kraftig her i rummet.

Folk kan prøve at spille på de venskaber de har indledt med rådmedlemmerne. Charles kan prøve at tale til Ømtri, men hun vil bare gabe og se den anden vej. Salli kan ikke få rigtig kontakt til Quilta, hun vil bare kigge ned i bordet og tie, men Salli kan mærke tvivl i hende, hvis hun er smart vil hun kunne bruge dette senere. Linda kan prøve at tale med Ægil, men hans venskab er vendt til had!

Hvis diskussionen, på et eller andet tidspunkt kommer ind på om der ikke er nogen der er imod myrderierne, vil svaret være, at det er en voksen ting at deltage og alle der ikke ville ære traditionerne jo måtte være børn.....

Folk kan også diskutere med evt. forrædere, der har taget euforierne side. Dette kan blive til en meget personlig og ubehagelig diskusion.

Ægil vil til sidst håne folk og fortælle hvordan han fik rumskibet saboteret. Hvorefter han erklære at når folk ikke har opført sig som voksne, må de jo være unge og han glæder sig til at jage dem. Roboterne vil flå tøjlet af folk, de vil få at vide at de har to timer til at slippe væk, hvorefter jagten vil starte. Drombus vil erklære at han glæder sig til at dræbe Thomas. Folk bliver ført ud på en flyvende platform. Den svæver 10 meter ud, roboterne slipper folk og springer tilbage til rådsbygningen. Herefter flyver platformen ned i dalen.

Jaget

Platformen vil bringe folk ned i en dal og lande der. Dalen er ca. 3 km bred og 20 lang. Nede i bunden er der en lille flod med enge på begge sider, så kommer der et bælte af skov, hvor flere klipper rager op over trætoppene. Efter skoven kommer et område med græs, buske og klipper og til sidst kommer der næsten lodrette klippevægge med en del små kløfter.



Folk burde kunne udnytte terrænet.

Nu skal folk til at tænke. De har to timer. Deres eneste fordele er at euforierne er vant til at jage skræmte og forviredede børn og folk består af en veltrænet og erfaren gruppe specialister. Dette bør de udnytte.

Klaus kan se flere steder hvor klipper er ustabile, Edward kan nemt konstruere fælder hvis blot han havde en smule værktøj, Thomas kan lave våben som køller og buer, men han er også den eneste der kan finde ud af at bruge dem (han bruger sin skytte færdighed til bue og militær nærkamp til køller). Lad folk komme med deres egne idéer, men hvis de er handlingslammet af situationen, kan du nævne en eller flere af disse ting for at sætte skub i sagerne.

Endnu en fordel er, at den flyvende platform bliver liggende. Man vil hurtigt kunne finde en låst luge. En kraftig sten og lidt knofedt kan få den åbnet. Under lugen befinder der sig energiceller, som kan bruges mod roboterne eller jægerne, f.eks. ved at sætte dem som spydhoveder, som man så kan bruge til at give et kraftigt stød. Thomas kan også lave bomber af dem.

Linda kan se et styrresystem, det er desværre er af en type som kun modtager signaler udefra. Man kan ikke få gang i platformen igen. Men Klaus og Edward vil indse at man kan bruge dette til at konstruere en skanner, som kunne reagere på andre platforme i nærheden, hvis blot man kunne reprogramere styrresystemets computer. Charles kan gøre dette med et godt slag.

Linda vil også ud fra styrresystemet kunne se hvordan man styre de større platforme, dette vil give dem mulighed for at kunne komme tilbage til rumskibet hvis de kunne få fat i en platform. Salli havde mærket at Quilta var i tvivl. Dette kunne man måske bruge til noget (hvis Salli kan få sig selv til at udnytte Quilta). Ellers kan hun også mærke om folk er i nærheden uden at man behøver at kunne se eller høre dem, endnu en fordel.

Alt i alt skulle det stå klart for folk at de har en chance, de bør dog forberede en fælde for jægerne. De har to timer som de bør udnytte til det yderste (lidt a la Predator 1 filmen). Lad folk beslutte sig for en plan og når de leder efter et sted der passer sig til deres plan, så lad dem slå et opmærksomhedschek. Jo bedre de klare det, jo hurtigere finder de et passende sted.

Hvis folk begynder at bruge lang tid på at diskutere, skal du gøre dem opmærksomme på at tiden går "tik tak tik tak!".

Kampen

Det er vigtigt at du ikke gør euforierne smarte, kun hvis de har en af hovedpersonerne med sig må vedkommende komme med ideer. Denne spiller skal sættes udenfor, under folks planlægning. Gå udenfor og fortæl ham om hvordan råddet gør sig klar. De vil også fortælle ham om måden jagten bliver udført på, og at han kommer med. Måske kan det være at vedkommende får dårlig samvittighed, og hjælper de andre hovedpersoner igen.

Råddet vil bruge den sædvanlige metode, nemlig at kredse i stor højde indtil de spotter nogen. Hovedpersonerne vil kunne skanne eller se den store platform, som vil bevæge sig frem og tilbage. De bliver nødt til at lokke den ned i fælden. Det beste sted vil være inde i skoven, nær en klippe.

Når euforierne kommer tæt på vil deres jagt roboter hoppe ned og begynde jagten. Der er tre roboter. Folk har brug for at kunne bekæmpe roboterne. Strøm, eksplosioner og fælder er glimrende. De har også brug for at få platformen ned i en højde, hvor de kan komme op på den.

Der er fire måder at få platformen ned på. Hvis Salli bliver fanget, kan hun appellere til Quilta. Hvis hun gør dette rigtigt kan Quilta ikke længere bære at se lidelserne og hun vil styre platformen ned til jorden. Den anden mulighed er hvis en af hovedpersonerne er med i jagten og får dårlig samvittighed. Den tredje er hvis folk har lavet en fælde der kan fange en platform, f.eks. kan de have spændt et ungt træ, som kan slå op og destabilisere den eller de kan kaste et net hen over platformen.

Hvis alt andet fejler, kan Klaus få en genial idé, nemlig at når en platform er så tæt på vil et andet styrresystems kortslutning kunne skabe en interferens som kunne destabilisere den store platform. Kun Edward eller Charles har den tekniske snilde til at kunne dette. Lad kun Klaus få denne idé hvis det hele er ved at gå i galt og det ikke er folks skyld.

Hvis nogen er gået kolde under kampen, kan Salli bruge hendes lægeevner til at vække dem til live igen.

Hvordan ender kampen? Dette er rollespil. Måske dør vores hovedpersoner. Hvis de ikke har været smarte nok, kan de ikke vinde. Hvis de dør og derefter sidder med sure miner, så forklar dem at kampen skulle stille personlige intimitativ og intelligens imod vanetænkning og magt. Og de tabte.

Folk vil vinde hvis de er smarte. Rådsmedlemmerne er intet match mod folk, bortset fra at de har neuropistoler. Drombus er dog en undtagelse, men han nægter at bruge andet end en neuropisk og kan derfor nedkæmpes med afstandsvåben.

Del V. Afgang

Hvis folk vinder har de kontrol over en platform der kan føre dem tilbage til rumskibet. Der er ingen som forventer andet end at råddet vil komme tilbage med nye trofæer, og de vil derfor ikke blive antastet på tilbagevejen. Folk burde indse at det mest fornuftige ville være at styre direkte mod hangaren, hvor rumskibet står og venter på dem.



Hvad har hovedpersonerne med sig?

Der er en mulighed for at folk bliver overmodige efter at have overvundet råddet. Hvis de prøver at overtage kontrollen i byen, vil politiet nedskyde dem med deres neuropistoler. Der er en stor overmagt og folk burde forstå at de kun kan overleve ved at stikke af.

Folk kan nu slippe væk. Den sidste del af scenariet er til for at slutte af på en god måde. Hvis folk fik de unge bragt ud fra trofæhuset, befinder de sig stadigvæk i hangaren. Ellers vil Thomas nok gå amok på trofæhuset. Hvis de bryder ind endnu en gang vil det lykkedes. Spring over detaljer.

Folk kan komme ombord i rumskibet. De kan hurtigt finde fælden. Den sidder inde i de *monopolære* motorer, og de kan også komme ud. De har sandsynligvis de unge med sig. Skibet kommer ud. Linda får brug for hendes bedste evner for at få skibet til at flyve, flugten er ved at lykkedes.

Hvis folk er rigtigt oppe og køre kan de måske finde på at udslutte byen. Dette gør de så, men de kan ikke udslutte de andre byer, da de alle har tractor stråler, dog ingen der kan nå ud i rummet. Scenariet slutter med at folk sætter ormehulsgeneratoren igang og skibet forlader Euforia systemet.

Epilog. Bittersødme

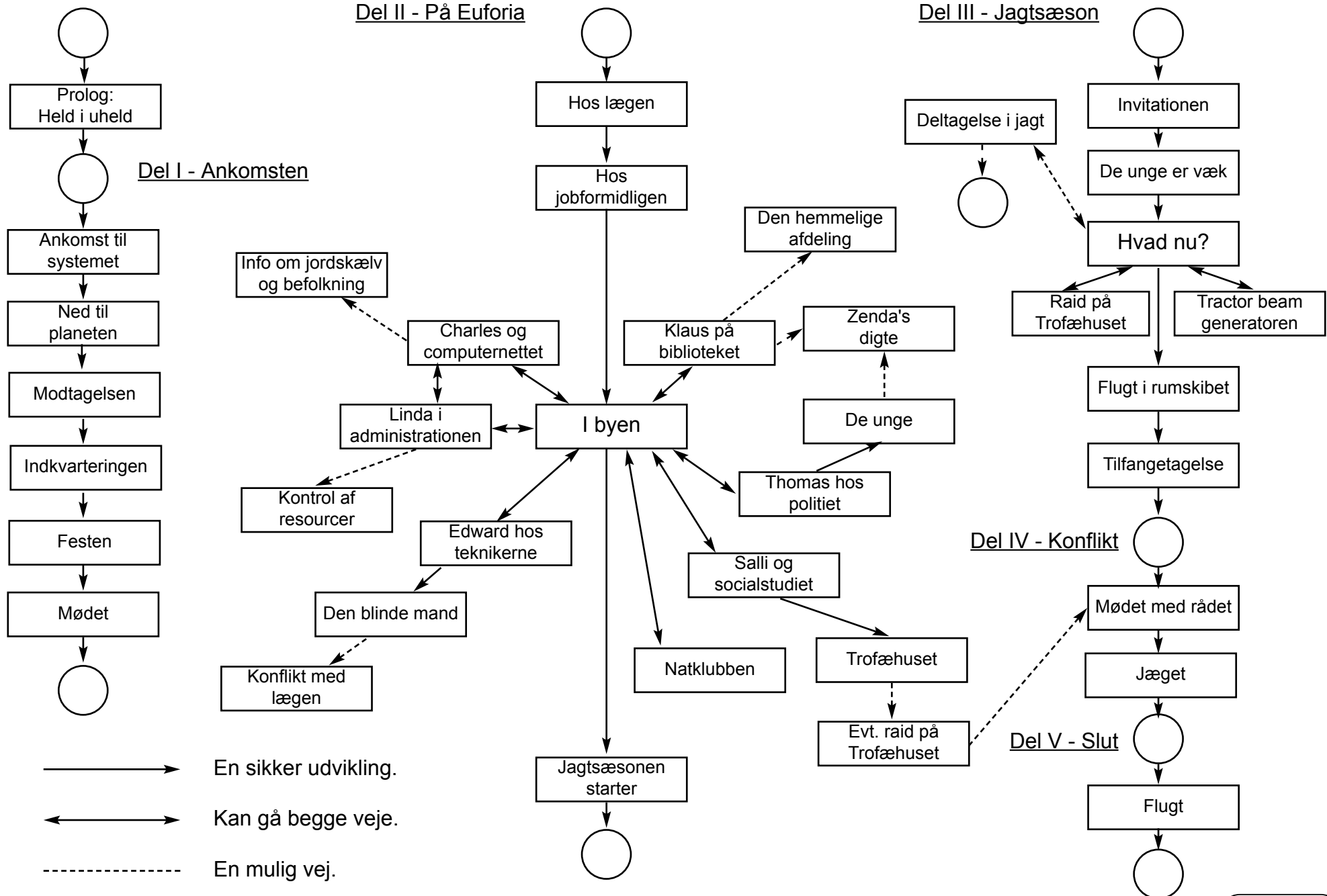
Hvis folk kan tage det, kan du fortælle lidt om vores heltes fremtid. De bliver yngre og yngre. Kurren har taget sin virkning. Men, de unge bliver ældre og ældre. Hovedpersonerne vil se hvordan verdenen passere dem forbi, uden at de selv forandres, deres venner dør bort, og vores helte kan se mod evigheden.....

Efterskrift

I 1994 havde læger bevist at ældning ikke er en automatisk proces. Alder styres af et gen, som er programmeret til landsom at reducere kroppens evne til at genopbygge sig selv. Allerede nu er der ved at blive udviklet stoffer som vil kunne forlænge den gennemsnitlige alder til 120-130 år og ældningshastigheden vil blive halveret. Men de samme videnskabsfolk har udtalt at dette kun er første trin og når man har fundet ud af at stoppe alderdomsogenet i mennesket, vil ældning være noget der høre fortiden til.

Disse forskere har også sagt at det ikke er deres ansvar at tage hensyn til de sociale konsekvenser af deres forskning.

Slut.



Appendiks A - Regler

Dette er et scenarie der indeholder et par action scener og tidspunkter hvor folk skal handle. Derfor har jeg besluttet at bruge regler. Jeg præsenterer her en version af mit eget spilsystem Rullebanger, som ikke skulle rumme de store problemer, hvis man før har spillet Shadowrun, Vision, Viking eller Storryteller.

Det er op til dig som GM at beslutte hvor meget du vil bruge reglerne. Min erfaring er, at de fleste spillere gerne vil have mulighed for at påvirke plottet udover hvad spillederen beslutter. Derfor vil de gerne have lov til at slå terninger for at påvirke handlingen. Jeg lader folk slå når de selv ønsker det eller hvis jeg gerne vil have dem til at føle, at det er deres handling som afgøre hvor godt det går.

Hvis slaget er flot, går det bedre, hvis de slår dårligt går det værre og hvis de slår ok, så går det som jeg allerede har besluttet. I kamp bør man nok bruge reglerne lidt mere stramt, især når man skal skade folk.

System

Rullebanger er et *Target Number* system. Alt efter hvor dygtig eller sej man er, har man et antal terninger. Når man skal udføre en handling, slår man sine terninger mod en sværhedsgrad. De terninger, som viser et tal, der er lig med eller over sværhedsgraden tæller hver som en succes. Man tæller sammen for at se hvor mange succeser man har opnået. I Rullebanger bruger man almindelige terninger.

Eksempel: Kurt vil lave et middelsvært behændighed check. Han er rimeligt behændig - 3d. Han skal derfor slå 3 terninger mod sværhedsgrad 4. Han slår 4, 2, 6 og får 2 succeser (4'eren og 6'eren).

Tabel I. Sværhedsgrader

Sværhedsgrad	Slå mod	Note
Rutine	2	
Nemt	3	
Middelsvært	4	
Svært	5	
Meget svært	6	
Næsten umuligt	7	(1 succes = 2 - 6'ere)
Umuligt	8	(1 succes = 3 - 6'ere)
Sindsygt	9	(1 succes = 4 - 6'ere)
O.s.v....		

Sværhedsgrad

Den *sværhedsgrad* man slår imod afhænger af hvor svær en handling man vil udføre. Svære handlinger har høje og lette har lave. Tabel I viser sværhedsgraderne.

Når man kommer over sværhedsgrad-6 er der en ekstra regel. For at få en succes, skal man have mere end en 6'er.

Hvis man skal have blot en succes, når man slår mod sværhedsgrad 7, skal man have to 6'ere. For at få to succeser mod sværhedsgrad 7, skal man have fire 6'ere. Mod 8 er det tre seksere osv..

Eksempel: Kurt prøver at skyde en mand på 80m med hans beretta 92F pistol. Dette er næsten umuligt (7). Kurt er en meget dygtig skytte (5d). Han laver et superslag og slår 4, 6, 6, 1, 6, og får en succes. Den sidste 6'er betyder intet da man skal have to 6'ere for at opnå en succes.

Terning slag

Der findes to slags slag i Rullebanger, almindelige slag og modstandsslag. De almindelige bruges når man vil afgøre om folk kan klare en handling. Modstandsslag er når to parter strider og man skal afgøre hvem der vinder.

Almindelige slag

Almindelige slag er når man slår for at se om man klare et problem og hvor godt man klare det. Normalt skal man bare have en succes for at klare, men ofte betyder det noget om man får flere succeser.

Hvis folk slår rigtigt godt når man laver langvarige opgaver, kan man forkorte tiden for opgaven.

Modstandsslag

Disse slag bruges når to parter er mod hindanden og man skal se hvem der vinder. Det er meget enkelt. Hver part slår et almindeligt slag. Den der har opnået flest succeser har vundet. Hvis de har opnået det samme antal succeser er slaget *uafgjort*.

Det er vigtigt at tælle op hvor meget vinderen vinder med, da dette tal er hans succeser i striden.

Udtrykket "vinderens succes", betyder det antal succeser man vandt med.

De sværhedsgrader folk slår imod afhænger af situationen. Hvis man bare har rå evne mod rå evne, uden særlige forhold, slår folk næsten altid mod 4.

At fumle

Det er muligt at fumle i men det sker kun når man vil lave noget man ikke forstår sig på. Alle ens terninger skal vise '1'. før man fumler. Hvad der sker er op til spillederen, men husk at det skal bruges til at forøge underholdnings værdien af rollespillet.

Et Langt Liv

Navn: Thomas Bunkley

ROBE: Du er kendt som en af de bedste med helikopter i byen. Du er en af de mest respekterede mennesker i byen og du er en af de bedste i din gruppe af helikopterpiloter i byen.

Du er en ualmindelig hurtig mand. Du bliver opmærksomt på det hele. Du er en af de bedste i byen og du er en af de bedste i byen.

Du har et problem med at være den bedste i byen og du er en af de bedste i byen og du er en af de bedste i byen.



Grundegenskaber:

Styrke - 10 (1d6)

Behændighed - 10 (1d6)

Højhed - 180cm

Videnskab - 10 (1d6)

Opmærksomhed - 10 (1d6)

Chok Pts.

10

Tekniske data:

Intervju - 5

Læsehastighed - 10 (1d6)

Bevidsthed - 10 (1d6)

Død - 10 (1d6)

Mental Reserve - 10

Færdigheder:

Astronaut - 10 (1d6)

Asst - 10 (1d6)

Lid - 10 (1d6)

Mammografi - 10 (1d6)

Militer nærkamp - 10 (1d6)

Skytte - 10 (1d6)

Trafikant - 10 (1d6)

Særlige evner, udstyr og våben:

Du har en helikopter, der kan flyve og du er en af de bedste i byen og du er en af de bedste i byen.

Du har en helikopter, der kan flyve og du er en af de bedste i byen og du er en af de bedste i byen.

000:

Du har et problem med at være den bedste i byen og du er en af de bedste i byen og du er en af de bedste i byen.

Du har et problem med at være den bedste i byen og du er en af de bedste i byen og du er en af de bedste i byen.

Personarket

Der er en del tekniske data på personarket. Det er vigtigt at bemærke at de fleste data står både som en beskrivelse med ord, og med et antal terninger. Dette er gjort for at folk kan se hvad dataene betyder.

Grundegenskaberne

Den første kasse under præsentations kassen indeholder *grundegenskaberne*. Dette er personen grundlæggende evner (eng. stats).

Styrke er hvor stor en fysisk kraft man kan udøve. Det er hvor hårdt man kan slå, hvor meget man kan løfte osv.

Behændighed er hvor bevægelig, hurtig og fingerferm man er.

Helbred er hvor god en kondi og hvor sejlivet man er. Man bruger den til at modstå skade og til at holde sig igang, hvor man burde ligge og lide.

Viljestyrke er ens indre styrke. Det er evnen til at stå imod livet uretfærdighed, at kunne klare stress, at kunne blive ved og at kunne holde hovedet koldt.

Opmærksomhed er hvor godt man opfatter ting. En opmærksom person vil ikke bare bemærke flere ting, han vil forstå mere og vil kunne se de skjulte følelser bag pæne ord osv.

Der er ikke en grundegenskab for intelligens. Folk må sgu selv tænke. Dog har nogle af hovedpersonerne særlige evner der gør dem geniale i deres eget felt.

Chok pts.

Dette er en kasse hvor man skriver skader og markere de chok points man har taget. Chok points bruges til at markere effekten af de sår man får.

Inde i chok pts. kasserne står der på et tidspunkt '-1d, -2d' osv. Dette er hvor meget man trækker fra ens evner, når man har taget dette antal chok pts. Der står også hvornår man går kold eller dør.

Tekniske data

Denne kasse indeholder tekniske data, som man kan få brug for.

Initiativ er hvornår man kan lave noget i kamp (se senere).

Løbshastighed er hvor mange meter man kan løbe på en kamprunde. Hvis man vil lave andet end at løbe, kan man kun bevæge sig et par meter i en runde.

Bevidstløs og død er hvor mange chok points man skal tage, for at dette sker.

Mental reserve er et antal terninger personen har, der viser et mentalt energi overskud. Disse terninger kan bruges til at give en bonus til alle slag, ved at man, inden man slår, lægger en eller flere terninger fra den *mentale reserve* oveni de terninger man havde i forvejen.

Når man har brugt terninger fra den mentale reserve bliver de slettet. Dette viser at man har brugt af ens reserver og derfor er blevet træet og udkørt. Spillederen kan give disse terninger igen når han har lyst, normalt når folk får slappet af eller hvis de oplever noget positivt.

Færdigheder

Dette er tillærte evner. I Rullebanger er færdigheder lidt anderledes end i de fleste andre rollespil. I de fleste rollespil er færdigheder ting som man kan, f.eks. at kunne køre bil, at kunne ramme med et våben osv..

I Rullebanger er færdigheder ting man er, f.eks. at være en læge eller pilot. Når man er en type person, kan man det en sådan person burde kunne. Hvor god man er til det, afhænger af hvor god man er, udtrykt med hvor mange terninger man har.

De eneste undtagelser til denne måde at bruge færdigheder er særlig viden eller specielle evner.

Jeg har lavet en liste over samtlige færdigheder der kan blive brugt i scenariet. Se tabel II. Jeg håber at denne liste kan give spilleren en idé om hvornår man skal slå hvad.

Særlige evner og udstyr

I denne kasse er der beskrevet folk særlige evner og hvilket udstyr de slæber rundt på. Bortset fra Thomas er alle folks evner rene rollespilsevner der ikke kræver regler, kun indsigt fra spillerens side. HUSK DEM!!!

Der er ikke spilletekniske data for folks våben. Du skal se på hvad folk slår og derefter tage dig af det tekniske.

Dette afslutter det spilletekniske på personarket. Til sidst vil jeg forklare kampreglerne, reglerne for skade og nedskrive det nødvendige materiel folk bruger i scenariet.

Tabel II - Færdigheder

Astronaut	En astronaut kan klare sig i zero-G, benytte et rumskibs standart udstyr, forstå tidshorisonter osv..
Atlet	En atlet kan bruge sin krop. Han kan han svømme, hoppe klatre, løbe osv..
Computermænd	Charles ved meget om computere. Han kan programmere dem til mere end de burde.
Don Juan	Charles er en dameglad mand, denne færdighed repræsenterer hans evner indenfor feltet.
Fysiolog	Klaus har studeret menneskekroppens funktioner for at kunne forstå hvad der sker med ham selv.
Ingeniør	Klaus og Edward ved hvordan man konstruere og bygger maskiner samt andre praktiske ting.
List	Dette er en særlig evne der viser at man kan gøre ting stille og uset uden at blive opdaget.
Læge	Salli kan behandle skader og sygdom. Hun kender til medicin og lidt kemi.
Marinesoldat	Thomas ved hvordan man overlever i kamp, hvordan man laver baghold, forbinder sår, og taktik.
Mekaniker	Edward kan modificere og reparere de fleste dimser.
Militær nærkamp	Thomas er mere voldelig end de fleste og kan bruge hans store grimme kniv i kamp.
Naturvidenskab	Klaus har et stort grundlæggende kendskab til generel naturvidenskab.
Ormehuldsfysik	Klaus er specialist i at have med <i>ormehuldsgenerator</i> at gøre.
Pilot	Linda er en sej pilot. Hun kan flyve de fleste ting og kan ramme med de store kanoner.
Politimand	Charles har lært politi teknik, han kan indsamle data og bruge dem. Han kan også bryde ind.
Psykolog	Salli har studeret psykologi for bedre at kunne forstå de følelser hun kan mærke.
Slagsmål	Flere af hovedpersonerne har lært at slås med de bare næver.
Socialforsker	Salli interesserer sig for sociale funktioner både personlig og samfundsmæssigt.
Skytte	En skytte kan ramme noget når vedkommende bruger et skydevåben.
Trafikant	En trafikant burde kunne klare sig i trafikken og kan benytte sig af trafikale midler.

Kamp

Kamp i rullebanger følger et par simple grundlæggende regler:

I en kampsituation snakker jeg om den *aktive* og den *passive part*. Den *aktive part* er den der prøver at gøre noget, den *passive part* er den der bliver påvirket af den aktives handling.

Den *aktive part* fortæller (når det er hans tur) hvad han vil gøre ved den *passive*. Den *passive part* fortæller så hvad han vil gøre for at forhindre det. Spillederen bestemmer hvilke sværhedsgrader de to parter slår imod, og de slår deres terninger.

Kun i de tilfælde hvor den *aktive part* får flere successer end den *passive*, lykkedes hans handling. Hvis begge parter får det samme antal successer er handlingen *uafgjort*, det kan få særlige effekter, men den aktives handling lykkedes ikke. Hvis den *passive part* får flest successer, har han forhindret den aktives handling i at blive udført.

Hvis den aktive part vinder, er det meget vigtigt at se på hvor meget han vandt med, da dette er hans *succes*.

Initiativ

Rullebanger bruger kamprunder, på 3 sekunder. Hver part har en *aktiv handling* hver runde. Man kan godt have flere *passive handlinger*, men det bliver sværere og sværere.

På ens *initiativ* kan man kan lave sin aktive handling. Jo højere et *initiativ* man har, jo før kan man handle. Man slår ikke om hvem der kommer først. Har person A et bedre *initiativ* end person B, kommer person A altid først. Man kan godt forsinke ens *initiativ* så man handler senere i runden.

Detaljer

Nu er essensen af kamp i rullebanger skrevet. Resten er detaljer, den enkelte spilleleder selv kan ligge i spillet.

Skader

Når folk rammer hindanden kommer de ud for skader. Jo flere *succes* en angriber har i hans angreb, jo mere skade gør han.

Alle angreb har en *grundskade* som de gør når man rammer. Den første *succes* i et angreb betyder at man gør sin *grundskade*, hver ekstra *succes* betyder at man gør en mere i skade. Hvis man har to *succes* i et angreb gør man sin *grundskade* + 1 i skade.

Når man har fundet skaden trækker man evt. rustning fra. Hvis den herefter er over nul tager modstanderen måske skade.

Herefter er der to måder at se hvad der sker med staklen der blev ramt. Der er den *simple* og den *indviklede* måde.

Den simple måde

Denne metode minder meget om *storryteller*. Når man har ramt slår man et antal terninger lig med skadens størrelse mod sværhedsgrad 4. Hver *succes* gør et chok pts. i skade. Modstanderen slår så et *helbred* slag mod sværhedsgrad 4 for at modstå skaden. Hver *succes* gør at han modstår et chok pts. Herefter krydser man de chok points af som man ikke modstod.

Den udviklede måde

Efter denne metode tager man bestemte sår. Man slår ikke for hvor meget skade man gør. Modstanderen slår et *helbreds* slag for at reducere skaden. Hver succes reducere skaden med en. Alt efter hvad slag skade man blev ramt af, er der forskellige sværhedsgrader for at modstå den. Tabel III viser sværhedsgraderne.

Når man har reduceret skaden med ens *succes* afhænger sårets type af hvor stor skaden er endt med at blive.

Følge effekter

Sår kan give følge effekter. Har man taget et *let sår* skal man slå et *helbredscheck* mod *sværhedsgrad* 4 eller stivne i 1d3 runder.

Et *middelsvært sår* gør at man skal slå et *helbredscheck* mod *sværhedsgrad* 5. Hvis man ikke klare det kan man brække noget og man går kold i 1d6 minutter. Man stivner automatisk i 1d6 runder. Et *svært sår* har samme effekt, her skal man bare slå mod *sværhedsgrad* 6.

Tabel IV - Sårtyper.

Slutskade	Sårtype	Effekt
0	Skramme	- et blå mærke eller mindre sår der ikke genere.
1-3	Let sår	- et mindre sår der kan genere og bløde. Giver 1 chok pts.
4-5	Middelsvært sår	- kan gøre en ukampdygtig og brække knogler. Giver 2 chok pts.
6-7	Svært sår	- livsfarligt sår der sikkert gør en ukampdygtig. Giver 3 chok pts.
8+	Fatalt sår	- man er døende og udkampdygtig. Giver 4 chok pts.

Et *fatalt sår* gør at man at døende og vil dø i løbet af 2d6 minutter.

Bortset fra at forsvare sig selv, kan man ikke lave noget i den tid man stivner.

Du kan som spilleleder give beskrivelser af folk skader ud fra hvor alvorlige sår de får. Meget af initiativet er lagt ud til spillederen.

Udstyr

Her kommer der en liste over hvilke våben og rustning der er med i scenariet. Våbnene har deres *grundskade* stående. Skydevåben har også deres *antal skud* og deres *effektive rækkevidde*. Den *effektive rækkevidde* er hvor langt væk man kan ramme med et våben. Over denne afstand er *sværhedsgraden* minimum 7. Personligt køre jeg med at man har *sværhedsgrad* 6 på den *effektive rækkevidde* og derefter falder sværhedsgraden med 1 for hver halvering af afstanden. Du skal bare gøre som du har lyst til.

Neurovåben

Disse våben gør ikke skade. De slår en bevidstløs uden at man føler smerte. *Helbred* hjælper ikke mod dem. For at holde sig vågen skal man slå et *viljestyrke* check mod *sværhedsgrad* 6. For at undgå at blive bevidstløs skal man have det samme antal successer som angriberen havde i hans angreb,.

Tabel III - skadetyper.

Skadetype	Sværhedsgrad
Knytnæver, køller	4
Skarpe våben	5
Blasters	6

Rustninger

Rustninger beskytter mod skade ved at trække noget fra den før man slår for at modstå skaden. Hvis rustningen reducerer skaden til under 1, er den stoppet.

For at gøre rustninger mere interessante, har de forskellig beskyttelse mod forskellige typer angreb. Hvis du synes at dette er for indviklet, skal du bare bruge deres bedste rustning.

Nævekamp

Hvis folk begynder at slå løs på hinanden eller på euforierne med de bare næver, gør de også skade. Deres skade afhænger af hvor stærke de er. De gør alle *slagskade*.

Salli gør 0 i *grundskade* (hun kan skade folk hvis hun får mere end en succes), Klaus gør 2, Linda, Charles og alle euforier undtaget Drombus gør 3, Edward gør 4. Endelig gør Thomas og Drombus 5 i *grundskade*.

Lægehjælp

Salli kan med hendes udstyr vække folk op og kan på stedet helbrede lette sår. I rumskibet kan hun helbrede alle sår, hvis folk er i live. Hun kan sende folk i stasis med hendes bærbare lægeudstyr, dette betyder at døende ikke dør i de næste 24 timer. De er stadigvæk bevidstløse.

Tabel V - Våbenliste

Våben	G.skade	Rækkevidde	Skud	Noter
Blastpistol	5	80m	100	
Magnum blastp.	6	100m	40	
Blastriffel	8	1000m	100	
Neuropistol	speciel	40m	30	Helbred eller vilje mod antal succeser.
Neuropisk	speciel	nærkamp	100*	--- " ---
Thomas med kniv	10	nærkamp	-	Gør <i>skarp</i> skade.
Thomas med kølle	7	nærkamp	-	Gør <i>slag</i> skade.
Thomas med bue	7	40m	v.	Gør <i>skarp</i> skade.

Rustninger

Blastvest	4 mod blasters, 2 mod slagskade, 3 mod skarpe våben.
Blastrustning	6 mod blasters, 4 mod slagskade, 6 mod skarpe en.

Bipersoner

Næsten alle Euforier har det samme antal terninger i deres grundegenskaber og færdigheder. Giv dem alle 3d i deres *grundegenskaber*, og de slår altid 5d når de skal slå for en færdighed. De unge har kun 3d i deres *færdigheder*.

De har alle 4 i *initiativ* og skal tage 6 *chok points* for at gå kolde. Vigtige bipersoner kan have 5d i *mental reserve*.

Der er to undtagelser til dette: Drombus og jagtroboterne:

Drombus

Drombus er en del sejere end alle andre euforier.

Styrke - 5d, Behændighed - 6d, Helbred - 5d, Viljestyrke - 3d, Opmærksomhed - 4d.

Han har 7d i alle hans færdigheder.

Han skal tage 9 *chok points* for at gå kold.

Han stivner ikke i kamp.

Han har et *initiativ* på 7 og kan løbe 28 meter på en runde.

Jagt robot

Styrke - 6d, Behændighed - 4d, Helbred - 6d, Opm. - 2d.

De er solide og har 3 i *rustning*.

De slår 4d i kamp og gør 7 i *slagskade*.

De har en *neuropistol* sat ind i munden. De bruger den kun hvis de får ordre på det.

De kan løbe 24 meter på en runde.

De kan tage 8 *chok points* før de lukker ned. Hvis de bliver berørt af et batteri tager de 1d3 *chok points* i skade per runde, og de er lammet.

Deres sanser er ikke bedre end almindelige menneskers, og man kan godt gemme sig for dem.



Jagt roboterne ligner mekaniserede mennesker.

Appendiks B - Verdenen

Denne historie finder sted i en fjern fremtid, næsten 25.000 år. Mennesket har i en fjern fortid forladt deres fødested og rejst ud til stjernerne. Der har været flere store katastrofer i dette instellare samfund, hvor det meste af den gamle viden er gået tabt.

Mennesket har flere gange genopfundet teknologien og rumfarten, for blot at miste den igen. Nu ved man ikke mere hvor man stammer fra. Der er spredt mennesker ud over 20% af Mælkevejen.

Rejsende finder ofte glemte planeter der er beboet af mennesker på forskellige teknologiske og sociale stader.

Geografi

Mennesket har spredt sig ud over en stor del af galaksen. De fleste verdener har selv opfundet deres teknologi og kultur. Der findes ikke et menneskelig fællesskab og ofte ser folk meget forskellige ud, p.g.a. det forskellige miljøer deres racer har udviklet sig i.

Mange kulturer er meget gamle. Vores kultur er måske 2000 år gammel. I denne verden kan man finde kulturer der er over 10.000 år gamle. De har deres egne moralske regler, love og kultur.

Der findes *emperier*, *federationer*, løse sammenslutninger og områder uden lov. Man kender til mere end 50.000 beboede systemer og hvert år opdages nye.



Der er så meget der venter derude.....

Krige udkæmpes, kulture støder sammen, alt i alt er verden et interessant sted.

Vores hovedpersoner stammer fra en del af galaksen, hvor der findes en løs alliance imellem verdenerne. De konkurrerer ofte mere eller mindre voldeligt med hindanden. Dette skaber et perfekt miljø for en lille gruppe initiativrige selvstændige *troubleshooters*.

I denne del af galaksen eksisterede der engang et stort instellart samfund, med moralske værdier, der svare meget til vores moderne vestlige. Dette betyder at de enkelte systemer har mere til fælles, end det er almindeligt.

Derfor kan vi identificere os med hovedpersonerne da deres moralbegreber er lig vores egne.

Teknologi

De enkelte verdener har et meget varieret teknologisk niveau. Der findes visse generelle ting, som næsten er det samme overalt. Dette drejer sig om rumfart, kommunikation, de mest almindelige våben og lægevidenskaben.

De enkelte verdener kan have teknologi der ligger langt over normen, men dette er hvad vores hovedpersoner kender til.

Da teknologien har udviklet sig uafhængigt af vores moderne teknologi, kan folk ikke regne med at ting blot er bedre versioner af vores viden.

Rumfart

Rumskibe bruger to måder at bevæge sig på. I det almindelige rum/tids kontinuum bruger man noget man kalder *monopolære frastødnings* motorer. Dette er motorer som skaber en frastødning uden at kaste masse bagud. Man kan bruge dem i atmosfæren men de er larmende, er meget store og dyre og de kan ikke måle sig med jetmotorer i en normal atmosfære.

Rumskibe er for det meste aerodynamiske, da man ofte kan komme til planeter som ikke at rumfaciliteter. De fleste rumskibe har ikke VTOL (lodret start og landing) kapacitet.

Man bruger *ormehuldgeneratoren* når man skal rejse imellem stjernerne. Dette er en maskine som bøjer rummet imellem to steder, hvorefter den slår huld i virkeligheden og man kan bevæge sig hen til det andet sted (man kender allerede teorien i dag).

Hvis man vil forklare det, kan man tegne to punkter på et stykke papir. Er den korteste vej imellem dem, en lige

streg? Nej prøv at bøje papiret så de to punkter ligger ud for hindanden og prik derefter et huld som går igennem papiret. Et *ormehuld* svare til dette huld i papiret. Oplevelsen at bevæge sig igennem et *ormehuld* er umulig at erkende for os mennesker.

Der findes kun en energikilde som er kraftig nok til at kunne skabe et sådan huld. Det er antistof. Man kender kun til få forkomster af naturligt antistof, derfor må man producere det kunstigt. Dette gør antistof ret dyrt, selv om fabrikkerne bruger solenergi. Man bruger ikke antistof på planeter, dels fordi det er koster mere energi at producere end det giver, dels fordi det er meget farligt.

Jo mere energi en *ormehuldsgenerator* kan omsætte, jo længere væk kan den bøje rummet. I det normale rum/tids kontinuum går der ingen tid imellem indgangen og udgangen af et *ormehuld*. Det taget stadigvæk tid at rejse, da man ikke kan lave *ormehulder* tæt på planeter. Det kan have ubehagelige effekter for de rejsende, hvis hullet bliver forstyrret af et stærkt tyngdefelt.

Man kender til kunstig tyngdekraft og bruger det i rumskibe, da vægtløshed er usundt for menneskekroppen. Man kender ikke til anti-tyngde. De videnskabelige teorier siger at begrebet antityngde ikke kan lade sig gøre.

Man kender ikke til energifelter der kan udøve fysisk påvirkning (bortset fra den elektromagnetiske). Derfor har rumskibe ikke *skjolde* og man kender ikke til *tractor beams*.

Der findes en form for *cloaking*. Dette er en velbevaret militær hemmelighed, hvor man kan filtrere den elektromagnetiske stråling der udsendes fra et objekt og i stedet sende den stråling det modtager fra den anden side. Dette gør et *cloaket* rumskib næsten usynligt. Hovedpersonerne har kun hørt om *cloaking* og har aldrig oplevet det selv.

Våben

Det mest almindelige våben er partikel acceleratoren eller *blasters*. De sender tunge partikler afsted med relativistiske hastigheder. De svare til magnetaccelererede våben, men da hastigheden er enorm og massen er meget lav, kan almindelige materialer ikke beskytte mod dem. Heldigvis aflevere de heller ikke meget af deres energi i hvad de rammer, de passere blot igennem.

De minder om haglgeværer da partiklerne har en tendens til at sprede sig, men de bliver foretrukket fremfor laservåben da de er mere effektive i forhold til hvor meget energi de bruger.

Et blastersår er grimt fordi det består af hundredevis af små huller, som alle har sendt en trykbølge igennem væv. Blasters er mest effektive overfor materialer der indeholder meget væske, f.eks. en menneskekrop.

Alle blasters har rekyl, da de udsender en masse. I Kortess (rumskibet) kan man mærke det som et kraftigt ryk hver gang kanonerne skyder. Håndvåben har også en mærkbar rekyl. En blaster laver en hylende lyd i atmosfære pga. de tusindvis af mikroskopiske overlydsbrag.

Der findes to former for blasters. *Rene* og *beskidte*. Forskellen er at de beskidte udsender radioaktive partikler, og at de er billigere. Hovedpersonernes blasters er alle *rene*.

Rustning

Når man opfinder våben, opfinder andre altid et middel imod det. Blasters kan skyde igennem alle konventionelle materialer. Heldigvis har man opfundet *monomolekylære* materialer, med en ekstrem kraftig molekylebinding. Hvis disse magnetiseres og væves sammen i tætte materialer kan de indfange og stoppe blasterpartikler.

De mest almindelige rustninger er veste, der består af dette materiale som er lagt imellem lag af stød- og ballistisk absorberende materialer. Der findes også større rustninger, men de fleste foretrækker bevægligheden fremfor evnen til måske at modstå en blaster.

Et nyt middel er at undgå at blive set. Der forsket i personlige *cloaking* systemer, men endnu er man ikke stødt ind i nogen, som kan dette.

Lægevidenskab

Hvis man får lægehjælp i tide kan alle skader, der ikke har ødelagt hjernen, helbredes. Alle organer kan klones og inplanteres. For at undgå at folk dør har man udviklet lægemidler der sender folk i *stasis*, dvs. at kroppen går i stå, uden at den bliver nedbrudt. Herefter har man god tid til at fikse folk igen.

Man har et vidunder-redskab kaldet en *autodoc*, dette er et automatiseret lægesystem, der gør det nemt at helbrede kendte sygdomme og skader.

Der findes et utal af verdener, hvor vira og bakterier kan udvikle sig på deres egen måde. Derfor er det største problem for lægevidenskaben sygdomme. Man har udviklet meget effektive midler imod dem, men man kan aldrig være sikker. En læges vigtigste opgave er at identificere biologiske fare og opfinde midler imod dem.

Bioteknologien er lidt underlig, på den ene side kan man klon organer og kropsdele, men man kender ikke mennesket samlede DNA kode og man er generelt ikke nået særligt langt i at udnytte denne viden.

Kommunikation

Der findes ikke nogen kommunikations midler som bevæger sig hurtigere end lyset. Dette betyder at interstellar kommunikation sker via rumskibe og *comtorps* (kommunikations torpedoer). Det betyder også at information som kan sanses af rumskibe tager tid for at bevæge imellem det sted det sker og sensorene.

Der eksistere der et meget vigtigt fænomen som kaldes *tidshorizonten*, dvs. at man ikke kan se særligt lang væk i rummet, da informationerne da vil være gamle. Dette fænomen er grundlaget for næsten al rumskibstaktik.

Et lysminut er 17.82 millioner km. En lystime er ca. 1 milliard km. Derfor hvis et fremmed rumskib dukker op f.eks. 40 millioner km væk, vil der gå 2-3 min. før at man har mulighed for at opdage det.

Selv indenfor et solsystem er lysets hastighed langsomt og ekspres meddelelser sendes afsted i små ormehulds rumskibe.

På planeter, bruger man den gode gamle elektromagnetiske stråling, i form af radiosignaler og laser kommunikation.

AI kommunikation går igennem avancerede computer systemer og man skelner ikke imellem computernetværk og kommunikation.

Computere er avancerede men ikke meget mere end i dag. Man kender ikke til kunstig intelligens og forsker heller ikke i det. Der findes eksperimentelle computersystemer, bl.a. den levende krystallinske computer Charles har.

Man har heldigvis opfundet programmer, der kan oversætte sprog. Folk har sådanne med i deres rumskib.

Afslutning

Jeg håber at du kan bruge denne information til noget. Det er ikke meningen at du skal kunne huske det hele udenad, men det er en god ide at få et indtryk af teknologien og samfundet, da det er grundlaget for dine spilleres viden. Du kan godt lade spillere læse dette appendiks hvis de insistere, da det vil uddybe deres roller.

Hvis du ikke kan huske teknologien bør du nok ikke lade dem læse dette, da de så vil komme med forslag og idéer som er svære at forholde sig til.

Til Sci-fi freaks

AI teknologien i denne verden (med undtagelse af den *monopolære frastødnings* motor og den kunstige tyngde) eksistere allerede som teori eller eksperimentel materiel den dag i dag. *Ormehuldsgeneratoren* er en udløber af superstrengs teorien, og hvis du tror på den kan du også tro på dette fremdrivningsmiddel.

Appendiks C - Euforia

Planeten Euforia er stedet hvor størstedelen af scenariet foregår. Dette appendiks er lavet for at give spilleren en forståelse af hvad stedet er. Ved første blik virker verdenen som et paradys, de har evig ungdom og et perfekt utopisk samfund. Men under overfladen eksistere der et helvede, hvor man kan se mod evigheden, uden at opleve noget nyt mere.

Stedet

Planeten kredser omkring en G5V stjerne, dvs. en gul stjerne, som er en lidt mindre, koldere og mørkere end Solen. Den er den anden planet i systemet og kredser i en afstand af 0.7 au (105 millioner km) fra stjernen. Dette giver den en smule mere varme end det Jorden får. Den kredser omkring stjernen på 0.6 år, med et 20 timers døgn giver dette et år på 263 dage. Den korte dag betyder at man ikke laver det samme i så lang tid af gangen. Vi mennesker kan sagtens klare et døgn på 20 timer.

Planeten er meget stor, men den har en lav massefylde. Den har en radius på 8.488 km og en massefylde på 3.85 kg/l. Dette giver et tyngde på 0.93 G. Hovedpersonerne vil derfor føle, at de er lettere end de er vant til, når de ankommer til planeten.

En anden effekt af denne kombination af størrelse og massefylde er at helium kan eksistere frit i atmosfæren. Dette giver en meget smuk farvefyldt atmosfære med ekstreme sol op- og nedgange hvor himlen ser ud som om den bryder i brand. Heldvis er mængden af helium lille i forhold til hvad man kunne forventede, ellers ville folk gå rundt og kvække, når de talte. Atmosfæren har et overfladetryk ved havets overflade på .9 atm. Men på grund af den udstrakte atmosfære falder trykket langsomt med højden.

80% af overfladen er dækket af hav. Planeten har en stor måne, så der er kraftige tidevandseffekter. Månen betyder også at planeten er geologisk aktiv. De mange bjerge viser at den i tidligere tider har været tættere på planeten.

Kun 20% af overfladen er dækket af land, men der er 30% mere landområde på planeten end der er på Jorden, på grund af planetens størrelse.

Der er 33% ilt i atmosfæren. Dette gør at ildebrande let bryder ud og de er farlige. Dette er hovedårsagen til hvorfor man bor oppe i bjergene. Det er her muligt leve normalt. Den lokale flora og fauna er af typen der enten har midler til at overleve brande eller er i stand til at flytte sig hurtigt.

Tidlig historie

For 22.000 år siden ankom de første mennesker til planeten. Den var næsten paradisisk for de første kolonister og de kaldte stedet Euforia. Disse mennesker var direkte efterkommere af folk fra Jorden. Dette skyldtes at man endnu havde udviklet sig direkte fra vores tidsalder, uden at tabe teknologien (De ankommer til planeten omkring år 5000 e.kr.). På det tidspunkt tog en rejse fra Jorden 10 år.

Kolonisterne var ikke isoleret de første 1000 år. Men da det store kollaps i teknologi og kultur skete, blev de isoleret. De kæmpede bravt for at bevare deres identitet som civiliserede mennesker der tilhørte et jordisk samfund. Men, som årene gik, mistede man mere og mere erkendelsen af resten af menneskeheden.

Der opstod et ønske om at bevare mere end fortællinger og beskrivelser af fortiden. Man begyndte at forske i forlængelsen af livet. I den mørke fortid, før menneskene havde spredt sig til stjernerne, havde denne forskning allerede fundet sted. Den var, af *uvisse* årsager, blevet gemt af vejen, men nu blev denne viden blev fundet frem og *kurren* blev skabt.

I starten var det meningen at *kurren* kun skulle gives til videnskabsfolk og historikere. Men der gik ikke lang tid før alle forlangte at få den. Der blev afholdt en folkeafstemning hvor 98% af befolkningen stemte for at få *kurren*. De folk, der stemte dengang, er blandt de gamle nu. Roldro var den mand der gennemtrufede at afstemningen skulle finde sted.

Kurrens tidsalder

Alle på planeten fik *kurren*. Dengang var der mere end 20 millioner mennesker på Euforia. I starten fortsatte livet som altid, men hurtigt opstod der problemer. Folk blev yngre og yngre, og fik stadigvæk børn. Man kunne forelske sig, for så at finde ud af at den ene var den andens oldefar. Efter to generationer var de 75 millioner mennesker! Byerne kunne ikke rumme dem alle. Der var ikke ressourcer nok, med den infrastruktur de havde. Der udbrød krig imellem de forskellige byer.

Krigene varede 25 år. Da de endte var alle de gamle byer ødelagt. Mange af de gamle var døde og stort set alle de ting som stammede fra Euforiernes jordiske fortid var væk. Man havde også mistet evnen til at rejse i rummet. De havde mistet deres fortid.

De forskellige bysamfund fandt sammen. Det blev besluttet at man ikke mere skulle have børn, at alle folk på planeten skulle ledes af et fælles råd og at man i fællesskab skulle skabe det perfekte samfund.

Da man havde god tid og ikke længere behøvede at opnå ens ambitioner indenfor et kort tidsrum, samtidig med at man ikke skulle kæmpe for at ens børn skulle have bedre livs vilkår end andre, lykkedes det faktisk at få folk til at samarbejde over hele verdenen. Der blev oprettet et fælles politikorps ledet af rådmanden Drombus. Det skulle tage sig af problemer byerne imellem. Planetens fælles råd blev ledet af Ægil, manden der samlede byerne.

Man genopbyggede planeten. Det nye samfund var af typen, hvor samfundets behov blev sat over det enkeltes menneskes ambitioner. Folk opnåede hurtigt fysiske fordele og med dagligdagen sikret, blomstrede kulturen og videnskaben. Man opfandt ting som ingen før havde kunnet. Fantastisk kunst blev skabt. Olisla Triumpa skabte hendes musik. Euforia blev et paradys.

Evigheden

Tusind år gik, folk havde tid til at nå alt det de drømte om. Men efterhånden begyndte alting at gå langsommere. "Jo vi kunne godt tage på skiferie til Nordpolen, men gjorde vi ikke det for 20 år siden? Desuden har vi kun været i underhavsbyen 15 gange!"

Langsomt men sikkert gik samfundet i stå. Vaner overtog selvstændige tanker. Traditioner blev ikke skubbet til af nye generationer. Besværligheder var til gene for alle andre. Der var en del ballade, men samfundet gik generelt i en retning..... ingen.

Folk blev ældre og ældre uden at deres liv ændrede sig. Hvad skulle man lave? Hvorfor skulle man eksistere? Hvorfor levede mand? Hvad nytte gjorde livet? Folk begyndte at gøre ende på deres liv. De fik ikke flere glæder af det. De mødte ikke nye personer eller nye person træk der var spændende.

I starten var det få der begik selvmord, men med tiden blev det til flere og flere. Da der var gået 10.000 år var der færre end 5 millioner mennesker tilbage på planeten. Nu faldt antallet af selvmord. De sidste kedede sig ikke engang. De havde kun deres vaner, og de tænkte ikke hvis de kunne undgå det. Nu blev der sjældent sagt noget folk imellem. Når du havde sagt det første ord, vidste alle hvad du ville sige. Folk sad rundt omkring i deres hjem, i stilhed...

Jagten

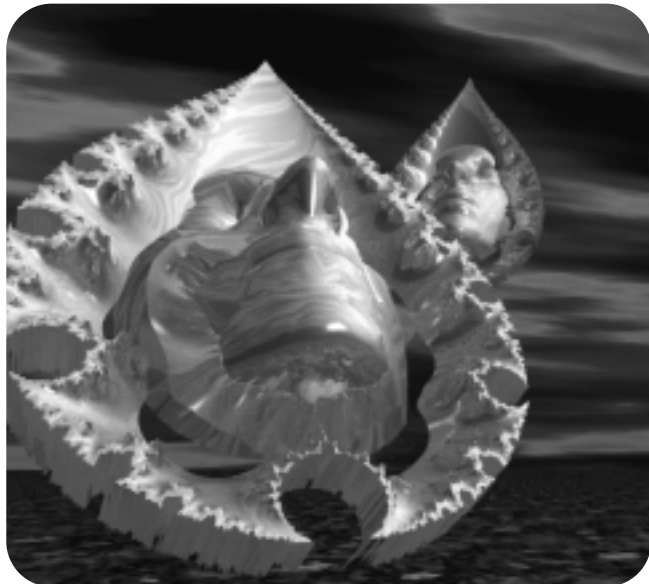
5000 år gik.

En dag fik en kvinde et barn. Hun vidste ikke hvad hun skulle gøre med dette skrigende objekt. Lægen Kaklo forslog at aflive barnet. Dette vækkede følelser i hende, sammen kastede de barnet ud over en bjergkant. De kunne begge mærke følelser i dem selv. Noget som var næsten glemt i de mere end hundrede århundreder der var gået. Denne kvinde var Quilta.

Kaklo og Quilta skrev om dette over computer netværket. De fik et barn sammen og dræbte det i hovedstadens festsal, for øjnene af flere hundrede mennesker. Nu oplevede mange følelser igen. Det var som ambrosia for deres slukkede hjerter. Flere og flere fik børn, som hurtigt blev dræbt. Snart opdagede man at virkningen var bedre, hvis de lærte børnene at kende. Man begyndte at lade børnene leve i længere tid, men snart kom der kaos pga. rædselsslagne unge.

Man besluttede at organisere denne fantastiske oplevelse. Hvert 25 år ville man dræbe de unge. Jagtens tid startede.

Nu kunne man leve og tænke igen, der var altid noget at se frem til. Man begyndte at reparere de tilbageværende byer, man kunne høre musik og se underholdning igen.



De gamles liv er uendeligt men dødt.

Teknologi

Man har opfundet ting, ingen andre kender til. De tre vigtigste opdagelser er *kurren*, *anti-tyngde* og *kraftfelter* der kan manipulere fysiske objekter.

Når man først ved hvad der skal gøres er *Kurren* en simpel opfindelse. Grunden til at man bliver ældet med alderen er ikke slid. Vi slider på vores kroppe fra fødslen. Hvis den fik lov til det, kunne kroppen godt genopbygge sig selv perfekt. Men vi har et gen der langsom og sikkert undertrykker kroppens evne til at genskabe sig selv. Med tiden bliver mere og mere af kroppen, til overskuds materialer uden funktion og de funktionelle dele bliver dårligere og dårligere, man bliver ældre. (Dette er ikke science-fiction, men et faktum man opdagede i 1994).

Kurren er en virus der sætter sig på dette gen og fjerner det. Kroppen vil herefter genopbygge de forskellige dele som om man var 18-20 år, og med tiden vil de ødelagte og dårlige kropsdele blive udskiftet med unge og godt virkende dele, man bliver ung igen.

Genet er lidt forskellig fra person til person og derfor skal viruset laves specielt til hver person. I scenariet vil folk få deres vira via maden.

Anti-tyngde er en smart opfindelse. Når man kan nustille planetens tiltrækning kan alting bevæges rundt næsten uden brug af energi. På Euforia bruger man *grav-biler*, dette er fartøjer som har et let fremdrivningsmiddel og en *anti-tyngde* plade. Platformene er også *anti-tyngde* fartøjer.

Kraftfelterne bruges til meget. De holder de mest underlige bygninger på plads. Man bruger dem som senge, hvor man svæver i luften og endelig bruger man dem til byernes *tractor-beams*, som beskytter dem mod meteornedslag.

Andet teknologi

Man bruger *neuropistolen* og *neuropisken* som våben. Dette er våben, som udsender signaler, der forårsager en elektrisk impuls igennem hjernens neuroner. Dette *scrambler* hjernen og hvis man ikke har en meget stærk vilje, til at holde sammen på tankerne, går man kold.

Forskellen på pistolen og piskan er at piskan bruges i nær-kamp, og den gør ondt at blive ramt af pga. trådens svirp.

Computer teknologien er avanceret men har en simpel sikkerhed. Enhver dims er computerstyret, alle døre, alle huse, alle biler.

Har man med evnen til at bryde ind hvor man har lyst, kan man lave en masse ødelæggelse. Det eneste sted som er udenfor det samlede computersystem er *trofæhuset*. Det er ikke engang forbundet til nettet.

Af andre maskiner kan nævnes *sminkemaskinen*, en maskine hvor man stikker ansigtet ind, og så sminker den det. Og *jagtrubberne*.

Euforia i dag

Der er 50 byer tilbage på planeten, med ca. 100.000 indbyggere hver. Man erkender ikke at noget er galt og folk lever i de vaner, de har haft de sidste 15-20 tusinde år. Man har næsten glemt hvordan det var tidligere og vil ikke indrømme, at der engang levede 15 gange så mange mennesker på planeten. Ruinerne efter de mange mennesker er fjernet og man lever nu kun højt oppe i bjergene.

Maden kommer fra automatiserede marker, der ligger spredt ud over store sletter langt fra byerne. De bliver holdt ved lige af en hær af landbrugsroboter. De skal kun en gang i mellem vedligeholdes af byernes teknikere. Administrationerne i byerne sørger for at ressourcer bliver fordelt derhen, hvor der er brug for dem. Der findes ikke penge, men det er forventet at man bidrager til samfundet.

Der eksisterer to samfundsklasser. De gamle og de unge. De gamle stammer enten fra tiden før *kurren* eller fra de første 100 år efter. De unge er dem som skal dræbes for at give de gamle følelser igen.

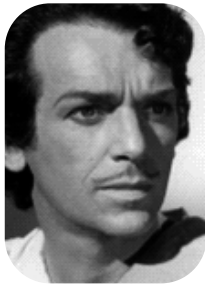
I hver generation får de unge at vide, at grunden til at man, efter så mange tusinde år nu har født unge, var pga. et stort jordskælv som kostede en masse menneskeliv.

Grunden til at *trofæhuset* og biblioteket lukkede afdeling, er svære at komme ind i, er fordi de gamle ikke ønsker at de unge skal opdage hvad der venter dem. Dette er også hvorfor jagterne holdes hemmelige. De gamle har næsten ikke nogen dårlig samvittighed over hvad de laver, men de vil gerne undgå ballade med de unge.

Afslutning

Jeg håber at spillerne læser dette appendiks og prøver at sætte sig ind i Euforiernes tanker og følelser, eller mangel på samme. Det er ekstremt vigtigt for scenariet at de gamle virker troværdige, da historien ellers bare vil virke dum. Dem eneste måde at få dem til at virke troværdige, er ved at forstå dem.

Appendiks D - Bipersoner



Ægil

Han er rådslederen. Han kan ikke huske detaljer fra sin ungdom, men han er en af dem der stadigvæk har lidt følelser i sig. Han ønsker at opleve noget nyt, men han er for ingroet i hans vaner til at lave om på hans egen tilværelse. Ægil vil hurtigt fatte interesse for Linda, fordi hun er den eneste kvinde der ikke ser ud som en tyve årig.

Han er den der tvinger de andre i rådet til at se folk som voksne, ikke som unge (med alt hvad det indebærer), og han er den der mest ihærdigt vil sende folk til jagten.



Ømtri

Hun er medlem af råddet. En bitch, som kun har en interesse, at få tilfredstillet hendes sanser. På en måde minder hun om Charles og bliver tidligt i scenariet tiltrukket af ham.

Hun forstår ikke Ægil følelser men støtter ham næsten altid, alt andet er for meget besvær. Hun synes at

Drombus var sexet, men efter et par tusinde år, har hun mistet interessen.

Charles skulle gerne komme til at tro at han kan udnytte eller trække på hende, men hvis forholdet begynder at have bare minimum af problemer vil Ømtri opgive det uden nogen bagtanker.



Drombus

Han er en *kriger*, som glæder sig til jagterne. Han har kun en interesse og det er at vise at han er den bedste i nærkamp. I fortiden hvor det stadigvæk fandtes uoverensstemmelser på Euforia var der brug for hans evner, men i dag kan han kun få tilfredsstillelse på jagterne.

Han prøver altid af udvælge sig de sejeste bytter, og går personlig imod dem i stedet for at bruge roboterne. I den sidste jagt vil han gå efter Thomas.



Roldro

Her har vi en rigtig kold type. Han er medlem af rådet. Roldro har ingen ægte følelser mere. Han er nået til den grænse, hvor man kan kalde ham for en levende død. Han har ikke nogen selvopholdelsesdrift og taler kun hvis han bliver talt til.

Den eneste grund til at han er i rådet, er fordi han altid har været det. Det ville være utænkeligt at skifte ham ud. Han kan bruges til at give et rigtigt koldt indtryk i scenen, hvor folk skal tale deres sag.



Quilta

Hun er en stille kvinde der tilbage i hendes fortid har haft store passioner som måske vil blive vækket igen. Hun er medlem af råddet men vil holde sig tilbage. Salli burde mærke en sympati fra hende. Denne sympati kan bruges i de senere jagtsener, hvis folk spiller godt rollespil.

Brug hende som et lystpunkt i mørket, hvis folk kan finde ud af at se andre mennesker som individualister og ikke som maskiner.

Hun bær på en tung byrde, da det er hendes skyld at jagterne opstod. Hun har næsten glemt dette, men inderst inde kan hun ikke tilgive sig selv.



Kaklo

Han er lægen som udføre behandlingen. Han er en kold skid, som anser kroppen for en maskine. Sjælen har i hans verden ingen betydning. Han vil være den første der viser at noget er galt på grund af den måde han undersøger folk på, og igen når Salli vil henvende sig til ham med sagen om manden uden øjne.

Han vil prøve at starte et venskab med Edward, da han vil studere hans følelser. Han ved at sådanne følelser er aldersbetonede og derfor spændende. Salli kan ikke mærke nogen følelser fra ham på noget tidspunkt.



Ontro

Han er bibliotekaren, tilsyneladende en af de mere venlige ældre. Han er Zenda's far og er en af dem der nyder jagten mest. Han glæder sig til at gøre grimme ting ved hans datter.

Udadtil virker han som en yderst velovervejnet og rationel personlighed, som har mange meninger det passer til Klaus's syn på tilværelsen. Man kan starte et venskab imellem ham og Klaus.



Øjlin

Han er bestyrer for trofæhuset og en god ven af Ontro. Dette er et mentalt monster, den eneste interesse han har i mennesker er hvor spændende mumier de kan være. Han er blevet instrueret i at ikke tillade folk adgang til trofæhuset før de har deltaget i en jagt.

Han er bevæbnet med en neuropistol, men afskyr våbnet fordi det ikke dræber. Hvis folk er villige til at bryde ind i huset med vold vil han ikke stå imod, han vil i stedet alarmere politiet.

Det eneste tidspunkt, han ikke er i trofæhuset, er når han besøger Odron.

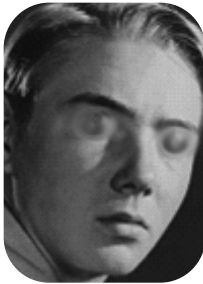
Hans store skam er at han ikke kan tåle smerte og han bryder let sammen, hvis han bliver truet med fysisk vold.



Olisla Truimpa

Hun er musikeren der leder byens vigtigste natklub. Hun regnes for Euforias bedste musiker og den fineste kunstner i universet. Men det er mere end 15.000 år siden hun har skabt noget.

Hun tror selv på hvad folk siger om hende, men hun er tom, der er ikke mere kreativitet tilbage. Hun spiller hendes musik uden sjæl, der virker som et meget godt håndværk, men der er ingen følelser bag musikken mere.



Bram

Han er manden uden øjne. Hans rolle er at vise, at selv når samfundet holder ham i en tilstand af smerte, er han som en ældre ikke i stand til at stille spørgsmål ved hans situation.

Han arbejder som hjælper for teknikerne, hvor han kan mærke, hvor i en konstruktion, der er ting der ryster eller på en anden måde ikke virker. Han

har haft jobbet i mere end 10.000 år og er bedre end nogen diagnose computer. Men jobbet betyder også at han ikke kan få smertestillende midler, da det ville sløve hans sanser. Han acceptere hans situation uden protest, det holdt han op med efter de første 100 år.



Politimanden Logron

Han bliver Thomases makker i politiet. En simpel mand, som kender alle svarene og derfor ikke er interesseret i forklaringer. Han virker ok, og vil gerne vise Thomas rundt, men han er også bundet i hans egne idéer om hvad der er rigtigt og forkert.

Han har meget svært ved at lytte til andre og kan ofte høre på en sætning, hvorefter han taler om andre ting og ignorerer hvad folk sage.



Zenda

Hun er den unge levende pige som skal fange Thomases hjerte. Hun er datter af Ondro, bibliotekaren. En digter og tænker. Hun vil forelske sig i Thomas, og vil være en af de afgørende faktorer der vil få folk til at afvise det euforiske samfund.

Hun er en sød og åben pige, der ikke har oplevet en kærlighedsaffære med en voksen og hun kan virke følsom, men også meget beslutsom h.v.a. affæren.



Oiln

En af de unge. En glad ung fyr, som eksperimenterer med at brygge nye former for øl. Denne øl er det primære de unge drikker, også udenfor den lille gruppe unge han tilhører.

Han er stolt af hans evner og insistere på at folk skal smage bryggen, hvis de besøger de unges klub.



Pesla

En af de unge. Hun er kunstmaler. Hun maler på vægge rund omkring i byen og har taget en del balade. Hun maler simple romantiske billeder, en kontrast til hendes lidt iltre væsen.

Hun er den i gruppen, som er mest negativ over de gamle, og hun er en oprører med ambitioner om at lave samfundet om.



Elfin

En af de unge. Den søde pige i gruppen. Hun er en stille type, der sidder lidt for sig selv. Men hun kan synge! Når hun kommer op på en scene transformeres hun til en stærk sanger, der kan give udtryk for hendes følelser.

Hun er forelsket i Ulslo, og skriver sange til hans musik. Det er en underlig oplevelse at opleve en sød 18-årig stille pige, synge voldsomme krompromiløse sange.



Ulslo

En af de unge. Han er den musiker, hvis musik får politiet til at gribe ind overfor de unge. Han nikker altid overfor politiet og stikker dem derefter fingeren bag deres ryg.

Han ved at han har talent og regner med at blive kendt, når han engang bliver en ældre....

Hans musik er voldsom og rå. Den variere i hastighed og styrke undervejs og kan chokere folk der fortrækker forfinet kunst.

Referat af prøvespillet

Der blev prøvespillet på Fastaval 96's anden forfatterweekend. Jeg fik desværre ikke alle navnene på prøvespillerne. Uddelingen af hovedpersoner var mere traditionelt end jeg normalt gør det, med en kort beskrivelse af hver person, hvorefter folk valgte. Resultatet bekræftede at folk ikke selv skal vælge deres personer.

Starten

Startscenen gik rigtigt godt. Linda's spiller var af den passive type (fejl pga. valg) og slog blot nogle terningslag, men de andre oplevede en stor frustration. Klaus blev ved med at omdirigere energi til *ormehuldsgeneratoren*. Thomas prøvede at skyde missiler, men mistede kraften flere gange. Edward blev såret i starten og Salli rendte rundt efter manden for at få ham i behandling. Han var genert da at hun rørte ved ham og stak af fra hende. Charles var ved at få pip over den syngende computer og nåede lige at få virusen ud en anden gang, da skibet blev ramt.

Folk lyttede pustende til beskrivelsen af et ormehuldtrip, hvorefter de blev kastet ud i det nye solsystem. Klaus, Edward og Charles gik straks igang med at se på skibet og på hvor de var. Det gik op for dem at skibet var ved at falde fra hindanden, at de var 25.000 lysår hjemmefra og deres *ormehuldsgenerator* var i stykker. Folk undersøgte systemet og fandt Euforia på sensorene ("en class - M planet" udtalte Charles's spiller, som er en Trekie)

Folk nærmede sig planeten og lavede meget intelligente undersøgelser ved at spørge godt, mens Edward prøvede at gøre klart for de andre at skibet altså ikke kunne overleve turen ned gennem, atmosfæren. Da tractor strålen tog fat i skibet, blev de hverken glade eller bange, det var som om de forventede det. Edward blev under alle omstændigheder lettet (han gik op i sin rolle som alt-mulig-mand).

Ankomsten

Skibet kom ned, jeg beskrev byen i alt for positive vendinger. Det gjorde at folk med det samme fattede mistanke til at noget måtte være galt. De ankom i hangaren, og mødte rådet. Igen overspillede jeg og folk blev endnu mere mistænksomme. De kom ud til gæstehuset, hvor påklædningen til festen resulterede i utilfredshed, da værten blev overdrevet i hans iver. Den eneste der lod sig påklæde i lokal stil var Charles.

Folk kom til festen, som de ikke rigtig nød pga. deres mistanke. Linda var genert overfor Ægils forsøg på at indlede et venskab og Charles fandt sammen med Ømtri. Efter festen tog Charles hjem til Ømtri, men da hun var for nem, droppede han hende igen.

Til mødet dagen efter udspurgte folk rådet, men da de allerede var mistænkelige var de bange for at spørge om tvivlsomme ting. Da de fik tilbuddet gik de ikke automatisk med til det og udspurgte sig betænkningstid. De diskuterede og fandt på en skummel plan, der gik ud på at lade som om de tog imod tilbudet, hvorefter de ville få repareret deres rumskib og så at stikke af med kilden til evig ungdom, hæ hæ!

Folk tog derfor imod tilbudet, bortset fra Salli, hvorefter de kom ned til lægen. Hos lægen gik det fuldstændig som skrevet i scenariet. Nede hos arbejdsformidlingen begyndte folk at lægge planer da det gik op for dem at de blev sat i poster der gav dem mulighed for at kunne lave en masse ting. Salli skulle ikke arbejde, da hun var en 'ung'.

På planeten

Folk kom nu ud til deres jobs. Linda fandt hurtigt ud af at hun kunne en masse ting. Charles morede sig over hvor latterlig de lokales sikkerhed var, Klaus kom på biblioteket, men kunne ikke li' bibliotekaren, Edward mødte Bram hos teknikerne, men fattede kun afsky for hans situation. Thomas kom ned til politiet og blev helt overvældet af Logrons opførsel. Salli drev rund i byen, jeg fik aldrig sat hende sammen med Quilta. Her opdagede hun trofæhuset. Hun prøvede også at komme ud for byen, men fik at vide at det var farligt p.g.a. rovdyr, desuden var hun jo ikke et voksent medlem af samfundet.

Senere på dagen prøvede Edward at komme ind til skibet, men kunne ikke pga. af sikkerhedsprocedure. Linda fik skaffet ham adgang og han begyndte at se på skibet. Klaus opdagede den lukkede del af biblioteket men pressede ikke for meget på.

Thomas kom ned til de unge sammen med Logron, han stillede sig i baggrunden imens Logron satte en stopper for de unges unoder, og brugte tiden på at kigge på den smukke pige (Zenda) som kiggede interesseret på ham.

Om aftenen mødtes folk. De udvekslede oplysninger. Bl.a. omkring trofæhuset, den lukkede afdeling og om 'jordskælvet' 25 år før. Thomas sagde ikke et ord om de unge.

Kaklo havde indviteret Edward ned til natklubben, Edward indviterede Charles, Ægil havde indviteret Linda, Klaus og

Salli ville slappe af hjemme og Thomas havde modtaget en skriftlig invitation fra Zenda om at komme ned og besøge hende i klubhuset.

Natklub scenen gik mellemgodt. Charles hyggede sig og samlede et par duller op, han placerede den ene i Edwards favn. Edward blev ekstremt genert og kunne kun stamme et stavelses ord ud af munden, Charles morede sig. Linda og Ægils møde gik ikke så godt, da Linda var meget genert og hun ville ikke rigtigt tale om noget. Musikken fra Olisla blev en fiasko, da jeg beskrev den alt for negativt, især overfor Charles. Da folk ikke kunne li' musikken gik aftenen i stykker og folk tog hjem.

Thomas havde en sjov aften. Han mødte af de unge nede i klubhuset, hvor han fik stukket en øl i hånden og så blev han udsat for de unges nysgerrighed. Zenda var meget sød og uskyldig, men tydeligvis interesseret i Thomas som person. Efter 5 min. rollespil havde Thomas tabt sit hjerte.

Senere på aftenen tog de unge og Thomas ned i et kælderlokale og hørte voldsom musik. Sidst på aftenen kyssede de! Zenda og Thomas fuldtes hjem til gæstehuset, hvor hun kom indenfor og hilste på de andre. Dette var første gang at de andre i gruppen opdagede de unges eksistens.

Den 3. dag på Euforia

Folk tog på arbejde. Logron var sur over at Thomas ikke havde overholdt en aftale aftenen før, men han tilgav ham hurtigt. Klaus og Edward fik instruktioner om at de skulle melde sig nede i hangaren. Dette var Linda og Charles som nu gik igang med at omdirigere udstyr, ressourcer og personel (Edward og Klaus) til rumskibet. De to gik igang med at reparere skibet.

Salli kedede sig og spurgte Charles om han kunne skaffe hende en falsk identitet som voksen. Han fandt jobbet omkring studiet og gav hende en falsk voksen identitet hvor hun var social forsker (dette reddede hende fra at blive indfanget natten før jagten). Hun forsøgte igen at komme ind i trofæhuset, men fik at vide at det kun var jægere der havde adgang.

Midt på dagen mødtes folk. De havde nu en teori om at der fantes et hemmeligt jagtselskab, som i virkeligheden styrede planeten og at de fleste mennesker var mentalt styrret (eller noget i den retning). De lagde planer, hvor Charles skulle bryde ind i den hemmelige del af biblioteket og de andre skulle finde ud af så meget som muligt.

Charles var meget smart. I stedet for at bryde ind elektronisk, hackede han sig ind i låsen og fandt ud af hvordan man fysisk tiltvang sig adgang. Om aftenen sneg han sig ind i biblioteket og kom ind i den hemmelige afdeling (til alle GM's tillad kun dette hvis i er i tidsnød og skal have folk igang hurtigt). Her opdagede han hvad jagterne gik ud på!

Han kom hjem til fælleshuset, hvor alle var hjemme undtagen Thomas, han var sammen med hans nye venner. De andre reagerede med vantrø. De handlede ikke i desperation eller anger. Det var som om de ikke kunne tro på hvad Charles havde opdaget. Thomas kom sent hjem og fik ikke noget at vide.

Jagten begynder

På dette tidspunkt var der kun to timer tilbage at spille i. Folk var blevet paranoide og havde opdaget meget, så denne dag markerede starten på jagtsæsonen.

Om morgenen ankom beskeden fra rådet. Thomas forstod ikke hvad den betød, men da de andre forklarede ham det gik han i frøl! Uden at sige noget eller vente på de andre tog han straks ned til de unges hus. Det stod tomt. Helt koldt tog han ud til rumskibet, hvor han mødte de andre igen. De havde travlt med at lægge planer, *tractor beam generatoren* skulle sættes ud af spillet, skibets skulle gøres klart og forsyninger skulle skaffes. Alt i alt havde de brug for en 12-15 timer før at de skulle skride til handling. Thomas ignorerede dette, tog hans rustning på og drog ud i byen bevæbnet til tænderne. De andre turde ikke stoppe ham, Salli tog med.

Thomas gik over til trofæhuset. Da Øjlin prøvede at stoppe ham blev han brutalt slået ned uden at Thomas ytrede et ord. Han gik ned og skød to vagter uden at give dem mulighed for at overgive sig. Men da han kom ind i det første trofærum stoppede han op i chok over hvad han så der. De prøvede at befri de unge ved at skyde på kraftfelterne, det virkede ikke. De undersøgte bygningen og fandt kontrolpanelerne oppe i Øjlins rum. Øjlin var ved at vågne igen, Thomas skød ham igennem hovedet!

De kunne ikke finde ud af kontrolpanelet og kaldte de andre op. Dirigeret af Charles fik Salli kontrol over kraftfelterne. De befriede de unge, hvorefter de fik fat i et par gravbiler. Den næste time brugte de på at fragte de unge til hangaren.

Tilbage ved hangaren blev Charles sat til at ordne *tractor beam generatoren*. Han tiltvang sig adgang ved at narre og

true den vagthavende. Her fik han den idé at bruge tractor strålen til at fange og knuse jægerne.

Desværre kunne den ikke blive rettet nedad. Så fandt han på at skrive en rutine der ville gøre at når folk stak af, skulle den lave ravage i byen.

Imens Charles befandt sig ved tractor beam generatoren var de andre i hangaren. Det første de gjorde var at åbne hangarens døre, dette udløste fælden. Charles blev kort tid efter indfanget af en jagtrobot.

Jagten

Folk vågnede op i rådslokalet. Ægil var rasende. Folk havde ikke lyst til at snakke og samtalen blev kort. Det endte med at en af hovedpersonerne kom med en hån af de ældre. Ægil beordre folk ned i dalen.

Selve jagten gik næsten som skrevet. Folk skulle ikke skubbes igang, de var med det samme over lugen ind til elektronikken. De var lidt skuffede over at de ikke kunne få gang i platformen, men tog det i stiv arm.

De planlagde en fælde ved en klippe inde i skoven. Thomas og Edward lavede skumle fælder, Klaus riggede batterierne op til et par grene, Linda og Charles lavede *tracting devicen*. Salli lavede ikke så meget.

Da selve kampen startede gemte Charles sig ved den største fælde, to unge træer som var blevet spændt, med et reb imellem sig. Salli og Linda havde batterispydene. Kamproboterne ankom, en gik i en fælde, en anden blev stoppet af Linda, men hun blev slået halvt bevidstløs. Salli blev angrebet bagfra af den sidste robot og fik brækket armen. Klaus så den, greb Linda's spyd og kom Salli til undsætning. Han holdt den hen indtil der kom forstærkning.

Drombus hoppede ned og ville konfrontere Thomas. Thomas skød ham med sin bue. Charles fik udløst hans fælde. Den ramte platformen og kastede resten af rådet af, undtagen Quilta. Hun mistede kontrollen med platformen, den styrtede ned og landede ovenpå rådet! Folk havde vundet.

Den omtumlede Quilta blev taget til fange. Folk tog tilbage til byen. Først havde de vilde planer om at overtage kontrollen i byen, men Linda kunne godt indse at det var umuligt. De kom tilbage til hangaren, hvor de fleste af børnene var væk (dette er senere blevet rettet i scenariet da folk skal have mulighed for at redde byens børn). De forsøgte at narre politiet til at sende børnene til hangaren, dette faldt politiet ikke for og folk blev beskudt. Så lidt utilfredse måtte folk stikke af.

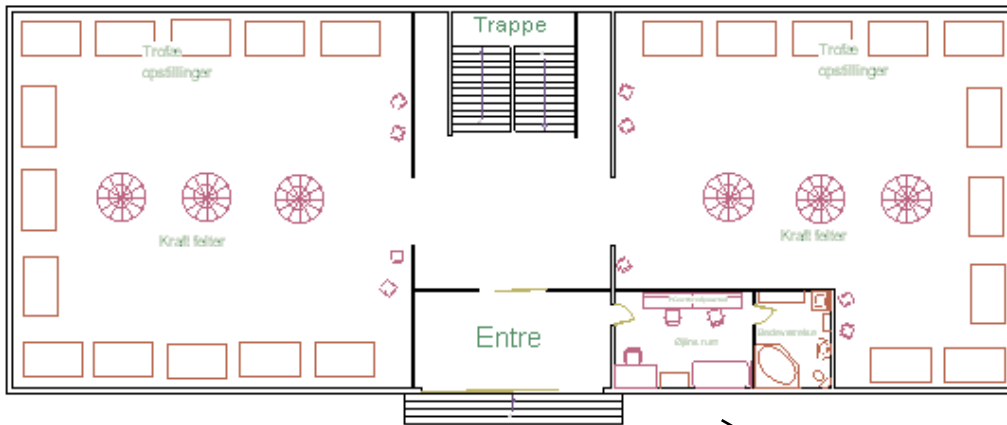
De slap bort fra planeten, og fik fortalt epilogen og efterskriftet. Dette havde en sej virkning på folk.

Afslutning

Efter spillet snakkede vi lidt. Folk havde svært ved at acceptere historien i starten af spillet, men da flere og flere ting stod klart, forstod de hvorfor tingene var så syge. Jeg havde været for kraftig i mine beskrivelser og dette havde styrret folks handlinger. Alt i alt gik prøvespilningen ok, bortset fra slutningen som var for negativ (er rettet). Det tog 6½ time at spille scenariet.



Et monster er født.

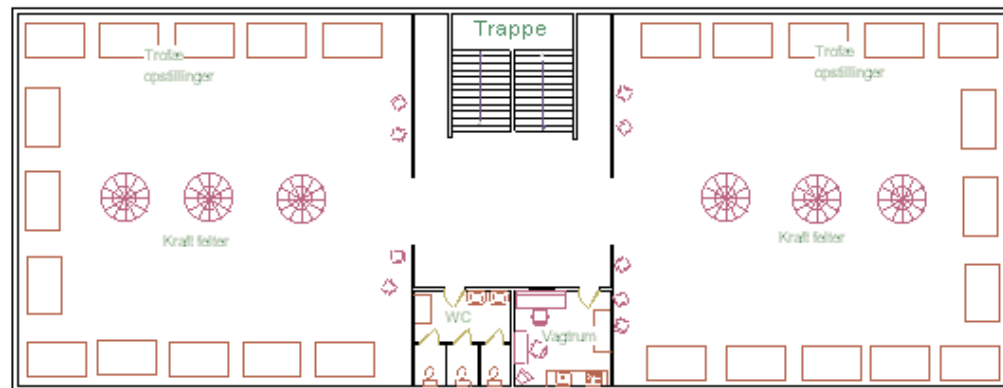


Trofæhuset - Stueetagen.

Huset ser ud til at være bygget i en etage. I virkeligheden er det blot den øverste etage i en underjordisk bygning, med mere en 5 kældre. Øjlin bor i bygningen, lige ved siden af entreen.

Øjlins rum

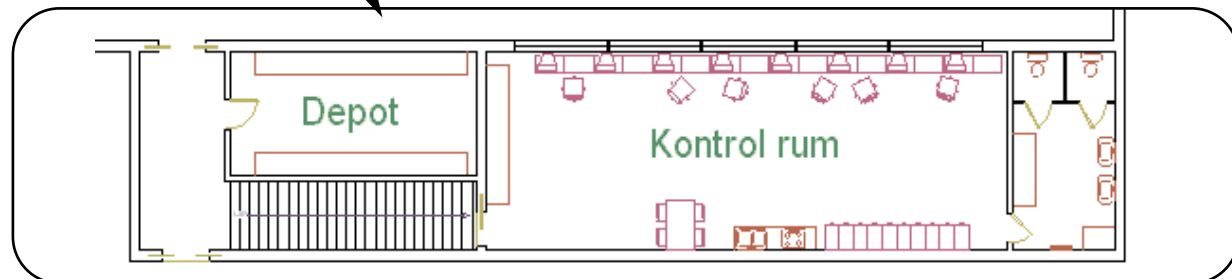
Øjlin bor i dette rum, hvorfra han kan kontrollere hvad der sker i bygningen. Fra kontrolpanelet kan man styre kraftfelterne.



Kælder etagerne.

Der er en vagtstue på hver kælderetage. Men der er ikke vagter i dem alle. Der er fem etager under jorden.

Hangar



Hangaren

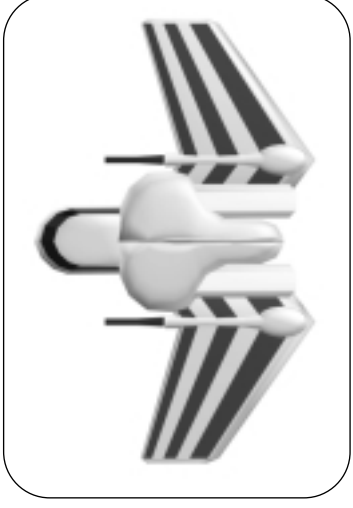
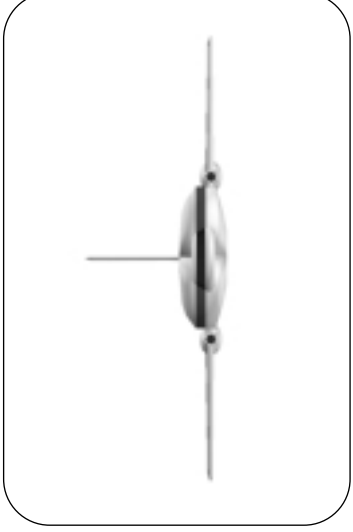
Dette er en simpelt bygning. Det meste af den består af en stor hangar med gennemsigtige døre.

Neders til højre befinder der sig et kontrolrum. Yderdørene kan kun åbnes herfra.

I depotet kan man finde værktøj og de mest almindelige reservedele.

Hele bygningen er en fælde, der består af en kæmpe *neuro-stråler*, der aktiveres hvis rumskibet starter eller hvis yderdørene åbnes.

Kortess



Type: Let opklarings skib. Kolsos shipyards xx-87-t3.

Størrelse: 41.58 x 65.76 x 20.96 meter.

FTL kapacitet: 100 ly ormehulds generator. Tretradnyne Sys. model 4302-x.

Reaktor: .395g antistof reaktor. (2.75 x 10¹² watt)

Normal rum/tids motor: 2 x 4g momopolær frastødningsmotore.

Bevæbning: 2 x krubs partikel kanoner 40 gw effekt. 2 kanontårne med point defence blasters.

Missiler: -

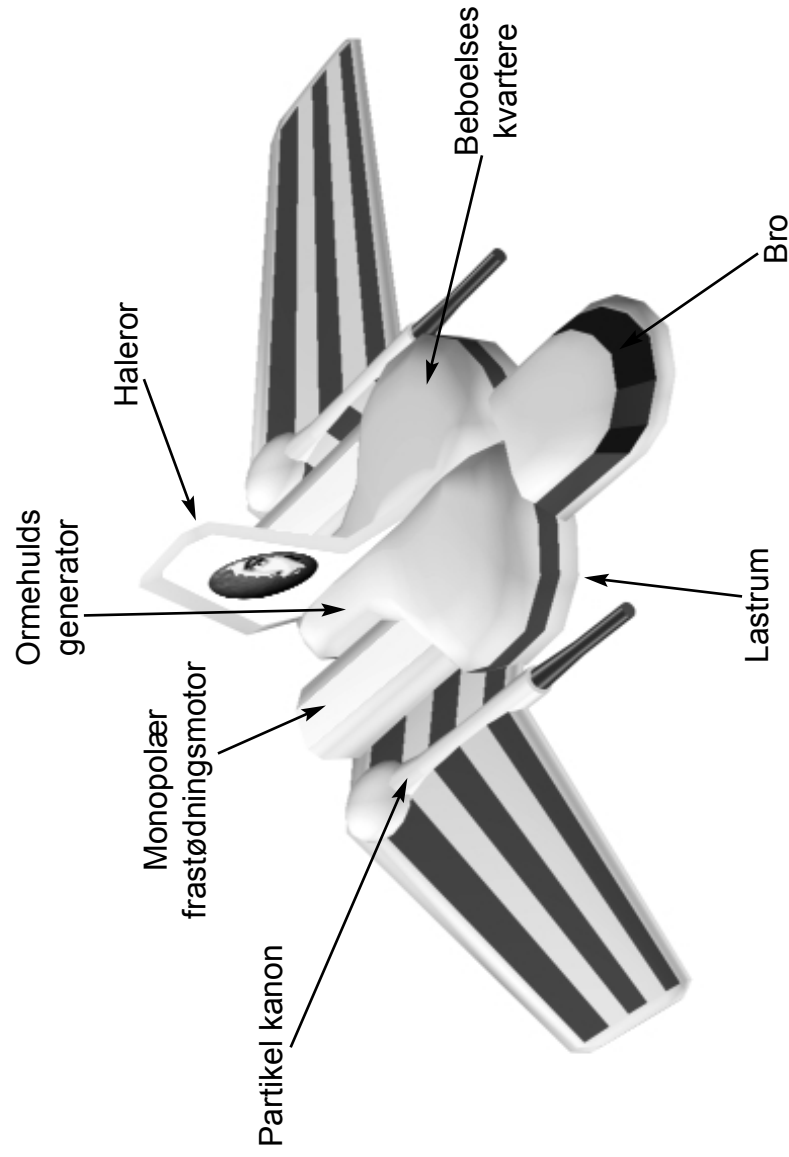
Sensorer: System skanner, grav skanner, optisk skanner, ir, ladar & passiv.

Besætning: 6. Pilot, navigator/computer, videnskabsofficer, ingeniør, læge & skytte.

Life support: 18 personers fuld system. 95% per måned bevarelses kapacitet.

Udstyr: Kunstig tyngde. Acceleration kompensatorer. 3 dobbelt computer systemer. 1 medbay med autodoc. Middelstørrelse videnskabeligt laboratorium. Skibet har også et 2000 m² lastrum.

Noter: Der er plads til 12 ekstra passagere eller 8 marinesoldater med fuld udstyr. I atmosfære er tophastigheden ved 1 atm. mach. 1.4, undvigelseshastigheder kan først opnås ved under 1/100 atm. Skibet har ingen VTOL kapacitet.



Forklaring på teknologi.

Monopolære frastødnings motorer: Dette er motorer som skaber en frastødning uden at kaste masse bagud. Man kan bruge dem i atmosfæren men de er larmende, er meget store og dyre og de kan ikke måle sig med jetmotorer i en normal atmosfære. De skaber en forstyrrelse i rummet, der minder om et tyngdefelt og kan derfor ses på *grav-scanners* hvis de er aktive.

Ormehuldsgenerator: Dette er en maskine som bøjer rummet imellem to steder, hvorefter den slår huld i virkeligheden og man kan bevæge sig hen til det andet sted.

Sensorer: Man kan stadigvæk ikke bevæge noget hurtigere end lyset. Derfor kan man ikke sanses ting der befinder sig bag tidshorisonten, dvs. ting, hvis signal, endnu ikke er nået frem til dig. Kortess har *grav-scannere* (tyngdekraften udbreder sig også med lysets hastighed), som kan mærke tyngdefelter, en *radar* og et kraftigt teleskop med avancerede optiske sensorer som kan lave detaljerede analyser, hvis man får gode data ind.

Antistof reaktor: Antistof er den eneste energikilde, der er kraftig nok til at kunne bøjse rummet. Den giver energi ved at stof og antistof reagere med hinanden. De bliver omsat 100% (i Kortess 87%) til energi og giver flere hundrede gange den energi som en *fusionsreaktor* ville give.

Andet udstyr

Blastpistol: En lille partikel accelerator, der sender tunge partikler ud med relativistiske hastigheder. Partiklerne har en tendens til at sprede sig, dette giver en virkning der minder om et haglgvær, når man rammer. En blastpistol er ca. lige så voldelig som en .357 magnum revolver. Den har en effektiv rækkevidde på 80m, har 100 skud og er på størrelse med en kortløbet .38 revolver.

Magnum blast pistol: Våbnet for dem der ikke har nok i almindelige blastpistoler. Ca. lige så kraftig som en .50 desert eagle, med en effektiv rækkevidde på ca. 100m, den har kun 40 skud, og er på størrelse med en beretta 92.

Blastriffel: Et voldeligt militærvåben. Den er på størrelse med en M16, laver huller i folk på størrelse med en winchester .300 (walther 2000) og har en effektiv rækkevidde på 1000m. Den har indbyggede holografiske sigtemidler.

Blastvest: En vest lavet af vævede monomolekylære tråde lagt ind imellem to lag af ballistik absorberende materiale. De monomolekylære tråde er magnetiske og kan indfange selv blaster partikler, men deres impuls bliver bevaret og kan give stødsår under vesten. Den dækker hele torso og halsen. Den kan ikke gemmes under tøj.

Blast rustning: En rustning der dækker hele kroppen, som er lavet af det samme materiale som en blastvest. Oveni er der plader af keramisk materiale der dækker midten af torso og en hjelm.

Kampkniv med monomolekylær kant: Dette er en kniv lavet af moderne legeringer, med en æg der er et molekyle bredt. Den kan skære igennem de fleste kendte materialer, inkl. en anden kniv af samme materiale.

Kommunikator: En høj-kvalitets radio med en effektiv rækkevidde på ca. 1000 km. en brøkdel i byer. Den kan programmeres til at sende scrambled- og burst signaler. En kommunikator kan programmeres til at oversætte fra et sprog til et andet. Hvis den hører et sprog, den ikke kender, kan den kalde skibets computer op for at se om den kender sproget.

Transportabelt laboratorium: Indeholder skannere, computere og indsamlings materialer, der gør en i stand til at lave avancerede analyser og målinger.

Førstehjælps sæt: Et avanceret stykke læge udstyr. Med dette kan en læge modarbejde chok, stoppe blødninger, vække bevidstløse folk eller lave genoplivelses forsøg. Der er også hvad der svare til moderne førstehjælpsudstyr.

Transportabelt værktøjs sæt: Et smart værktøjs bælte, der gør det muligt for en tekniker at foretage de fleste reparationer, som ikke kræver special udstyr. Inkludere et mul-t-tool.

Bærbare håndcomputere: Dette er svaret på enhver rejsendes ønsker. Men en kapacitet som en 20 århundredes CRAY, og en brugervenlighed, der kan få folk til at tro at den har en personlighed,

Et Længst Liv

Navn: Klaus Bragdou

Rolle: Du tilhører en lille gruppe lejesoldater/detektiver hvor du er hjemmen. Du er en ældre videnskabsmand med speciale i ormehulder.

Du har altid været i total kontrol over dig selv, hvis du ville noget fik du det gjort uanset prisen for dig. Du har uheldbredelig mavekræft og lider under stærke smerter, men du prøver at tage det i stiv arm og har besluttet dig for at dette skal være dit sidste store projekt, at analytisk beskrive oplevelsen at have en sådan sygdom. Derfor har du studeret fysiologi for at bedre kunne klare opgaven.

Her på det sidste har du dog oplevet at have mistet kontrollen et par gange. Du græmmer dig over din svaghed og hader din syge krop.



Grundegenskaber.

Styrke - Almindelig 2d
Behændighed - Almindelig 2d
Helbred - Lidt svag 1d
Viljestyrke - Jernvilje 6d
Opmærksomhed - God 4d

Chok Pts.

-1d -2d -3d -4d -5d -6d
Out **Død**

Sår: _____

Tekniske data.

Initiativ - 7
Løbehastighed - 11
Bevidstløs - 8
Død - 12
Mental Reserve - 8d

Færdigheder.

Astronaut - Erfaren 3d
Fysiolog - Digtig 4d
Ingeniør - Digtig 4d
Naturvidenskab - Ekspert 6d
Ormehuldsfysik - Ekspert 6d
Skytte - Trænet 2d
Trafikant - Trænet 2d

Særlige evner, udstyr og våben.

Du ejer en særlig analytisk hjerne, som ofte giver dig geniale indfald. Evnen virker dog kun indefor den klare naturvidenskabelige verden.

Du har et transportabelt laboratorium på størrelse med en attaché taske, som gør dig i stand til at lave rimeligt avancerede analyser. Du har også en computer med en masse ekspert programmer. Når i er ude på missioner har du også en kommunikator, en blæstpistol og en blæstvest.

Baggrund.

Du har altid været en person den har set verdenen i rationelle termer. Det meste af dit liv har du levet på en højt udviklet planet, hvor du var en anset videnskabsmand. Du havde det hele, en god stilling, en god kone, et godt hjem og nogle gode børn. Men børnene rejste væk, de unge videnskabsmænd anså dig for et oldtidsfund og en dag døde din kone af en blodprop i hjernen. Du tog det rationelt og gjorde dig klart at du ikke længere havde en grund til at leve på den samme måde mere. Du sluttede dig til den gruppe lejesoldater/detektiver, som du nu tilhører og har haft et omsust liv siden.

Nu er det ved at være slut. Du ved at du højst har 3 måneder tilbage og at du snart ikke kan være gruppen til nytte mere. Dine venner er:

Charles Oldenburg: En smart knægt. Han er computermanden i gruppen, du synes at han gør mere op i sit udseende end jobbet.
Salli Andersen: En sød men usikker ung pige, der er læge på skibet. Hun har en meget interessant psykisk evne, der gør hende i stand til at mærke følelser. Før du mødte hende troede du ikke på den slags.

Linda di Zegera: Skibets pilot og en skrap dame. Du kan godt li hende fordi hun evner at få sat skik på de andre. Hun stoler dog for lidt på jer andre og opføre sig lidt som en hønemor.

Edward Blum: Skibets tekniker. Han er den næstældste på skibet og på sin egen simple måde meget kompetent, men han er blevet lidt underlig her på det sidste, især når Salli er i nærheden. Han tænker vel ikke på

Thomas Bjørnksten: Skibets våbenekspert. En forfriskende ung mand med en pragtfuld appetit på livet. Han anser dig for en oldsag, men det er vel naturligt for en sådan ung mand. Du ville dog ønske at han ikke lavede så meget ballade.

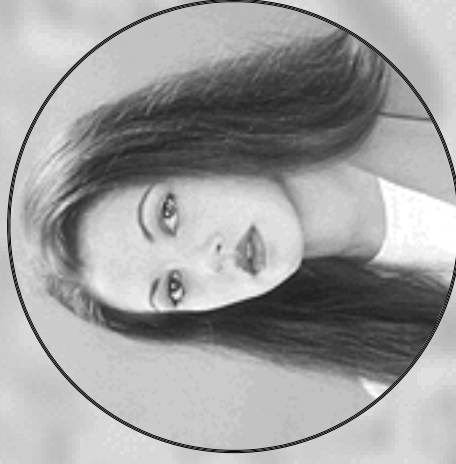
Et Længst Liv

Navn: Salli Andensen

Rolle: Du er en smuk ung empatisk kvinde med en næsten færdig uddannelse som både psykolog og læge. Du er angst for at miste dine venner og for at situationer skal udvikle sig voldeligt. Faktisk har du meget svært ved at kunne acceptere vold.

Normalt ville en person med din psyke ikke være brugbar i en gruppe som den du tilhører, men du er empatisk, en meget usædvanlig evne, der giver gruppen en særlig fordel. Du bruger dine evner til at påvirke situationer i en ikke voldelig retning og dine råd har ofte reddet folk fra familie situationer.

Du er bange for at virke svag og søger ofte kontakt blandt fremmede.



Grundegenskaber.

Styrke - Ret svag 1d
Behændighed - Meget hurtig 5d
Helbred - Rimeligt godt 3d
Viljestyrke - Stærk 4d
Opmærksomhed - Meget god 5d

Chok Pts.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sår: _____

Tekniske data.

Initiativ - 5
Løbehastighed - 21 m per runde.
Bevidstløs - 8 chok pts.
Død - 14 chok pts.
Mental Reserve - 0d

Færdigheder.

Astronaut - Erfaren 3d
Atlet - Dygtig 4d
Læge - Meget dygtig 5d
Psykolog - Meget dygtig 5d
Socialforsker - Dygtig 4d
Skytte - Begynder 1d
Trafikant - Trænet 2d

Særlige evner, udstyr og våben.

Du har empatiske evner: Dette gør at du kan mærke folks følelser hvis de er indenfor en halv snes meter. Hvis du koncentrerer dig kan du mærke følelsen op til et par hundrede meter borte, du kan genkende folk på deres følelses-mønstre.

Du har en lægetaske med avanceret medicinsk udstyr med denne kan du stabilisere chok, stoppe blødninger eller putte folk i stasis. Du har også en håndcomputer med en stor medicinsk og psykologisk database.

Info.

Du voksede op med din mor på en lille ubetydelig planet. I var meget tæt knyttede, da du havde arvet dine evner fra hende. I behøvede næsten aldrig at kommunikere med ord, de kunne ikke rumme alt det i ville sige til hindanden.

Som ung studerede du til læge, men p.g.a. dine empatiske evner (som du holdt hemmelige) kunne du mærke at folk ikke blev læger for at hjælpe andre, nej de ønskede at blive rige, at studere kroppen, at få status. Patienterne betød ikke så meget. Du kunne ikke klare huklemt og forlod uddannelsen før at du kunne få dine eksamenspapire.

Uden eksamen kunne du ikke få arbejde, men du fandt sammen med en lille gruppe folk der havde deres eget rumskib. De levede som lejesoldater og detektiver: Du fandt et varmt fællesskab som du kunne tilhøre.

Før kort tid siden besøgte du din mor, men hun havde fået en farlig sygdom og havde ikke råd til lægehjælp. Nu var det for sent. Du gjorde hvad du kunne men langsomt og smertefuldt døde hun. Du føler dig nu knust. Du har kun dine venner tilbage, men du kan ikke få dig selv til at betro dig til dem, og du kan mærke at dine følelser er ved at koge over:

De andre er: *Klaus Bragdo*: En ældre videnskabsmand som du holder af da han har en venlig personlighed. Du kan mærke at han har mange smerter, men da han ikke har sagt noget har du besluttet dig for at ikke sige noget til de andre. *Charles*

Oldenburg: Han er gruppens computermand, du ved at han er en stor egoist og du holder dig fra ham. *Linda de Zegera*: Hun er skibets pilot og for det meste også gruppens leder: Hun er en meget ensom kvinde som har 'adopteret' gruppen, hende kan du godt li. *Edward Blum*: er skibets mekaniker: Han er en flink mand, der er begyndt at komme i panikalderen, og du ved at han kigger på dig i smug. *Thomas Bjørkesten*: Er den hurtige smarte men også ærlige og flinke soldat, der burde blive voksen.

Et Løst Liv

Navn: Linda di Zegena

Rolle: Du tilhører en lille gruppe lejesoldater/detekativer, som drager rundt i rummet i deres eget rumskib og lejer deres tjenester ud. Du er skibets pilot og oftest er du også gruppens leder.

Du mener at du er den eneste i gruppen der altid har et køligt og velovervejet overblik. Folkene i gruppen er lidt bannagtige især mændene og du er nødt til at tage varerne på dem.

Du føler dig isoleret fordi du er nødt til at tage en ledemølle og savner et nærmere fællesskab,

Du er sidst i trediveerne, måske skulle overveje om du skulle slå dig ned et sted i stedet for at rende rundt i universet?



Grundegenskaber.

Styrke - Rimelig stærk 3d
Behændighed - God 4d
Helbred - Rimeligt 3d
Viljestyrke - Stærk 4d
Opmærksomhed - Meget god 5d

Chok Pts.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Out	-1d	-2d	-3d	-4d	Dead

Sår: _____

Tekniske data.

Initiativ - 6
Løbshastighed - 19
Bevidstløs - 8
Død - 14
Mental Reserve - 0d

Færdigheder.

Astronaut - Dygtig 4d
Atlet - Rimelig 3d
List - Erfaren 3d
Pilot - Ekspert 6d
Skytte - Dygtig 4d
Slagsmål - God 4d
Trafikant - Rimelig 3d

Særlige evner, udstyr og våben.

Du ejer et køligt overblik, og har en stemme der bliver lyttet til.

Oftest kan du få dæmpet gemutterne ved at forklare eller fortælle folk tingenes rette sammenhæng.

Du har en magnum blæst pistol, en blæstvest, en gammel jagerpilot g-drakt, en håndcomputer med diverse programmer, en kommunikator, en elektronisk forbedret kikkert med IR og natsyn.

Baggrund.

Du er en tidligere militær pilot, hvor du fløj drop-ships, d.v.s. skibe der landsatte tropper på planeter. Du har haft en lang karriere, hvor du ofte blev frustreret over at folk ikke kunne se de naturlige løsninger. Dette medførte altid uønskede tab af materiel, mennesker, og venner. En dag fik du nok og fik sendt en officer for krigsret. Men det kostede dig din stilling.

Troet af at skulle ledes af idioter besluttede du dig for at starte for dig selv. Du havde mødt en flink fyr som hed Edward Blum, sammen dannede i den gruppe af lejesoldater/detekativer som du stadigvæk tilhører. Du føler nu at de er din familie både på godt og ondt. Gruppen består af:

Klaus Bragdo: Det kloge hoved i gruppen, og den eneste der er fornuftig. Han er en ældre videnskabsmand, der næsten altid får en god ide når det brænder på. Her på det sidste har du lagt mærke til at han har en del smerter, men han vil ikke tale om det.

Charles Oldenburg: Gruppens computer-trolkmand. En selvcentreret fyr, som virker lidt for feminin. Han er meget effektiv.

Salli Andersen: Den eneste anden kvinde i gruppen. Hun er skibets læge og har en mystisk psykisk evne, der gør hende i stand til at kunne mærke folks følelser. Hendes indsigter har flere gange reddet gruppen ud af ubehagelige situationer. Hun er desværre et pattebarn, der er bange for at tage beslutninger.

Edward Blum: Din bedste ven på skibet. Han er en praktisk tekniker og har altid været en flink fyr man kunne stole på, men her på det sidste er han kommet i panik alderen. Du har forsøgt at få ham bragt sammen med kvinder, men det er altid gået galt. Han er begyndt at kigge på den unge Salli Andersen og inderst inde er du lidt stødt over at han ikke kigger i din retning.

Thomas Bjørkstær: Her er en fyr der aldrig er blevet voksen. Han er en stor flot fyr, der lader sig styre af syne følelser, men han er meget effektiv som våbenekspert. Du kunne godt dyrke ham en aften, men så ville han bare tro at det var alvorligt. Han kalder dig for "ma ma".

Et Løst Liv

Navn: Edward Blum

Rolle: Du er en praktisk mekaniker i den lille gruppe lejesoldater/detekteren. Du har altid forsøgt at vinke som en flink praktisk type, der taler højt og tydeligt. Du har altid dit værktøj i nærheden og foretrækker at gå i arbejdstøj. "Den store stugge ulv og de tre små grise" er din ynglingshistorie.

Du er lidt genert overfor kvinder og har ikke haft et nærmere forhold til en siden din ungdom for tyve år siden. Måske har du spildt dine bedste år? Her på det sidste har du haft svært ved at opføre dig som du plejer overfor unge kvinder, men du føler dig også for gammel og det har skabt et par pinlige situationer.



Grundegenskaber.

Styrke - Stærk 4d
Behændighed - Rimelig 3d
Helbred - Stærkt 4d
Viljestyrke - Almindelig 2d
Opmærksomhed - God 4d

Chok Pts.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sår: _____

Tekniske data.

Initiativ - 3
Løbshastighed - 18 m per runde.
Bevidstløs - 7
Død - 15
Mental Reserve - 4d

Færdigheder.

Astronaut - Dygtig 4d
Atlet - Rimelig god 3d
Ingeniør - Uddannet 3d
Mekaniker - Ekspert 6d
Skytte - Erfaren 3d
Slagsmål - God 4d
Trafikant - Meget dygtig 5d

Særlige evner, udstyr og våben.

Du har et praktisk talent og besidder en intuitiv forståelse for fremmed teknologi, der ofte har reddet gruppen ud af kniber.

Du har altid din smarte og meget veludstyrede værktøjskasse i nærheden. Du har også et reserve værktøjsbælte som kan gemmes under tøjet, men det kan ikke så meget. Selv om du er dygtig har du stadigvæk en lille computer med et sejt ekspertsystem. Du har også en blaspistol, en bladvest, en kommunikator og noget tygggummi.

Info.

Du har altid været den fornuftige og praktiske mand. I din ungdom var du mere vild, men hverdagen pressede sig på og der skulle brød på bordet. Du har arbejdet hårdt i mange år og havde aldrig rigtig tid til et forhold til en kvinde. Efterhånden blev hverdagen til en vane og årene gik uden at der skete noget nyt. En dag mødte du en særlig kvinde Linda de Zegera og i blev venner. Hun havde planer om at starte et firma af lejesoldater/detekteren og kunne godt bruge dig. Du slog til og sammen dannede i den gruppe som du stadig tilhører. Gruppen består af:

Klaus Bragdo: Han er skibets videnskabsmand og kender teorierne bag de ting du bruger i praktisk. Du arbejder tæt sammen med ham. Her på det sidste har du oplevet at han er faldet i staver. Det må være alderen.

Salli Andersen: Hun er så ung og smuk! Det er uretfærdigt at du skal være så gammel og hun så ung, hvis du blot var 20 år yngre. Hun er skibets læge og har vist også studeret psykologi og derudover har hun en mærkelig empatisk evne. Du burde kigge væk når hun kommer ud fra badekabinen, men du kan ikke.

Charles Oldenburg: Han er skibets computermand og er meget effektiv. Han har alt det du ikke har; han er ung, ser godt ud og kan snakke med kvinderne. Du er jaloux, du ved godt at det er uretfærdigt men dine følelser har haft deres egen vilje på det seneste.

Linda de Zegera: Din bedste ven på skibet, hun er lidt yngre end dig, men virker som skibets mor. Hun er pilot. Her på det sidste har hun forsøgt at få dig ført sammen med andre kvinder og selv om at stævnemøderne gik galt, er du taknemlig.

Thomas Bjenksten: Han er skibets våbenekspert, en frisk type der er sjov at drikke med, men han forstår dig ikke.