

COOLNESS 40
(Panik 20%: 8)

EVNER

Krop 75
Sind 50
Social 55
Psyche 40

FÆRDIGHEDER

KROP: General Atletik 15%, At strides 45%, Skydevåben 60%, Ogmanøvrer 50%
SIND: General lærdom 15%, Opmærksomhed 45, Politiprocedurer 50%
SOCIAL: Lyve 15%, Charme 15%, Forhør 30%
PSYCHE: Holde hovedet koldt 35%, Empati 15%, Bemærke løane 30%

Selv i fremtiden er der forbrydelser, og derfor stadig et politikorps. Styrelsen, der varetager lov og orden på rumstationer, på kolonier og om bord på rumskibe, har et særligt korps af betjente til at opretholde loven, *Det interstellare korps*, og alle større kolonier har en lille deling af disse betjente, som de låner ud til nærliggende små kolonier og rumstationer, når problemer skal løses. Miriam Schloss er en af disse betjente. Hun er del af et stolt korps af betjente, der værner om kolonisternes sikkerhed. Til hverdag er hun udstationeret på en større koloni i solsystemet, men fra tid til anden tager hun imod opgaver, som sender hende langt væk til andre solsystemer. Miriam er en flittig betjent, hun gør sit arbejde godt, men hun er ikke skabt til et liv i rummet. Hun har det bedst med fødderne plantet solidt på jorden, og med nogle kilometers himmel over sig. Hun indrømmer det ikke over for nogen, men hun er altid en anelse bange for at opholde sig i rummet, om det er om bord på rumskibe eller på rumstationer. Hun føler det altid som om at væggene er ved give efter og at det tomme rum skal opsluge hende.

Miriam har en kæreste hjemme på kolonien, som venter hende. Han hedder Paul og arbejder i minerne, han er far til tre, som stammer fra hans første ægteskab. Miriam har altid et billed af Paul med sig, hvor end hun bliver udstationeret. Hver aften inden hun går i seng, kysser hun billedet af Paul god nat.

MIRIAMS OPGAVE:

Miriam er sendt til rumstationen Styria LV-4 for et efterforske laboranten Lewis Argenstones død. Var det et selvmord, sådan som chefen Jaan Byrne for Styria LV-4 meddelte det, eller var det et mord? Miriams opgave er ren procedure. Ved unaturlige dødsfald på rumstationer, skal det altid efterforskes, om der var tale om et selvmord eller mord, som måske er sket, fordi en på stationen har fået kuller af at opholde sig så længe på stationen. For en god ordens skyld har Miriam medbragt en pistol.

SKADESTABEL

Konsekvens _____ (effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
Konsekvens _____ (effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
Konsekvens _____ (effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
Konsekvens _____ (effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
Konsekvens _____ (effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)
Konsekvens Død (effekt: ude af spillet)



REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

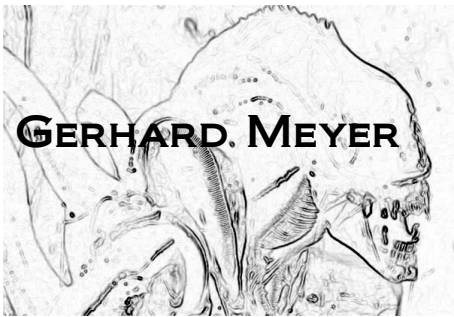
- 1-2 point: *Rystet*. Du er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over dine handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Du foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart terningslag (Spilleleder kan give -20% på terningslaget).
- 5-6 point: *Fumler*. Du foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: Du reagerer som **PANIKSLAGEN** (Spilleleder vælger en effekt).

REAKTION, NÅR **PANIKSLAGEN** (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid).

- 1-2 point: Du ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på terningslag.
- 3 point: 50/50 for om du flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: 50/50 for om du smider dine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Du taber kontrollen. Du foretager noget, som vil være livsfarligt for dig selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller at kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller at springe gennem døråbningen og lukke den tunge jærndør i for snuden af vennerne.

(Spilleleder har det sidste ord i alle tolkninger af reaktioner ved tab af Coolness-point).





COOLNESS 50
(Panik 20%: 10)

Gerhard er advokat. Han gør sig arbejde effektivt, og han er ikke bange for at anvende beskidte tricks. Han er ansat af Firmaet til at varetage dets interesser, og han tager sig af de sager, som kan skade Firmaets omdømme. Med en blanding af jura og mindre pæne tricks ligger han låg på skandaler, og han får folk til at skrinlægge deres sager imod Firmaet. Han gør sit arbejde, men ingen ved, om han er stolt af det.

EVNER
Krop 40
Sind 65
Social 65
Psyche 50

Gerhard er gift med Irene Meyer. Irene har altid haft en instinktiv uvilje mod at rejse i rummet og mod at forlade jorden. Hun har kun været på en enkelt færd uden for atmosfæren, da hun ikke mener, at mennesket hører til uden for jorden. Gerhard har ikke de bekymringer, og han rejser gerne universet tyndt på Firmaets vegne.

FÆRDIGHEDER

KROP: General Atletik 15%, At strides 15%, Jogging 40%
SIND: General lærdom 35%, Opmærksomhed 15%, Lovkundskab og ordkløveri 60%
SOCIAL: Lyve 45%, Charme 35%, Veltalenhed 65%
PSYCHE: Holde hovedet koldt 35%, Empati 15%, Nedstirre folk 45%

Gerhard er på mange områder en kynisk opportunist, og derfor er han så god en repræsentant for Firmaet i alle juridiske sager, og Firmaet belønner ham godt for det. Gerhard er ikke bange for at anvende alskens ordkløveri og juridiske krumspring for at opfylde sin arbejdsopgaver, som ofte består i at røvrende oprørske ansatte eller de myndigheder, som forsøger at holde øje med Firmaets aktiviteter. På samme vis er Gerhard en "mig først"-person. Går tingene af helvede til, sikrer Gerhard først og fremmest sig selv, og han har mange gange ladt en kollega i stikken, når det brændte på. Kun en ting vejer tungt for Gerhard, og det er hans kone, og den drøm om at stifte en familie med hende, som han har. Når Gerhard rejser mellem stjernerne, er den sidste ting, han tænker på, inden kryosengen dysser ham ind i en drømmeløs søvn, Irene og tanken om, at de snart skal have et barn.

GERHARDS OPGAVE:

Gerhards opgave er at beskytte firmaets interesser. Hvis det involverer at beskytte Firmaets ansatte, så er det en del af Gerhards opgave. Det er således Gerhards opgave at sikre sig, at politiefterforskningen på rumstationen Styria LV-4 ikke generer Firmaets ansatte unødigt, og at de ansattes rettigheder beskyttes mod (overensig) politifolk. Firmaet udbetaler en klækkelig lønbonus til de medarbejdere, der beskytter Firmaets interesser. Gerhard er sendt til rumstationen Styria LV-4 for at hindre politiets efterforskning i Lewis Argenstones selvmord i at belemre personalet.



SKADESTABEL

- Konsekvens _____ (effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
- Konsekvens _____ (effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
- Konsekvens _____ (effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
- Konsekvens _____ (effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
- Konsekvens _____ (effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)
- Konsekvens _____ Død _____ (effekt: ude af spillet)

REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

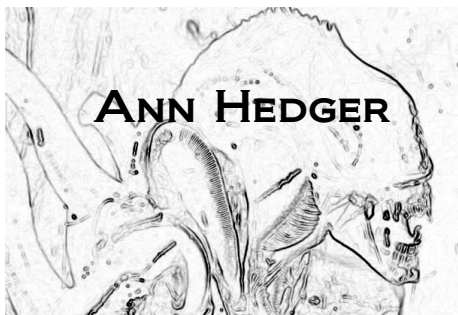
- 1-2 point: *Rystet*. Du er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over dine handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Du foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart terningslag (Spilleleder kan give -20% på terningslaget).
- 5-6 point: *Fumler*. Du foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: Du reagerer som **PANIKSLAGEN** (Spilleleder vælger en effekt).

REAKTION, NÅR PANIKSLAGEN (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid).

- 1-2 point: Du ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på terningslag.
- 3 point: 50/50 for om du flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: 50/50 for om du smider dine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Du taber kontrollen. Du foretager noget, som vil være livsfarligt for dig selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller at kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller at springe gennem døråbningen og lukke den tunge jærndør i for snuden af vennerne.

(Spilleleder har det sidste ord i alle tolkninger af reaktioner ved tab af Coolness-point).





Ann Hedger har ben i næsen. Hun har et køligt overblik over sine sager, og en varm forståelse for andre mennesker. Ann er psykolog, hendes job består i at evaluere arbejdsforhold under ekstreme betingelser - som når man bor på en isoleret rumstation i adskillige år - og Ann tager sit job alvorligt. Mennesket var ikke skabt til at arbejde under de forhold, som moderne teknologi gør muligt, og det skaber stress og andre psykiske lidelser hos medarbejder. Anns arbejde er at evaluere arbejdspladserne og sikre sig, at det ikke går galt for folk.

Når Ann ikke arbejder, forsøger hun sig med at slå i gennem som forfatter. Hun drømmer om at skrive den ultimative krimi, men endnu er hendes manuskripter blevet afvist af forlagene. Det har endnu ikke standset Ann, som altid forsøger sig igen. Ihærdighed er et af de træk, som Ann er stolt af.

Ann har aldrig brudt sig om kryosøvn, som anvendes, når man rejser mellem stjernerne. Ifølge videnskabsfolkene ældes kroppen meget lidt, når den er lagt i kryosengens kunstige dvale, men Ann har stadig en mistanke om, at hun bliver snydt for mere levetid, end videnskaben påstår.

Ann har en lille datter, Amalie Hedger, som hendes mor, Emma, og hendes eksmand, John, passer, når Ann er bortrejst, og som Ann altid savner, når hun har været væk i mere end to dage, og Ann kan derfor ikke lade være med altid at være på udkig efter en eller anden souvenir til sin datter.

ANNS OPGAVE:

På rumstationen Styria LV-4 har en medarbejder begået selvmord. Årsagen til selvmordet kan skyldes det stress at opholde sig i for lang tid af gangen på en isoleret rumstation, og et selvmord kan ligge et yderligere pres på de tilbageværende ansatte. Man sender derfor en psykolog af sted til sådanne steder for gennem interviews og observationer at vurdere personalets mentale helbred og føre eventuelle terapeutiske samtaler med personalet.

COOLNESS 80
(Panik 20%: 16)

EVNER
Krop 45
Sind 55
Social 60
Psyche 60

FÆRDIGHEDER

KROP: General Atletik 45%, At strides 25%, Førstehjælp 30%
SIND: General lærdom 35%, Opmærksomhed 35%, Psykolog 50%
SOCIAL: Lyve 15%, Charme 45%
PSYCHE: Holde hovedet koldt 45%, Empati 45%, Få folk i tale 45%



SKADESTABEL

Konsekvens _____	(effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
Konsekvens _____	(effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)
Konsekvens _____ <u>Død</u>	(effekt: ude af spillet)

REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

- 1-2 point: *Rystet*. Du er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over dine handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Du foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart terningslag (Spilleleder kan give -20% på terningslaget).
- 5-6 point: *Fumler*. Du foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: Du reagerer som **PANIKSLAGEN** (Spilleleder vælger en effekt).

REAKTION, NÅR PANIKSLAGEN (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid).

- 1-2 point: Du ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på terningslag.
- 3 point: 50/50 for om du flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: 50/50 for om du smider dine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Du taber kontrollen. Du foretager noget, som vil være livsfarligt for dig selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller at kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller at springe gennem døråbningen og lukke den tunge jerndør i for snuden af vennerne.

(Spilleleder har det sidste ord i alle tolkninger af reaktioner ved tab af Coolness-point).





Carl er laborant, han er dygtig til sit arbejde, og han har klaret sig godt på sin nuværende arbejdsplads, men det vigtigste for Carl er, at han bliver anerkendt for sit arbejde. Han kan ikke fordrage, når chefen overser hans indsats, eller når de andre ikke indser hvor godt et stykke arbejde, som Carl ligger for dagen.

Carls største bekymring er kvinder, helt særligt hans kone, for Carl er ikke sikker på sig selv, når han omgås fremmede kvinder, og han er altid bekymret for sin kone, når han er bortrejst fra hende, og nu skal han rejse fra hende i adskillelige uger.

Carl lever ellers et stille liv, han passer haven sammen med sin kone, Betty Erlenstein der arbejder som sekretær, og de har begge valgt, at udsætte det med børn, indtil de havde styr på deres karrierer. Derefter gælder det børn, familie og alt det der. Carl har således styr på sin fremtid, planerne er lagt, og nu er det bare at se tiden an. Han håber på, at få to sønner, der skal hedde Mike og Alex; Betty har altid fundet det fjollet, at han ønsker sig to drenge.

CARLS NYE JOB:

Firmaet har for nyligt udbudt et spændende nyt job for de af firmaets medarbejdere, som ikke har børn. Der er blevet stilling ledig på en fjerntliggende rumstation, Styria LV-4, og Carl blev den heldige medarbejder i Firmaet, som vandt jobbet som laborant. Nu er det bare afgang og så er det ellers ud og møde nye kollegaer på en spændende ny arbejdsplads i det ydre rum. Bare de vil anerkende hans indsats på hans nye arbejde.

SKADESTABEL

Konsekvens _____ (effekt: -10% på alle færdigheder og evner)

Konsekvens _____ (effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)

Konsekvens _____ (effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)

Konsekvens _____ (effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)

Konsekvens _____ (effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)

Konsekvens Død (effekt: ude af spillet)

COOLNESS 65
(Panik 20%: 13)

EVNER
Krop 55
Sind 60
Social 40
Psyche 65

FÆRDIGHEDER

KROP: General Atletik 25%, At strides 25%, At bevæge sig stille 50%

SIND: General lærdom 35%, Opmærksomhed 55, Laborant 60%, Kemi 50%

SOCIAL: Lyve 15%, Charme 15%

PSYCHE: Holde hovedet koldt 15%, Empati 15%



REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

- 1-2 point: *Rystet*. Du er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over dine handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Du foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart terningslag (Spilleleder kan give -20% på terningslaget).
- 5-6 point: *Fumler*. Du foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: Du reagerer som **PANIKSLAGEN** (Spilleleder vælger en effekt).

REAKTION, NÅR **PANIKSLAGEN** (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid).

- 1-2 point: Du ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på terningslag.
- 3 point: 50/50 for om du flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: 50/50 for om du smider dine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Du taber kontrollen. Du foretager noget, som vil være livsfarligt for dig selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller at kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller at springe gennem døråbningen og lukke den tunge jerndør i for snuden af vennerne.

(Spilleleder har det sidste ord i alle tolkninger af reaktioner ved tab af Coolness-point).





COOLNESS 60
(Panik 20%: 12)

Carlton Hedger er landmand, han har i mange år drevet et supermoderne landbrug med automatiserede arbejdsprocesser og gensplejsede afgrøder samt landbrugsrobotter til de tunge ting. Den slags føles ikke som rigtigt landbrug, og da Carlton en dag så en reklame for De ydre kolonier, hvor man efterlyste landbrugere og håndværkere, viste han, at det var lige præcis det, han skulle være. Det tog nogen tid, men så fik Carlton solgt ideen til sin kone og til sine to børn. De lod sig alle opskrive til at være kolonister, de blev optaget, de blev oplært, og de blev trænet i at leve på en fremmed verden.

EVNER
Krop 60
Sind 40
Social 60
Psyche 60

Carlton er en stolt mand. Carlton har været gift i mange år med Rebecca Sinclair, og de har to store børn, Adam på 12 og Amanda på 9, som han elsker højt, og som han er lykkelig for, at han kunne overtale til at tage med sig ud og leve et liv som kolonister på en planet langt, langt fra jorden. Mens han lagde sine børn ned i deres kryosenge på

FÆRDIGHEDER

KROP: General Atletik 15%, At strides 45%, Landbrug 50%, Mekaniker 50%

SIND: General lærdom 25%, Opmærksomhed 35, Xenobiologi 20%

SOCIAL: Lyve 20%, Charme 20%,

PSYCHE: Holde hovedet koldt 65%, Empati 15%,

kolonistrumskibet, kysede han dem godnat, og sagde at de ikke skulle

bekymre sig for rumfærden, de ville sove sødt og uden onde drømme hele vejen. Men han kunne se det usikre blik i Amandas øjne, hun havde hele sin barndom været bange for at rejse i rummet.

Da Carlton lagde sig ned i sin egen kryoseng, lukkede han øjnene og tænkte på de mange hundrede hektar bølgende hvedemarker, som han efterlod på jorden. Hvordan ville livet blive på en fremmed verden?

CARLTONS NYE JOB:

Sammen med konen og børnene skal I til at begynde et nyt liv som kolonister på en af De Ydre Kolonier. Det er adskillige måneders rejser i drømmeløs kryosøvn, hvorefter et nyt og spændende liv som landmand venter. Carlton og Rebecca skal sammen med adskillige andre kolonister være med til at starte nye landbrug op.

SKADESTABEL

Konsekvens _____ (effekt: -10% på alle færdigheder og evner)

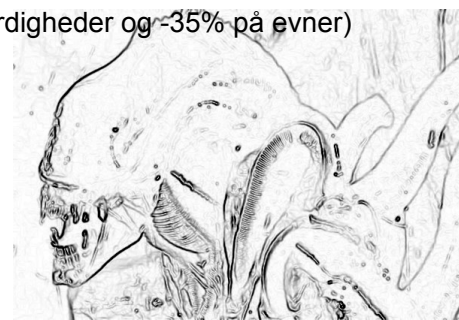
Konsekvens _____ (effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)

Konsekvens _____ (effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)

Konsekvens _____ (effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)

Konsekvens _____ (effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)

Konsekvens Død (effekt: ude af spillet)



REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

- 1-2 point: *Rystet*. Du er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over dine handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Du foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart terningslag (Spilleleder kan give -20% på terningslaget).
- 5-6 point: *Fumler*. Du foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: Du reagerer som **PANIKSLAGEN** (Spilleleder vælger en effekt).

REAKTION, NÅR **PANIKSLAGEN** (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid).

- 1-2 point: Du ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på terningslag.
- 3 point: 50/50 for om du flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: 50/50 for om du smider dine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Du taber kontrollen. Du foretager noget, som vil være livsfarligt for dig selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller at kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller at springe gennem døråbningen og lukke den tunge jærndør i for snuden af vennerne.

(Spilleleder har det sidste ord i alle tolkninger af reaktioner ved tab af Coolness-point).





Egentlig var der ikke noget nyt job ledigt, men efter at Betina forlod Tomasio for en anden mand, havde Tomasio brug for klimaforandring, og en af Tomasios venner, Benn, havde lige den rette ting. Benn skaffede Tomasio et job som omrejsende tekniker. Tomasio er maskintekniker, han er dybt specialiseret, og han bruger det meste af sin tid i drømmeløs kryosøvn, hvor han rejser fra koloni til koloni, til rumstation efter rumstation og nogen gange til et rumskib for at reparere det, eller for at vurdere om det skal skrottes.

De siger, at kryosøvn er drømmeløs søvn, men hver gang Tomasio ligger sig ned i en kryosøvn, føler han det som om, at mørket mellem stjernerne kommer en anelse tættere på ham. Noget lurder derude, Tomasio er ikke overtroisk, men han er overbevist om, at der er noget derude, han kan mærke dets klør flå i hans drømme og true med at trænge ind i dem.

Tomasio har ikke meget liv ved siden af arbejdet, og det liv bruges på tv og alkohol, eller på at rejse videre til næste job.

TOMASIOS JOB:

Tomasios seneste job er at evaluere en rumstation og gennemgå dens funktionsdygtighed, og derefter indrapportere hvorvidt stationen stadig er funktionsduelig eller om den skal kasseres. Rumstationen hedder Styria LV-4.

SKADESTABEL

Konsekvens _____	(effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
Konsekvens _____	(effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -40% på alle færdigheder og -35% på evner)
Konsekvens _____ Død _____	(effekt: ude af spillet)

COOLNESS 50
(Panik 20%: 10)

EVNER
Krop 55
Sind 55
Social 60
Psyche 50

FÆRDIGHEDER

KROP: General Atletik 15%, At strides 15%, Mekanik 50%, Og-manøvrer 30%
SIND: General lærdom 15%, Opmærksomhed 15, Elektronik 50%,
SOCIAL: Lyve 15%, Charme 15%
PSYCHE: Holde hovedet koldt 15%, Empati 15%



REAKTION VED TAB AF COOLNESS-POINT

- 1-2 point: *Rystet*. Du er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over dine handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Du foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart terningslag (Spilleleder kan give -20% på terningslaget).
- 5-6 point: *Fumler*. Du foretager en upraktisk og klodset handling, såsom at løsne et skud, tabe en ting, skubbe til en person, tabe balancen, trykke på en knap eller noget lignende.
- 7-point: Du reagerer som **PANIKSLAGEN** (Spilleleder vælger en effekt).

REAKTION, NÅR **PANIKSLAGEN** (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid).

- 1-2 point: Du ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på terningslag.
- 3 point: 50/50 for om du flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: 50/50 for om du smider dine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Du taber kontrollen. Du foretager noget, som vil være livsfarligt for dig selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller at kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller at springe gennem døråbningen og lukke den tunge jærndør i for snuden af vennerne.

(Spilleleder har det sidste ord i alle tolkninger af reaktioner ved tab af Coolness-point).

