

**Aliens: Morgenglorie**

# **Aliens: Morgenglorie**

**Et Aliens-inspireret scenarie til  
Viking-Con 28 af Morten G. Petersen**



### Forord

Velkommen til mit tredje alien-scenarie. Jeg er stor fan af alien-filmene og en del af tegneserierne, og jeg har spillet mange alien-scenarier og rollespil, og det har inspireret mig til at bidrage med mine egne ting. Rent praktisk udspiller scenariet sig handlingsmæssigt omtrent samtidigt med Aliens-filmen, og det betyder, at aliens er endnu lidt kendte. Stilmæssigt ligger scenariet et sted mellem Alien og Aliens, samt Aliens: Earthwar-tegneserierne og den første Aliens vs Predator-tegneserie (selvom der ikke er nogen predators med i dette scenarie) fra længe før, man lavede de to spillefilm om aliens og predators. Desuden har 30 Days Night – både filmen og tegneserien været en inspiration til scenariet.

Scenariet anvender en variant af Basic-reglerne og en variant af sanity-reglerne fra Call of Cthulhu. Reglerne er lige til, og de er blevet rettet ind til at understøtte alien-filmenes genre. Reglerne er lavet af hensyn til scenariet, og der er derfor ikke regler for længerevarende kampagnespil med dem.

Kort fortalt handler scenariet om et lokalsamfund, der kommer i konflikt med en sekt, der ruger på nogle aliens. Vi følger en række indbyggere (spilpersonerne) møde med sekten, samt en betjent (også en spilperson), der er sendt til lokalsamfundet for at løse situationen. Der er i alt ni spilpersoner til scenariet, og det er tiltænkt fire til seks spillere.

En stor tak til mine spiltестere på Con2 og på Sommerspil for at have vovet sig ud i dette.

God fornøjelse.

## Indholdsfortegnelse

Forord.....	2
Indholdsfortegnelse.....	3
Foromtale.....	5
Scenariet kort.....	6
Baggrund.....	7
Hovenschede.....	7
Neue Drebkau.....	7
For nyligt.....	8
Transport og afstande.....	8
Baggrund – den hemmelige historie.....	9
Sekten Morgenglorie.....	9
Sektens teologi.....	10
Intrigerne i Neue Drebkau.....	11
Scenariets opbygning.....	12
Temaer.....	12
Isolation.....	12
Hjælpeløshed.....	13
Mødet med den fremmede.....	13
Form.....	14
Samspil.....	14
Forventningen om aliens.....	14
Andre forventninger.....	15
Sproget.....	16
Rollespil og rolleudvikling.....	18
Spilpersonerne.....	18
Præsentation.....	18
Gruppedynamik.....	18
Gennemgang af spilpersonerne.....	19
Tematik.....	20
At miste en spilperson.....	20
De tre akter.....	22
Første akt.....	22
Anden akt: Livet i Neue Drebkau.....	27
Tredje akt: Neue Drebkau dør.....	31
Epilog.....	33
Steder.....	34
Birollerne – Indbyggerne og sekten.....	37
Biroller – Alien, Aliens.....	40
Aliens'nes placering i spillet.....	41
Aliens i spil: To stadier.....	41
Spilleregler.....	45
Evner.....	45
Færdigheder.....	45
Komplikationsrul.....	45

## Aliens: Morgenglorie

Hjælpeløshed.....	49
Kamp og skade.....	49
Helbredelse og sårbehandling.....	50
Coolness.....	51
Mekanikken.....	51
Coolness-checks.....	51
Konsekvenserne af tab af Coolness.....	52
Dårlig stemning – panik smitter.....	53
Appendiks.....	55
Coolness.....	56
Kompleksitet.....	57
Teksterne om Morgenglorie.....	58
Scenarieoversigt.....	59

## **Foromtale**

Fader Josefsen kiggede ud over forsamlingen. Deres håbefulde øjne glimtede i mørket, tårer trillede ned kinderne, og de knugede deres hænder i bøn. Frelsen ville komme til dem, der overgiver sig til troen.

Miriam Schloss åbnede øjnene og kiggede ud gennem låget på kryosengen. Det gled tavst op, og hun væltede groggy ud på det kolde gulv, mens hun prøvede at erindre hendes opgave. Det kom langsomt til hende. De koloniale myndigheder havde rapporteret, at indbyggerne i Neue Drebkau havde indgivet adskillelige klager over en nyligt ankommen sekt, og at der var brug for en professionel indgriben til at glatte problemerne ud. Hun bandede lavmælt.

*Følg politi-agent Miriam Schloss på hendes færd til kolonien Neue Drebkau, hvor mareridt og rædsler lurder i mørket. Horror, action og en kamp på liv og død. Et alien-scenarie for fans af filmene.*

### Scenariet kort

*Aliens: Morgenglorie* handler om et landbrugssamfunds møde med en nyreligiøs bevægelse, og hvordan samfundet går under, da sekten slipper en masse aliens løs. Der er i alt ni spilpersoner til scenariet, således at når en spiller en mister en spilperson, så dukker den næste spilperson op. Handlingen er fordelt over tre akter. Første akt er en række låste scener, der bruges til at introducere spilpersonerne. Anden akt handler om mødet med lokalsamfundet Neue Drebkau og mødet med sekten Morgenglorie, og her begynder ting at gå galt. I slutningen af akten møder spilpersonerne den første alien og/eller facehugger. Tredje akt handler om kampen for overlevelse, og det er den mest åbne del af spillet, da spilpersonerne har mange forskellige muligheder for at overleve, og hvilke de vælger er afhængigt af, hvad de har foretaget sig i løbet af anden akt.

De indledende scener i første akt sættes af spilleleder på skift mellem spilpersonerne, så vi kan lære dem at kende. Med de scener har du som spilleleder bedst mulighed for at præsentere spillerne for situationen i scenariet, og du har muligheden for at give dem en række sager, som de kan følge op på. Anden akt flytter spillet over i 'sandkasse'-stil. Spilpersonerne er indbyggerne i byen Neue Drebkau, og uden for byen ligger sekten Morgenglorie, som man i byen mistænker for alskens ugerningerne, men det viser sig, at nogen er villige til at producere ulykkerne alene for at ødelægge forholdet til sekten. Der er ingen fast vej gennem denne del, og som spilleleder har du en masse forskellige håndtag, som du kan trække i. Tredje akt begynder, når katastrofen finder sted – nemlig at aliensne dukker op – og scenariet skifter nu fra udforskning af lokalsamfundet til en kamp for overlevelse, og det bliver ingen let kamp.

Det første afsnit handler om **baggrunden**. Her får du en beskrivelse af stedet og dets forhistorie, samt en beskrivelse af sekten. Derefter følger andet afsnit, som handler om **scenariets opbygning**, og her gennemgås scenariets tematik og form. Tredje afsnit handler **rollespil og rolleudvikling**, hvor scenariets karakterer præsenteres. I fjerde afsnit er en gennemgang af scenerne eller de mulige scener i **de tre akter**, som scenariet er bygget op over, og i femte afsnit er **spillereglerne** beskrevet. Til sidst følger et **appendiks**.

### Baggrund

*Dette er det officielle baggrundsmateriale, og det indgår desuden også som bilag til spillerne. Det forventes, at spillerne kender til dette.*

### Hovenschede

Planeten blev terraformet for en del år tilbage af Firmaet. De navngav den Hovenschede. Efter terraformingen består det meste af planetens overflade af store sletter omkranset af stejle bjergkæder og dybe have. Sletterne er bevokset med hårdføre græsarter, som er designet til at overleve under barske forhold, mens de bringer næring til et bredt udvalg af gnavere, som er med til at holde planetens økosystem i gang, indtil sletterne opdyrkes af kolonister og nybyggere.

Firmaet anlagde hovedkolonien, som fungerer som planetens rumhavn og hovedadministration, og herfra koloniseres planeten af nybyggere fra jorden og fra andre ældre kolonier. Hovenschede er langt fra tæt beboet, og kolonisterne og nybyggerne har anlagt en lang række små bebyggelser, som kaldes småkolonier eller landsbyer på 50-100 mennesker, hvor de dyrker landbrug og praktiserer minedrift. De fleste landsbyer ligger meget isoleret. Der er almindeligvis 200-300 km mellem de enkelte landsbyer, og de øde strækninger blev berejst af ensomme prospektorer, der leder efter mineraler og metaller i jorden, som de kan bygge miner over. Landsbyerne er i kontakt med hinanden og med hovedkolonien, 'Hovedstaden', via radio og satellitbaseret internet. Transport foregår med avancerede transporthelikoptere og fly, da der ikke er trukket veje eller svævebaner mellem bebyggelserne. Landsbyerne lever af minedrift og landbrug, og råvarerne eksporterer de til andre planeter til gengæld for specialiserede produkter, som man ikke kan producere på Hovenschede. Alle varerne fragtes til 'Hovedstaden', hvor rumhavnen er. Da planeten er terraformet af Firmaet, har de derfor en ret til en andel af alt det, som produceres. De har derfor en repræsentant siddende i alle bebyggelses byråd, som ofte fungerer som mellemmand og dommer for de lokale, da repræsentanten er neutral hvad angår lokale anliggender. Det meste lov og orden varetages lokalt, men når der er alvorlige problemer, og forbrydelser, som skal opklares, tager man kontakt til Det Koloniale Korps, som sender politiagenter eller marinesoldater til løse problemerne.

### Neue Drebkau

Neue Drebkau blev grundlagt for to år siden af hollandske kolonister, der via en serie af mellemposter, er blevet bragt fra jorden i krysovn til Hovenschede. De var syv år undervejs, som for dem føltes som en lang nats søvn. Der er 90 indbyggere i Neue Drebkau. Størstedelen af dem bor på storgårdene, der ligger 5-10 km fra landsbyens kerne, som består af en enkelt gade, hvor byens fælleshus, rådsmændshus, værksted, lægehus, skole osv. er anbragt. Omkring landsbyen er bugnende kornmarker. Transport foregår for de fleste indbyggere med hestevogn eller til hest. Der er et lille antal

## Aliens: Morgenglorie

traktorer, som anvendes til tunge træk, og der er en bil i hele Neue Drebkau, og den tilhører Joost-Hendrick.

Næsten al transport i området foregår med traktor. Man besøger sjældent de andre kolonier og besøg foregår altid med lufttransport bestilt inde fra 'Hovedstaden', men holder forbindelse med dem via radio og net takket være de lokale satellitter. Rejser ind til hovedkolonien sker med helikopter, men Neue Drebkau har ikke nogen helikopter, da byens tekniker ikke kan vedligeholde den. Cirka hver tredje måned kommer lægen Piernella de Groot på besøg. Hun er en del af et korps af omrejsende læger, der turnerer mellem de mindre kolonier og holder øje med folks generelle helbredstilstand. Hun rejser med helikopter og bor i lægeklinikken, når hun er her.

20 km fra Neue Drebkau ligger et isoleret kollektiv, som kalder sig Morgenglorie. Sekten ledes af Fader Josefsen, som kom hertil med sit følge for 3 måneder siden. De kommer af og til ind til landsbyen for at købe forsyninger og reservedele, og man har tolereret sektens eksistens, da de ikke generer nogen, og da Firmaet har tilladt religionsfrihed på Hovenschede. Men ellers har indbyggerne ingen forbindelse til sekten.

### For nyligt

For nyligt er sekten Morgenglorie, som ledes af Fader Josefsen, begyndt at volde problemer. Et ungt par fra Neue Drebkau, hvor pigen er netop nedkommet, har valgt at slutte sig til sekten, og parret har forladt landsbyens fællesskab for at flytte ud til sektens kollektiv, som ligger 20 km fra Neue Drebkau. Stemningen i Neue Drebkau er skiftet fra høflig tolerance af sekten til hadsk intolerance, og sektens medlemmer tør knapt komme i Neue Drebkau af angst for at få tæsk. Firmaets repræsentant i byrådet har derfor tilkaldt professionel hjælp i form af en kolonial politiagent, som skal komme og udrede trådene, da repræsentanten ikke mener, at byrådet har styr på situationen. Denne holdning deler ikke alle byrådets medlemmer, og nogen mener, at byen selv burde tage sig af problemet.

### Transport og afstande

Nærmeste landsby ligger 200 km væk. Med helikopter tager det 36 timer at nå fra hovedstaden til Neue Drebkau. Med køretøjer tager det endnu længere tid. Der er ingen veje gennem ødemarken til Neue Drebkau. Helikoptere lander almindeligvis på hovedgaden for at sætte passagerer af, hvorefter de fortsætter videre. Eneste undtagelse er Piernellas topersoners helikopter, som hun plejer at lande ude bag ved lægeklinikken. Joost-Hendricks værksted står for vedligeholdelsen af traktorer og biler. Der er desuden byens eneste benzinlager.



## Aliens: Morgenglorie

### **Baggrund – den hemmelige historie**

Dette er baggrundshistorien til scenariet. Det er ikke nødvendigt, at spillpersonerne lærer historien for at gennemspille scenariet, men det giver en mere tilfredsstillende oplevelse, hvis man får alle detaljerne på plads.

### **Sekten Morgenglorie**

Fader Josefsen var oprindeligt biokemiker og bestyrelsesmedlem i et større biotechfirma. Firmaet specialiserer sig i anvendelsen af xenomorphe og ekstra-terrestre livsformer (dvs. liv opstået uden for jorden) til avanceret genetiske eksperimenter, blandt andet udviklingen af liv egnet til at overleve på terraformede planeter (f.eks. ved at genmodificere kvæg og korn til at overleve på andre planeter). En del af forskningen anvendes til medicin og til udvikling af organtransplantation og noget anvendes til udvikling af våben og udstyr til militæret. Firmaet er med i et kapløb med andre firmaer om at finde nye livsformer, kortlægge deres gene og patentere forskningen, inden de andre opdager noget. Derfor holdes opdagelsen af nye livsformer hemmeligt så længe som muligt indtil man har et patent på plads. På et tidspunkt har Firmaet fået fingrene i aliensne, og de har forsøgt at forske i dem. Præcis hvad der er gået galt for hr. Josefsen er svært at afgøre, men en dag så han lyset. Han begyndte at betragte aliensne som gudindens herolde, og han stiftede en kult baseret på sin store karisma. En dag, da Firmaet lod hr. Josefsen forstå, at man ikke brød sig om hans religionspraksis i hans fritid, stjal han sammen med sin kult en ladning alienæg og stak af i et privatejet rumskib, som han havde brugt hele sin formue på. Røveriet af de hemmeligholdte aliens gjorde det svært for Firmaet at forfølge hr. Josefsen offentligt.

*Spillerne kan lære følgende om Morgenglorie, Josefsen og Firmaet, som er mere eller mindre korrekt, fra diverse hjemmeside, opslag i leksika og ved kontakt til de offentlige myndigheder. Informationerne kræver ikke særlige kundskaber at få fat i – det handler kun om tid og snilde.*

#### *Om sekten Morgenglorie*

Morgenglorie blev stiftet for fire år siden. Kultens medlemmer dyrker Den store modergudinde, som de beskriver, som en livskraft, der gennemsyrrer universet og besjæler alt levende. Kultens medlemmer lever et asketisk liv for at komme denne livskraft nærmere. Kulten praktiserer en reinkarnationslære, hvor rene medlemmer genfødes i gudindens billede. Kulten ledes af dens stifter og selvbestaltede leder, Fader Josefsen, der er i kontakt med Gudinden og prædiker hendes

budskab til medlemmerne. Han er en stærkt karismatisk person, og det er tvivlsomt om kulten vil overleve uden ham. En række konservative religiøse ledere fra fastetablerede religioner på kolonierne har anklaget Fader Josefsen for at hjernevaske sine medlemmer, og der har været flere forsøg på at kidnappe kultens medlemmer tilbage deres oprindelige familier og religioner. Koloniale politiagenter har to gange undersøgt anklagerne mod kulten, men der er ikke fundet beviser på, at medlemmerne er der imod deres

## Aliens: Morgenglorie

egen fri vilje, og da kolonierne respekterer religionsfriheden, har myndighederne ikke skredet ind over for kulten. For et år siden valgte Morgenglorie at flytte deres hovedkvarter fra deres hjemplanet. Dette skete med et privatejet rumskib, der menes at være finansieret af Fader Josefsen selv. Morgenglories seneste opholdssted er

### *Om Fader Josefsen*

Fader Josefsen er blevet identificeret som genforsker og biokemiker ved et større biotechfirma. Han har i de sidste mange år siddet som medlem af Firmaets bestyrelse og forskningsenhed. Hr. Josefsen bidrog med patenteringen af adskillelige hårdføre græsarter, som kvæg kan fortære, for 12 år siden, og han har siddet som bestyrelsesmedlem i Firmaet lige siden. Her har han gentagne gange været talsmand på vegne af hele Biotech-branchen for, at firmaerne har ret til at hemmeligholde fund af fremmede livsformer, indtil deres gener er kortlagt og patenteret. Denne politik er stadig omstridt, og myndighederne forsøger at konkurrere på dette område ved at finansiere offentlige opdagelses- og

forskningsprogrammer, der skal bringe nye livsformer frem i offentlighedens lys. For fire år siden stiftede Hr. Josefsen sekten Morgenglorie, som han har været leder af lige siden. Han blev fristillet af Firmaet for to år siden på grund af samarbejdsvanskeligheder.

### *Om Biotechfirmaet*

Biotechfirmaet – interstellart biotechfirma, der er med til at designe husdyr og planter til terraformede planeter. Der er med stor sandsynlighed dyr og planter på Hoevenschede, som Firmaet har været med til at designe. Firmaet baserer sin forskning på udenjordiske dyre- og planteliv, som den anvender i genteknologisk forskning. Blandt firmaets andre produkter er lægemidler og klonede proteser til mennesker, samt en række hemmeligstemplede produkter til militæret. Firmaet er i skarp konkurrence med andre firmaer om at opdage nye livsformer først og kortlægge deres gener for at kunne tage patent på dem. Det betyder, at de hemmeligholder deres fund længst muligt.

## Sektens teologi

Husk på, at det alt sammen er et spørgsmål om tro, og at selvom man kan fremhæve alskens ulogiske og ufornuftige ting, så er den troende på hjemmebane, hvis man forsøger at modbevise religionens rationale for det guddommeliges veje er uransagelige, og Den onde taler gennem ens nærmeste venner og familie for at lokke en til at forlade den sande tro. Spillerne kan derfor godt forsøge at diskutere teologi med sekten, men det er ikke noget, som de vil komme langt med. Ikke desto mindre følger her et afsnit, som du kan anvende til teologiske diskussioner.

*Universet er fyldt med liv, men ikke alt liv er besjælet. Den mandlige skaberkraft, som er kendt fra bl.a. de abrahamske religioner (jødedom, kristendom, islam), kan skabe levende og døde ting, men ikke besjælet liv. Det er forbeholdt en anden, og de ubesjælede væsner, der er blevet sat i denne verden, har derfor til mål at stræbe efter et besjælet liv, og det gælder blandt andet for mennesket. Kun det liv, der er berørt af Gudinden – Moderen – Den feminine altskaber, er velsignet, og den materielle*

## Aliens: Morgenglorie

*eksistens er uden betydning uden velsignelsen. Nogle livsformer er ved deres skabelse velsignet, andre kan blive det, og de færreste mennesker har opnået Gudindens velsignelser, men de kan smide deres kødelige krop fra sig og blive født i hendes herolders velsignede legemer, hvis de tager imod hendes livsgivende og livsskabende kys. Et menneske kan blive genfødt til en højere eksistens på denne måde. Skal fødslen gå godt, kræver det en ren krop, som man opnår gennem askese, afholdenhed, økologisk produceret kost og isolation fra det urene. Genfødslen kan godt forekomme at foregå til en mere primitiv livsform, men den menneskelige bevidsthed er en illusion, der hæmmer mennesket fra at være et med sin kvindelige skaber, og overgangen til en velsignet livsform er vejen til at blive et med gudinden.*

Sekten lever derfor isoleret og den har sit eget landbrug. Gennem fællesbøn, prædiken og sociale aktiviteter holdes sekten sammen, og med streng disciplin holder man på medlemmer, så de ikke lader sig besnære af det falske liv. De trængsler, som medlemmer må undergå, er intet imod den velsignelse, som venter dem forude.

## Intrigerne i Neue Drebkau

Der er en bevægelse blandt indbyggerne, som ikke vil finde sig i sektens tilstedeværelse, og de vil ikke finde sig i, at sekten har taget to af indbyggernes børn til sig, og at de to børn, Emiel de Vries og Petra Goossens, har fået sig et barn sammen, som deres forældre ikke har set.

Disse indbyggere er villige til at finde alle de spor, som er nødvendige for at få fordrevet sekten, og at få de to teenagere og deres barn hjem igen.

Byrådsmedlem Staas Hegest stiller sig i en position, hvor han er bevidst uvidende om alle han svinestregene, og han anvender sin viden til at genere sekten og byrådsformand Alfred Wesenbecker. Landmændene Sem Rotmensen og Albert Korteweg har slået en række af deres egne kvæg ned for at beskyjde sekten for at chikanere landmændene gennem dyremishandlinger.

Landmanden Karel Wessel har oplevet, at den lokale kilde, som han får vandet sine jorde med, er blevet forurennet, og han beskylder sekten for at gøre det.

Adskillelige indbyggere er med til både at bagvaske sekten med ondsindet sladder, og de vil piske en lynchstemning i vejret over sekten.

# Scenariets opbygning

Scenariet er bygget op over en række tematiske og formmæssige elementer, der giver rammen for spiloplevelsen. Her gennemgås

## Temaer

Der er tre temaer i scenariet – *isolation*, *hjælpeløshed* og *mødet med den fremmede* – som er de tre elementer, som scenariets stemning bygges op over. Hver for sig er de enkelte temaer ikke uhyggelige, men de er værktøjer til at kunne skabe en stemning af uhygge. Når først man er isoleret, hjælpeløs og omgivet af det, man ikke kender til, så bliver det sværere at holde moralen højt.

## Isolation

Isolation er vigtig i horror, og isolation kan være fysisk, som når heltene er indespærret i et hjemsøgt hus, eller når heltene er udstødt af samfundet, og ingen vil lytte til dem. I scenariet vil spilpersonerne opleve en isolation ved at Neue Drebkau er afskåret fra omverdenen af den store Ødemark, og den eneste forbindelse til andre samfund er et skrøbeligt radiotårn, der uden varsel kan blive ødelagt, og upålidelige fartøjer.

*Du kan styrke isolationen ved at afskære spilpersonerne yderligere*

### Radiotårnet ødelægges

Det kan skyldes en alien, som bevidst ødelægger antennen, det kan ske ved et uheld, hvor alienen dræbes, eller ved at dens offer kommer til at ødelægge teknologien. Det kan skyldes, at sekten bevidst saboterer tårnet, enten ved at snige sig ind eller ved at bruge en selvmordsbomber, og det sker, når de tænder deres rumskibsmotorer, som forstyrrer radiotårnets signal, og som isolerer Neue Drebkau for en tid. Det kan også ske, at et relæ springer, men radiotårnet bør kun gå i stykker af sig selv, hvis du på forhånd har varslet, at det kan ske (f.eks. Fabian Smit klager over, at han mangler reservedele til at vedligeholde tårnet).

### Helikopterne

Neue Drebkau har ingen egen helikopter. De dukker kun op ved Miriams ankomst (men den rejser igen), ved Piaternellas ankomst og ved Magdas ankomst. Helikopterne er notorisk for små

til at kunne transportere særligt mange. De er designet til at holde 2-4 personer.

En helikopter kan blive stjålet af andre landsbybeboere, den kan have brug for at blive genoptanket, og den kan blive rendt over ende med aliens – det er som regel nok at fortælle spillerne, at deres spilpersoner bemærker noget slim på helikoptersædet. Så holder de sig fra den.

### Køretøjer

Som udgangspunkt er der en række traktorer, en bil og en del heste samt hestevogne i Neue Drebkau, og der er ingen veje at køre på uden for Neue Drebkau, og der er meget langt til nærmeste beboelse. At flygte ud i ødemarken med et køretøj kræver større planlægning eller en spontan flugt. Der er tilpas mange køretøjer i området til, at selvom nogen bliver stjålet, bryder sammen eller løber tør for benzin, så kan man altid lede efter et nyt fartøj.

## Aliens: Morgenglorie

### Hjælpeløshed

Et andet vigtigt element i horror er hjælpeløsheden. Vore helte er fanget i en ond og uretfærdig verden, hvor tilfældighederne altid spiller imod dem. Hjælpeløsheden kommer til udtryk i, at de er strandet langt ude i ødemarken, at det er svært at flygte, at monsterene er svære at standse og så videre. Selv reglerne til spillet gør dem hjælpeløse, da spilleleder kontrollerer udfaldet af deres brug af færdigheder, og *Coolness* truer med at lade det hele kollapse i panik. Hjælpeløshed skal bruges med omtanke, da den skal bruges til at opbygge en gyserstemning, men må ikke bruges til at ødelægge spillernes spiloplevelse eller fratage dem lyst til at spille.

*Du kan spille på følgende elementer for at de oplever hjælpeløsheden*

#### Upålidelige fartøjer

Der er kun få fartøjer i Neue Drebkau, og de er ikke velegnede til at flygte fra aliens. Hestevogne med heste, der går i panik, når aliens er i nærheden. Helikoptere, som er eftertragtede af alle, og som har plads til alt for få. En bil, der er langt fra ordentlige reservedele, og traktorer, der kører alt, alt for langsomt.

#### Ineffektive våben

De fleste bønder har jagtrifler, men våbnene er af en lav kaliber, og har et langsomt ladetempo. Lad

spillerne opleve bønder bevæbnet med rifler blive rendt over ende af en alien, der knapt nok såres af deres skydevåben. Upålidelige, improviserede våben er det eneste, der virker effektivt.

#### Mangel på reservedele

Langt fra verdens centrum mangler man altid lige præcis *den* reservedel. Avancerede elektroniske dele er ikke til rådighed, andre elektroniske dele svigter på kritiske tidspunkter, og mere eller mindre almindelige reservedele skal man altid over på en anden gård for at hente.

### Mødet med den fremmede

Mødet med det, som man ikke kender, kan være en skræmmende ting, og angsten for det fremmede er tilbagevendende tema i horror. Så længe en ting forbliver fremmed, kan den være en trussel, og des sværere det er at sætte ord på det og forstå det fremmede, des mere uhyggeligt er det.

*Fremmedhed optræder i tre skikkelser i scenariet*

#### Aliens

Aliens er en fysisk manifestation af det fremmede. Des mindre rationelle, forståelige og meningsfyldte aliens er, både i opførsel og i udseende, des mere uhyggelige er de. Ved beskrivelser af aliens er det vigtigt ikke at give tydelige og klare beskrivelser. Lad altid noget være ukendt. Se også afsnittet om Sprog – essensen er, at aliens er så fremmede, at de end ikke kan beskrives med ord. Aliens kan også transformere det kendte til det ukendte, når pålidelige borgere pludselig bliver værter for

monstre.

#### Sekten Morgenglorie

Sekten er i sit verdensbillede, sin opførsel og i sine holdninger fremmed. Sekten repræsenterer det fremmede, der kommer ind i den kendte verden. Det er mennesker, der opfører sig på måder, der er fremmede. Sekten er fremmed på to planer. På den ene side er de et fremmed samfund med fremmede skikke, som kan gøres forståelige. Spillerne kan komme til at forstå sektens lære og

## Aliens: Morgenglorie

dens medlemmer, og konstatere, at mere fremmede er de heller ikke, men sekten er fremmed på et plan mere. Deres dyrkelse af aliens og deres ønske om at udsætte alle andre for aliens, forbliver en meningsløs handling. Hvis spillerne på noget tidspunkt får det indtryk, at de kender sekten, så gør den fremmed igen for dem.

## Indbyggerne i Neue Drebkau

Det man kender, kender man ikke altid så godt, som man går og tror. Nogle gange bliver det kendte ukendt. På overfladen er Neue Drebkau et almindeligt, konservativt bondesamfund, men det er også et samfund, hvor nogle medlemmer er villige til at gå langt for at opretholde det samfund, som de kender. Lad det kendte blive ukendt ved, at folk pludselig afslører nye sider af sig selv.

## Form

Dette scenarie har ikke et regulært forløb, men formen udspringer af samspillet mellem spilleleder og spillere. Det antages, at spilleleder arbejder med spillernes forventninger til scenariet og til genren på samme måde, som en forfatter arbejder med læserens forventninger eller filminstruktøren arbejder med publikums forventninger. Der er tre punkter: Samspil, forventninger og sproget.

## Samspil

Scenariet har ikke et fast forløb. Det er i stedet en pakke med ideer og forslag. Der er en samling sæere biroller, der er en række forskellige lokationer og der er en masse forskellige tilgange til scenariet. Scenariet er en slags mini-spilverden – spilleleder hjælper spillerne til at navigere i spilverdenen, og baseret på spillernes valg afsløres den uhyggelige sammensværgelse på stationen, og spilpersonerne kommer til det punkt, hvor de må kæmpe hårdt for deres overlevelse.

Med andre ord så indeholder dette scenarie ikke en bestemt måde at spille det på. Det har en fast introduktion, det har en fast ramme og en fast tematik, men selve udførelsen er en, som I skaber i samspil med hinanden.

## Forventningen om aliens

Det kan næsten ikke undgås, at adskillige af spillerne har set alien-filmene og en mængde af det relaterede spin-off materiale. De ved, hvad en alien er, hvad en facehugger er og at æggene kommer fra en alien-dronning. De er bekendte med aliens'nes særegne kæber, med chestburstere, syreblod og masser af slim. De forventer mindst en alien, gerne flere, nogle facehuggere, måske nogle æg og måske ligefrem en dronning.

Der er derfor ingen grund til at lade som om spillerne ikke kender til aliens. Ligesom publikum i en film ved, at morderen gemmer sig bag døren, så sidder de ivrigt forventning om overraskelsen, når katten pludselig springer ud af skabet. Det samme gør sig gældende for et alien-scenarie. Spillerne har valgt at spille det, fordi de forventer at møde aliens.

## Aliens: Morgenglorie

Der er derfor god grund til at lege med spillernes forventninger. Den mystiske puslen i det mørke kammer – er det en facehugger eller det en kat? Når sekten ikke vil give adgang til et bestemt kammer, er det fordi, de gemmer en dronning og dens æg der, eller er det bare deres ulovlige stash af hash? Hvis en landsbybeboer ikke vil lade sig scanne, er det så fordi han bærer på en alien? Osv.

Brug spillernes forventninger om aliens opdukken til at opbygge en stemning via falske ledetråde. Det er ikke antallet af aliens, der uhyggeligt, det er forventningen om deres opdukken. At de lurker, og at man kan aldrig vide, hvornår de dukker op. Arbejd med modstillingen mellem, at spillerne udmærket ved hvad en alien er, men at deres spilpersoner ikke gør. Spillerne kan ligefrem havne i situationer, hvor deres spilpersoner vil gøre ting, som de ikke selv vil, fordi den viden, som spillerne lader deres spilpersoner agere ud fra, adskiller sig fra den viden, som spillerne har om scenariet. Formålet med forventninger er ikke at forhindre spilpersonerne i at afdække det rigtige mysterium på basen eller komme at i problemer med aliensne. I stedet er det subplots, der skal bruges til at bygge forventningen om aliens op. Det er ikke spørgsmål, om der dukker aliens op, men om hvilke aliens, og om hvornår de gør det.

## Andre forventninger

### Androiden

En klassiker er androiden. Der er i de fire alien-film en androide skjult blandt menneskene. Der er ikke en androide i scenariet, da der som udgangspunkt ikke er nogen mening i at opbevare en androide i et perifert landbrugssamfund. Ikke desto mindre er det muligt, at spillerne forventer, at der dukker en androide op. Hvis de giver udtryk for det, kan du lade forventningen komme til udtryk på følgende to måder:

**Den falske androide** – en af indbyggerne opfører sig så tilpas sært, at spillerne antager, at det er androide. Forstærk forventningen, styrk mistanken og spolér det et dramatisk øjeblik, hvor vedkommende bliver dødeligt såret eller dræbt af en alien. En oplagt person vil være Staas Hegest.

**Den ægte androide** – når først spillerne er begyndt at lede efter en androide blandt indbyggerne eller blandt sektens medlemmer, kan du introducere den defekte androide. Kun torsoen og hovedet er tilbage, og den ligger enten på en skrotbunke hos Joost-Hendrick eller hos sekten, hvor man kasserede den efter, at man ankom til Hovenschede.

### Den stærke kvinde

En fast ting i alien-filmene og -tegnaserierne er den stærke kvinde. I dette scenarie er hun repræsenteret ved Miriam Schloss, som af samme grund besidder bedre evner og end resten af spilpersonerne. For at fastholde denne forventning er det nødvendigt, at du lader denne karakter have en prominent rolle i scenariet, og at du så vidt muligt lader hende overleve .

## Aliens: Morgenglorie

### Sproget

I film anvender instruktøren billedsprog i form af rekvisitter, kulisser, kameravinkler, -føring og -lenser, bestemte lyssætninger og lydbilleder til at understrege tematik og stemning. I rollespil gør vi det samme med ord. Måden, du beskriver tingene på, er rollespillets kameraføring, og et horror-scenarie kræver velvalgte ord.

### Xenomorphen, dragen, monstret, dæmonen

Kært barn har mange navne, og det eneste vi ikke anvender om alienen i alien-fortællinger er ordet alien. At sætte et entydigt ord på monstret er fjerne noget af dets magt. Så længe spillerne ikke kan sætte ord på deres monster, så længe har de sværere ved at have magt over det. Det er derfor vigtigt, at når du omtaler alienen, at du i dine beskrivelser af den ikke omtaler den som alien (det samme gælder for facehuggeren, chestbursteren og så videre), og at du ikke lader birollerne omtale den som alienen.

- For sekten er alienen et barn af gudinden, det guddommeliges herold, sublimeringen af menneskelig eksistens. Den er udfrielsen, velsignelsen og gudindens gave.
- For Neue Drebkau indbyggere er den et monster, et rædselsvækkende monster, der er undsluppet fra et sygt sinds mareridt, en dæmonisk entitet fra en mørk afkrog af helvede, og for de lidt mere lærde er det en xenomorph, et fremmed væsen af ukendt oprindelse, der ikke har hjemme på Hoevenschede eller andre kendte planeter.
- Beskriv monstret med ord som drage, mareridtsvæsen, dæmon, djævel, uhyre. Den er et slimet bæst, et mareridt af tænder og klør, en natglinsende drage, et ubestemmeligt mørke, der bringer døden med sig. Den har sylespidse tænder, en morderisk halebrod, og en benet hale, der kan kløve en mand i to. Den er et væsen, der ikke kender til anger, barmhjertighed eller nåde, en dræber, der nådesløst forfølger sit bytte. Den er et produkt af et nådesløst, koldt univers, hvor evolutionen har skabt væsner, der fortrænger mennesket fra sin førerposition i fødekæden, den er menneskets undergang for den er ikke hæmmet af menneskelige følelser og sentimentalitet, den er uden frygt.

### Havet, civilisationen og ødemarken

Neue Drebkau og de omkringliggende gårde ligger som små øer i et gyldent hav af kornmarker. Uden om det gyldne kornhav ligger ødemarken, et stort og goldt område, der som bunden af de dybe have er næsten livløst, hvor kun de mest hårdføre livsformer holder til. Ude bag ødemarken ligger bakket og ujævnt landskab, der allermest minder om den voldsomme brænding, hvor bølger brager ind imod kolde klipper, og midt i dette ligger Morgenglorie.

Beskriv Neue Drebkau og omgivelser ud fra en havtematik. Tænk kornhavet som solbeskinnede, lavvandede områder rigt på dyreliv, som et øhav, hvor det vrirler med små beboede øer. Hver gård og dens folde ligger i en rydning omgivet af bølgende kornmarker, der bruser i vinden.



## Aliens: Morgenglorie

Ødemarken rundt om Neue Drebkau er et tomt og goldt landskab. Det er som de dybe have, hvor der er næsten livløst. Her vokser kun hårdføre græsser og sejlivede gnavere piler fra jordhul til jordhul. Her er mørkt, tomt, ensomt og det er som at være i det dybe hav.

Morgenglorie repræsenterer grænselandet mellem hav og land. Det ligger i den voldsomme brænding, hvor man her og der kan finde små stille laguner, der nogle gange er bundløse. På samme måde er Morgenglorie lagt i et ujævnt og bakket landskab, hvor vand har trukket dybe furer i landskabet og trukket stejle kløfter gennem bakkerne.

Rumskibets tema er den underjordiske, fugtige grotte, hvor monstret bor. Rumskibet er ligger skjult mellem solbeskinnede klipper inde under store sandfarvede presenninger. Inde under presenningerne er der varmt, dunkelt og let fugtig luft fra den kilde, der løber langs rumskibet. Inde i rumskibet er der endnu mørkere, koldt og fugtigt. Lastrummet er forvandlet til en aliensrede med underlige harpiksbeklædte vægge. Fokusér ikke på de tekniske beskrivelser af rumskibet, men mere på overgangen fra den kendte verden til underverdenen, hvor der er mørkt, fugt og farligt.

Du kan her trække havtematikken videre i det sproglige. At side strandet på en vogn mellem to gårde, er som at sidde ensom på en tømmerflåde i det store hav, og en alien, der kommer løbende gennem det høje korn, er som en haj, der med sin rygfinne varsler sit forsvarsløse byttedyr, at den er på vej.

På metaforerne og billedbeskrivelserne til at styrke stemningsbilledet, og brug dem varsomt så dine beskrivelser ikke bliver fjollede.

# Rollespil og rolleudvikling

## Spilpersonerne

Tid at præsentere spilpersonerne. Der er ni til scenariet. Vi begynder med de syv, der er tilgængelige ved scenariets start.

## Præsentation

Der er i alt ni spilpersoner til scenariet. De syv af dem er til rådighed ved spillets start, og blandt dem bør mindst en vælge karakteren Albert Wesenbecker, og en vælge Joost-Hendrick Korteweg. De overskydende spilpersoner kommer i spil en efter en, som det bliver nødvendigt.

### De syv, der er til rådighed ved spillet start

- **Albert Wesenbecker** er Firmaets mand. Han er udsendt af Firmaet for at repræsentere dets interesser i Neue Drebkau, og han er begyndt at holde af byen.
- **Joost-Hendrick Korteweg** er Neue Drebkaus outsider, som mødrene advarer deres døtre imod. Han er desværre også byens eneste mekaniker, og man kan derfor ikke undvære ham.
- **Tessa Timmerman** er Neue Drebkaus uofficielle sherif, sådan betragtes hun af mange af områdets lokale. Hun er desuden en ferm jæger.
- **Merkus Bekker** er en teenageknægt, der ser frem til at komme på universitetet. Lige nu arbejder han ved radiotårnet, som han er med til at holde ved lige.
- **Sem Rotmensen** er landmand. Han har vidtstrakte marker og kvægfølge. Nogle af hans folde ligger i udkanten af Neue Drebkau, tæt ved Ødemarken, ikke så langt fra sektens jorde.
- **Amalia Krista Lange** er landmandskone, der med sin tredje ægtemand har lagt det hektiske byliv på hylden for at vie deres liv til det rolige landbrugsliv.
- **Miriam Schloss** er omrejsende politiagent for de koloniale myndigheder. Hun er altid på farten, og hun er netop blevet sendt til Neue Drebkau for at hjælpe byen med sine problemer.

Albert Wesenbecker, Tessa Timmerman og Miriam Schloss er handlingens mænd og kvinder. Amalia Krista Lange og Sem Rotmensen er folk med indblik i, hvad der sker i Neue Drebkau, og Joost-Hendrick Korteweg og Merkus Bekker er (ligesom Tessa Timmerman) eksperter på hver deres område.

## Gruppedynamik

Scenariet er ikke bygget op over et traditionelt "party", og det er derfor vigtigt at være opmærksom på at få alle med. Fortæl spillerne, at de meget gerne må hjælpe til med at sørge for, at hinandens roller er involveret i historien. Det giver et langt bedre flow, hvis spillerne er med til at skabe åbninger for, at

## Aliens: Morgenglorie

hinandens roller er med. Undgå at sende folk ud på ene-missioner eller sætte dem til at løse opgaver alene (f.eks. lad være med at sende Tessa alene ud i Ødemarken eller at sætte NN til at hacke sig ind i computersystemer mutters alene, eller at lade Miriam Schloss foretage sin efterforskning alene).

Det betyder ikke, at man ikke må eller ikke bør splitte gruppen op. Det kan være nødvendigt for handlingen, men det betyder, at I skal undgå at gøre det til en hovedregel, at gruppen er splittet op. Tal med spillerne inden spillets start om, at de skal være med til at holde alle aktiverede, så ingen sidder tilbage med en spilperson, der er blevet isoleret.

## Gennemgang af spilpersonerne

Der er skrevet i alt ni karakterer til scenariet, og scenariet kan spilles af fire til seks spillere. Det er meningen, at spillerne ved, at der er reserve-karakterer, og at disse tages i brug, når og hvis deres spilpersoner elimineres. Når I begynder spillet præsenterer du kort de syv af karaktererne, som er dem, spillerne kan vælge imellem. De to sidste, Pieterella de Groot og Magda van Tiernan, holder du tilbage som overraskelser (spillerne regner nok hurtigt ud, at Pieterella er den ene af de to).

**Handlekraftige roller:** Byrådsformand *Alfred Wesenbecker*, *Tessa Timmerman* og *Sem Rotmensen* har alle tre en tydelig opgave at løse i scenariet, som gør dem egnede at have med i begyndelsen. *Miriam Schloss* er handlekraftig, og selvom hun ikke kender de andre karakterer, så skulle hun gerne komme til det, da det er hendes opgave at løse byens problem. Hun er en god igangsætter for gruppen.

**Roller med ressourcer:** *Joost-Hendrick Korteweg* og *Merkus Bekker* har ikke nogen klar agenda i forhold til konflikten med sekten. De har derimod hver deres sæt ressourcer, som gør dem vigtige for resten af gruppen. Rollerne kan meget let gå hen og blive passive, og de bør gives til spillere, som kan håndtere passive roller. *Tessa Timmerman* er også en ressource-rolle, og det samme gælder for den senere ankomende *Pieterella de Groot*.

**Passive roller:** *Amalia Krista Lange* og *Magda van Tiernan* er begge to passive roller. Begge to har til formål at skabe stemning. *Amalia Krista Lange* er for eksempel en oplagt karakter at eliminere tidligt, når vi først har lært at hendes mål er at blive begravet ved den lille lund bagerst i hendes have. *Magda van Tiernan* er for at føje en ny civilist til kaos, som måske kan skabe noget spid mellem *Tessa Timmerman* og *Albert Wesenbecker*. De passive roller skal ikke gives til stille spillere.

Det anbefales, at uanset antallet af spillere, at gruppen altid består af byrådsformand *Alfred Wesenbecker*, da han er en central drivkraft for de indledende konflikter i scenariet, og *Joost-Hendrick Korteweg*, da han er så usympatisk en karakter, at han får sin bedste virkning ved at være med fra starten.

## Aliens: Morgenglorie

### Til grupper med fire spillere

Udover byrådsformand Alfred Wesenbecker og Joost-Hendrick Korteweg anbefales det, at Tessa Timmerman, Sem Rotmensen eller Merkus Bekker udgør de sidste to spilpersoner. Gem Miriam Schloss' ankomst til senere i spillet. Hun kan ankomme, når det er belejligt for gruppen, typisk som en reserve til en af spillerne.

### Til grupper med fem spillere

Her kan du enten vælge, at lade Miriam Schloss

være en af spilpersonerne fra starten (som ved seks spillere) eller lade hende ankomme senere (som ved fire spillere).

### Til grupper med seks spillere

Med seks spillere bør byrådsformand Alfred Wesenbecker, Sem Rotmensen, Joost-Hendricks og Miriam Schloss være tre af spilpersonerne, som er med fra start. Om Tessa, Amalie eller Merkus er de to sidste spilpersoner, det står jer frit for.

## Tematik

Der er flettet en tematik ind i hver spilperson, som handler om karriere- og livsvalg, om at leve i et isoleret landsbymiljø eller i et pulserende kosmopolitisk miljø. Brug det til at prikke til spillerne til at lade dem tale om deres karakterer eller med hinanden om disse valg. Det kan gøres både i begyndelsen af spillet, når vi er i gang med at præsentere rollerne gennem birollers spørgsmål, og det kan gøres i rolige stunder i løbet af scenariet, når man indimellem alle konflikterne har mulighed for at tale lidt om livet. Et andet tema, du let kan bringe i spil, er forholdet til sekten Morgenglorie, som alle spilpersonerne har en eller anden relation til. Nogen er stærke modstandere, andre er mere ligeglade med sekten. Sektens medlemmer repræsenterer desuden et livsvalg, hvor man melder sig helt ud af samfundet, et valg som ingen af karaktererne har truffet, selvom livet i Neue Drebkau godt kan minde derom.

## At miste en spilperson

Så længe du har reservekarakterer, kan spillerne ikke vide sig sikre på deres rollers levetid. Du har altså kunstnerisk frihed til hurtigt og pludseligt at eliminere en eller to karakterer for at overraske spillerne og lade dem være usikre på, hvor længe deres karakterer overlever.

Det gælder om at have et vist dramaturgisk flair for at eliminere spilpersonerne. Det skal passe dramatisk ind i historien, og det i en situation, hvor spilleren ikke føler sig røvdendt. At eliminere er en metode til at højne spændingen, og for nogle spil passer det godt, at miste et par roller tidligt i forløbet, for andre spil passer det bedre, at I arbejder jer gennem alle rollerne den sidste halve time af spillet. Der er også et pædagogisk element med de ni roller. Du kan bruge det til at demonstrere spilpersonernes dødelighed uden, at du bliver nødt snyde en spiller for en spiloplevelse. Med andre ord selvom man mister sin karakter inden for to timer af spillet, så er man ikke ude af spillet.

En rolle er bedst at eliminere, når vi kender den. En karakter, man ikke har investeret noget i, mærker man ikke dø på samme måde, som karakterer, man har fået en fornemmelse for.

## Aliens: Morgenglorie

**Amalia Krista Lange:** Først når vi har lært, at hun og Verbnigge drømmer om at leve et idyllisk resten af deres dage på gården, og at de har udvalgt sig lunden bagerst på deres ejendom som gravplads, går det an at slå hende ihjel.

**Merkus Bekker:** Når han har bevist sit værd, som tekniker og computermænd, og vi har lært, at han drømmer om at komme langt væk fra Neue Drebkau, at det passer at eliminere ham.

**Joost-Hendrick Korteweg** er scenariets mest usympatiske rolle, og des mere usympatisk han er, des mindre grund er der til at eliminere ham. Det føles mere uretfærdigt, at usympatiske karakterer får lov at overleve. Skal han elimineres skal det enten skyldes at risikerer livet på grund af grådighed eller lignende tåbelige handlinger, eller når han begynder at fremvise en sympatisk side.

**Albert Wesenbecker** er det bedst at eliminere, når lokalsamfundet er gået under, og han indser, at han ikke kan finde lykke herude længere. Det vil være bedst, hvis det sker, når og hvis, der har været en romantisk udvikling i historien med ham og Tessa og Magda.

**Tessa Timmerman** er bedst at eliminere, ved at lade hende ofre sig selv i kampen mod aliens for at redde sit lokalsamfund og/eller Albert, eller hvis hun har mistet chancen for at vinde Albert.

**Sem Rotmensen** er typen, som pludseligt omkommer, og vi ved alle, at det skyldes, at han er lidt af en svindler, og at han derfor fortjener det. Det oplagte tidspunkt er altså efter, at vi har lært, hvad han er for en type.

**Magda van Tiernan** er typen, der ikke kan dø hurtigt nok. Hun er usympatisk, og der er meget lidt formildende ved hende. Når vi er ved at være trætte af hende, er det på tide at eliminere hende.

**Pieterella de Groot** er typen, der dør en heroisk død, såfremt skæbnen er ude efter hende. Hun har en kæreste i byen, som det er langt bedre at eliminere for hendes øjne, end det er at eliminere hende.

**Miriam Schloss** er scenariets Ripley-skikkelse, og hun er slet ikke egnet til at dø. Hun er snarere typen, som vi tror dør, for at hun kan vende pludseligt tilbage og redde de tilbageværende. Skal hun dø, skal det ske heroisk.

### De tre akter

Scenariet er bygget op over tre akter. **Første akt** er en introduktion af karaktererne. Den består af en række faste scener, som introducerer karakterer, steder, biroller og konflikter. Det er her, du har chancen for at sætte stemningen for hele scenariet. **Anden akt** er en 'sandkasse'. Spillerne kan udforske hele rammen – Neue Drebkau, Ødemarken, Sekten, områdets konflikter og birollerne. Der er en række oplæg til forskellige begivenheder, du kan anvende til at sætte spillet i gang. Dette er scenariets hoveddel, og den må gerne vare en god rum tid, da det er her, vi rigtigt lærer rollerne at kende, og det er i denne del, at mysteriet og konflikten om sekten skal løses. **Tredje akt** er, når helvede bryder løs. Sekten stikker af i sit rumskib, aliensne invaderer Neue Drebkau og samfundet bryder sammen. På dette tidspunkt handler det alene om overlevelse, og det er meningen, at alle mysterier er blevet afklaret på dette tidspunkt. Der er kun nogle løse instruktioner til denne del, da det er svært at forudse den præcise situation i scenariet på dette tidspunkt.

### Første akt

#### Intro-scener

Hver spilperson har en intro-scene, som skal bruges til at præsentere spilpersonen og introducere konflikten i byen. Der er kun en spilperson i scenen, og der i de fleste scener en eller flere biroller, du som spilleleder styrer. De andre spillere kigger på. Flere af scenerne introducerer desuden de andre roller indirekte for at vise, hvorledes de er relateret til hinanden. Scenerne er ikke anbragt i en skarp kronologisk rækkefølge. Der er ikke introsener for Pieterella de Groot og Magda van Tiernan, da de først ankommer senere i scenariet.

Bemærk, at hvis der er en intro-scene, du gerne vil have med, selvom karakteren ikke er det, så lad fortæl eller udspil scenen for (med) spillerne.

#### Oversigt

- Alfred Wesenbecker er i sit byrådskontor, da sekretæren Marjan Smit melder byrådsmedlems Staas Hegests ankomst.
- Merkus Bekker befinder sig i radiotårnet, da hans ven, Reiner Wessel, dukker op og beder ham en tjeneste.
- Sem Rotmensen er ude i sin fold sammen med Arnold Korteweg for at slå deres kvæg ned.
- Amalia Krista Lange sidder på sin hestevogn sammen med veninden Maria Walter.
- Tessa Timmerman opsøges af Karel Wessel, der gerne vil have hende til at klage over forureningen af lokale vandløb.
- Joost-Hendrick befinder sig i sin baghave, hvor han beglor unge piger.
- Miriam Schloss er på vej til Neue Drebkau. Hendes intro består af flere scener, som krydsklippes ind mellem de andres scener.

## Aliens: Morgenglorie

### Alfred Wesenbecker

Oppe på rådhuset er Alfred Wesenbecker. Han har netop talt med de koloniale myndigheder i Hovedstaden, som har bekræftet, at der er en politiagent på vej for at løse problemerne med sekten Morgenglorie, da byrådssekretær Marjan Smit stikker hovedet ind med en tekande. Hun er her både for at småsludre om bingo i forsamlingshuset, invitere til kortaften hos købmanden Wilbert Molenaar og for at varsle at byrådsmedlem Staas Hegest ønsker en samtale angående sekten, da han har modtaget klager over dyremishandling fra Arnold Korteweg og Sem Rotmensen.

*Du kan nu lade scenen køre i to retninger – enten kører I scenen videre med smalltalk og lader scenen slutte med, at Staas Hegest dukker op til en samtale, eller du skifter over til samtalen med Staas Hegest. Mærk efter om spilleren er mest interesseret i at spille smalltalk eller konfrontationen med Staas Hegest. Smalltalken kan du bruge til at præsentere det stille liv i Neue Drebkau, og med konfrontationen kan du fremstille konflikten i byen med Morgenglorie. Magda van Tiernan er ikke omtalt i Alfred Wesenbeckers scene for at holde det som en overraskelse for Alfred Wesenbecker, at hun kan finde på at dukke op, og som en overraskelse for Tessa Timmerman, at Magda van Tiernan findes.*

### Merkus Bekker

Merkus Bekker finder vi i radiotårnets værksted. Fabian Smit er ikke i nærheden og Merkus Bekker er ved at reparere noget maskineri, da Reiner Wessel dukker op. Reiner Wessel har fået en USB-nøgle (eller ækvivalenten dertil) af Joost-Hendrick Korteweg, der har lovet, at den rummer en række koder, der giver adgang til hjemmesider for voksne, men Reiner Wessel kan ikke få adgang til siden fra hjemmecomputeren, da hans forældre har sat spærringer ind, og han beder nu Merkus Bekker om han må låne adgang til nettet fra radiotårnet, så han kan hente dataene fra hjemmesiden ned på sin USB.

*Brug scenen til at udforske temaet omkring karrierevalg. Både Merkus Bekker og Reiner Wessel drømmer om at slippe væk fra Neue Drebkau, men hvor Merkus Bekker kan have en interesse i at komme langt væk og på universitetet, så drømmer Reiner Wessel om at gentage sine forældres karrierevalg, men på sin egen måde. Brug indirekte scenen til at fortælle om Joost-Hendrick Kortewegs rolle i forhold til byens teenagere. Brug scenen til sekundært at varsle at tårnet kan gå i stykker, at Merkus Bekker er manden for at reparere det, og at tårnet er eneste forbindelse til omverdenen.*

### Joost-Hendrick Korteweg

Joost-Hendrick Korteweg finder vi i hans baghave. Stiller man sig nede i hjørnet af baghaven på en trappestige med en kikkert i hånden, så kan man se direkte ind i Roosje Molenaars værelse, og hun er netop ved at skifte tøj.

## Aliens: Morgenglorie

*Kør denne scene som solo-spil – enten ved at spilleren gennem en enetale beskriver Johs' handlinger, eller ved at spilleren beskriver Joost-Hendricks handlinger. Giv spilleren et velbeskrevet grundlag at beskrive sin scene ud fra. Hvor langt ud scenen kører er op til spilleren, brug scenen til at lade spilleren demonstrere hvordan denne ønsker at tolke Joost-Hendrick som en pervers stodder.*

### **Tessa Timmerman**

Hun er netop kommet hjem fra en natlig jagt ude i Ødemarken. Hun kommer ridende ind på sin lille gårdsplads, hvor Karel Wessel sidder på sin traktor og venter på hende. Det er tidlig morgen. Karel Wessel ønsker at tale med Tessa om problemer i lokalsamfundet, da han ved, hvor meget hun holder af Neue Drebkau. Han vil gerne klage over, at nogle af vandløbene ude omkring hans ejendom er blevet forurenede, og at han mener, at det må skyldes, at sekten har forurennet dem, og at han gerne vil have, at Tessa Timmerman taler med byrådet om problemet.

*Brug scenen til at fremhæve, hvordan Tessa betragtes som byens uofficielle ordenshåndhæver, og giv spilleren mulighed for at udtrykke Tessas kærlighed til hendes lokalsamfund. Omtal splittelsen mellem byrådsformand Alfred Wesenbecker og byrådsmedlem Staas Hegest, og hvordan Karel Wessel mener, at hun skal presse byrådsformanden til handling over for sekten.*

### **Sem Rotmensen**

Det er tidlig morgen, og Sem Rotmensen befinder sig sammen med sin nabo Arnold Korteweg ude på sine jorde. Solen er kun lige ved at titte op ude i horisonten, da de med hver deres store kniv i hånden er på vej ned i bunden af indhegningen, hvor kvæget har overnattet. De går og snakker om deres planer, og om hvorledes deres ægtefæller ikke skal have noget at vide.

*Det er meningen, at det skal afsløres over for spillerne, at anklagen sektens dyremishandling af kvæg er falsk, og at det skyldes indbyggernes uvilje mod sekten. Brug Arnold Korteweg til at stille ledende spørgsmål til Sem Rotmensen, så denne kan forklare sin uvilje imod sekten, og så han kan beskrive planen om at slå noget af kvæget ned for at anklage sekten. Arnold Korteweg bringer både Tessa Timmerman og Albert Wesenbecker ind i diskussionen med sine ledende spørgsmål. Slut scenen inden de svinger kniven første gang.*



## Aliens: Morgenglorie

### Amalia Krista Lange

Hun sidder på sin hestevogn, og hun har netop samlet veninden Maria Walter op på vejen ind mod byen. I et behageligt tempo kører de på vej ind mod Neue Drebkau forbi de smukke, gyldne kornmarker, hvor kornet svajer blidt som havets bølger på en doven dag. De to veninder snakker om det lokale sladder, og Maria Walter bringer sekten på banen. Hun er bekymret over sektens tilstedeværelse og maler forskellige trusselsbilleder på væggen.

*Brug stemningsscenen til at præsentere de lokales fordomme og bekymringer angående Morgenglorie og lad Amalia Krista Lange træde i karakter som hun lyster. Snak gerne om de samme smalltalk-emner, som byrådssekretæren: kortspil hos købmanden, bingo i forsamlingshuset og at byrådsformand Albert Wesenbecker er en charmerende ung mand, som burde finde sig en kone i Neue Drebkau.*

### Miriam Schloss

Miriam Schloss har et helt specielt intro-forløb sammenlignet med de andre karakterer. I modsætning til de andre, som hver kun har en scene, så har Miriam en serie af scener, som krydsklippes ind mellem de andres scener. Der sker ikke meget i scenerne, som allermost er stemningsscener, så hold dem korte og tag initiativet i scenerne. Spilleren ved ikke, hvad der skal ske i scenerne, så undlad at burge særligt meget tid på, at spilleren beslutter sig for, hvad der skal ske. Klip scenerne skarpt.

#### 1. Opvågningen

Scenen begynder med, at Miriam Schloss vågner. Hun er i sin seng, hun er i et lille kammer, som hun kalder sin lejlighed, hvor hun bor, når hun ikke er af sted på en mission. Miriam er blevet vækket af sin vægtelefon, hvor hendes boss, politichef **James Landau** toner frem på skærmen. Han fortæller, at der venter hende en ny mission. Hun skal til en planet ved navn Hovenschede for at løse nogle problemer med en religiøs kult.

*Beskriv hvor tom lejligheden er, hvor lidt liv Miriam har ved siden af arbejdet, og hvor sjældent det er, at hun vågner efter en nats søvn i sin egen seng, men uanset hvor hun vågner, så vågner hun altid alene. Det er ikke så vigtigt, at du giver Miriams spiller en præcis briefing her. Der er masser af tid i intro-scenerne og ved hendes ankomst til Neue Drebkau til at få sat hende på sporet, og det er desuden langt mere interessant, at se de andre spillere forklare hende problemet, som hun skal løse.*

#### 2. Kryosøvn

Stemningsscene. Miriam Schloss er om bord på et af de koloniale myndigheders store transportfartøjer, som skal netop i den retning, hvor hendes mission venter hende. Der er lange rækker af kryo-senge, og hun skal nu til at sove en god rum tid.

*Brug scenen til at beskrive hvordan hun nu skal ud på endnu en drømmeløs rejse, og hvordan hendes den drømmeløse, tomme rejse synes at afspejle hendes liv.*

## Aliens: Morgenglorie

### 3. Opvågningen

Stemningsscene. Miriam er ankommet til Hovenschede. Scenen udspiller sig inde i rumfærgeren, og den handler om hendes opvågningen i kryosengen, og hvordan hun stiv i kroppen kravler ud af sin kryoseng, og vænner sig til at være vågen igen. *Hvis du kan, så prøv at bygge lidt uhygge-stemning ind ved at forvarsle aliensnes eksistens gennem indirekte referencer til en vagt erindret drøm.*

### 4. Ankomst til Hovenschede

Baggrundsscene. Miriam bliver modtaget af embedsmand **Anton van Ripert**, der kort byder hende velkommen til Hovenschede, mens han følger hende fra rumfærgeren til en helikopter. Han fortæller hende kort om Hovenschedes historie, og om de rapporter, man har modtaget fra Neue Drebkau.

*Det er her, at du rigtig har lejlighed til at komme med den pæne og polerede corporate speech, om hvordan alt er i skønneste orden, og sagen er intet andet end formalia, og alt nok skal være i skønneste orden. Lad ikke spillerne være i tvivl om, at der bliver spurgt tykt på, dog uden at der bliver løjet,*

### 5. Helikopterfærden

Baggrundsscene. Miriam bliver fløjet til Neue Drebkau af helikopterpiloten **Jozef Wilkus**. Færden varer i adskillelige timer, hvor de flyver for det meste af tiden over Ødemark, men af og til passerer de en lille landsby. Tiden fordrives med smalltalk, og Miriam har mulighed for at studere sine filer om sagen.

*Brug scenen til at komme med et andet syn på Hovenschede. Jozef kan fortælle om hvor bondske og intolerante folk er, hvordan firmaet dækker over kedelige sager og så videre. Han prøver desuden at flirte med Miriam og lokke en date ud af hende, når hun efter endt opgave er tilbage i Hovenschede.*

### 6. Ankomst til Neue Drebkau

Stemningsscene. Beskriv Neue Drebkau oppefra, inden Jozef Wilkus lander. Han lander i byen, sætter Miriam og hendes bagage af, og han tager derefter af sted igen.

*Brug scenen til at komme med en udenfrakomendes blik på Neue Drebkau, som vi i de andre intro-scener med de andre roller kun har set indefra. Efter denne scene er det oplagt, at I går til anden akt.*

### **Anden akt: Livet i Neue Drebkau**

Scenariet er en slags mini-sandkasse, hvor der kan udfolde sig forskellige begivenheder. Hvilke der præcist kommer til udtryk er åbent. Som spilleleder vælger du, hvilke oplæg du ønsker at følge og i hvilken rækkefølge det gøres i. En vigtig opgave er at bringe spilpersonerne sammen og at holde spillerne beskæftigede. Dette kan du gøre ved at have flere forskellige sekvenser til at køre sideløbende med hinanden, og lade ledige spillere blive introduceret til nye sekvenser.

Rækkefølgende af sekvenserne er meget afgørende for scenariets forløb. Hvis sekvensen med Familien van Mueninck kommer meget tidligt, skifter handlingen meget tidligt over til action, men er fokus på Rotmensen og Arnolds forsøg på at beskyldte sekten for dyremishandling, så kommer scenariet til at handle langt mere om intrigerne.

En sekvens består af en lille "pakke" scener. Som spilleleder vælger du de sekvenser ud, som er interessante for jeres historie. Hver sekvens rummer nogle scener, som du kan basere handlingen på. Krydsklip handlingen mellem de forskellige sekvenser. Der er to typer af sekvenser – eksterne begivenheder, som er ting, birollerne sætter i gang, og efterforskningssekvenser, som er sekvenser, som spillerne sætter i gang.

#### **Hverdag i Neue Drebkau**

Livet går sin gang i Neue Drebkau, og her er nogle scener, som kan finde sted.

Kortspil hos købmanden: Wilbert Molenaar har inviteret til kortspil hjemme hos sig, hvor flere af byens betydningsfulde borgere er samlet, og i al mindelighed løser man byens problemer her.

Bingo i forsamlingshuset: Det meste af Neue Drebkau er forsamlet til en hyggelig gang bingo og fællesspisning i forsamlingshuset.

Problemer med radiotårnet: Fabian Smit klager til byrådet over, at der mangler reservedele til at vedligeholde tårnet.

Klager over Joost-Hendrick: Forældre klager til byrådet over, at Joost-Hendrick er en dårlig indflydelse på deres børn, og man forlanger ham forvist fra byen.

Sygdom i besætningen: Kvæget er blevet sygt ude hos en landmand, og hans går skal i

karantæne, så sygdommen ikke spreder sig til de andre gårde. Besætningen skal ses an, og man afventer dyrlægens ankomst til Neue Drebkau – eller man bliver bedt om at være med til at holde sygdommen skjult, så man slipper for karantæne og tab af indtægt. *NB. Denne type scener er ideelle til at give spillerne falske ledetråde, f.eks. kunne de forledes til at tro, at der skjuler sig en alien i de syge køer.*

#### **Den forladte gård**

Familien van Mueninck meldes savnet af deres naboer, f.eks. da de ikke dukker op til kortspilsaften hos købmanden eller til te hos Amalia Krista. Det vækker stor vrede hos de lokale, der allerede har udset sig sekten som de skyldige, og de ønsker at storme stedet og undsætte den i deres øjne kidnappede familie, som måske er blevet ofre for kultens afskyelige

## Aliens: Morgenglorie

ritualer. Spillpersonerne skal holde byens borgere i ro, mens de besøger familien Muenincks gård.

Hvad der er sket: Kollektivet er begyndt på sine store plan, nemlig at involvere alle i området i kulten, dvs. udsætte dem for facehuggers, og familien van Mueninck var blandt de første. Man fragtede om natten æggene ud til familien, og en efter en faldt familiens medlemmer for facehuggerne, mens nogle forsøgte at undslippe. Da de alle lå forsvarsløse, ryddede kollektivet op og fragtede alle tilbage til kollektivet.

Variant: En alien brød tidligt ud af sin vært, og den stak af fra kollektivet. Den nåede siden frem til van Muenincks gård, hvor den overfaldt og dræbte familien. Kort efter dukkede kollektivet op for at fjerne sporene. Alienen har de ikke styr på, og den gemmer sig stadig på gården eller i nærheden af gården.

### Scener

- Efterlysningen
- Den vrede pøbel
- Den forladte gård
- (en alien i skjul)
- Besøg ved kollektivet
- Lynchstemning

### Moderen til den savnede datter

Etta Goossens har besluttet sig til at besøge kollektivet uafhængigt af alle andre, og hendes mand, Frederick Goossens, advicerer bystyret, da hun er ved at stikke af. Med mindre hun forhindres endeligt i sit forehavende, så kommer hun ud til kollektivet, enten i selskab, som hun

forlader, eller alene. Hun forsvinder for en periode, for at dukke op igen, forstumlet og med et vagt minde om, at have set sin datter og barnebarn, men også med et klart hul i hukommelsen.

Hvad der er sket: Moderen, Etta, er blevet introduceret for sin datter og sit barnebarn, men på vejen hjem blev hun bedøvet og udsat for en facehugger, førend man sendte hende hjem. Nu bærer hun på en alien.

### Scener

- Hendes mand, Frederick Goossens, ringer
- Hun vil aldeles af sted
- Ved kollektivet sammen med hende
- Hendes mand efterlyser hende
- Etta dukker op igen, forstumlet og uden erindring om de sidste timer
- Chestburster

### En flygtning fra kollektivet

En und mand har fået kolde fødder, og han er stukket af fra kollektivet. Han frygter, at de vil begå kollektivt selvmord deroppe, og han frygter for, at kollektivets ledelse holder på folk ved hver nat at bedøve dem, så de ikke stikker af i ly af mørket. Han selv vågnede tidligt, og så sit snit til at flygte, mens de andre endnu lå som bedøvede. Ikke alle farmere kan skelne mellem de forskellige kultister, og mange vil også gøre ham til genstand for en lynchning.

Hvad der er sket: Den unge mand har ret i, at kollektivets ledelse bedøver sine medlemmer for tiden for at være sikre på, at ingen stikker af om natten. Der er desuden den mulighed, at han er

## Aliens: Morgenglorie

*blevet udsat for en facehugger, mens han lå bedøvet, da kollektivet ikke havde tillid til ham – eller måske er han blevet sendt af kollektivet for at infiltrere landsbybeboerne, og han er vidende om, at han bærer på en alien, og hans historie om de bedøvede kultister er løgn.*

### Scener

- En fremmed dukker op
- Pøblen vil lynche
- Den fremmedes beretning
- (Radioen saboteres)
- (Mistanke næres, Løgneren afsløres)
- Chestburster

### **Folkestemningen**

Folket er vredt, de vil ikke længere tolerere kultens tilstedeværelse. De samles på torvet, de debatterer på Neue Drebkau-webforum, og de chatter på lokalnettet om problemet. Det bliver myndighedernes opgave at holde bønderne i ro og hindre, at de ikke foretager selvtægt. Folket kan finde på at marchere ud til kollektivet, at fange og tæske besøgende kultister eller forlange kultister i myndighedernes varetægt udleveret til lynjustits. Ikke alle spilpersoner er en del af Neue Drebkaus myndigheder, og selv hvis det de er, kan det tænkes, at de billiger i myndighedernes disposition, og de lader sig måske lokke med i optøget mod kollektivet?

*Bemærk, at denne sekvens kører på tværs af andre sekvenser, og lige frem kan aktiveres på grund af begivenheder i andre sekvenser.*

### Scener

- Vrede folk debatterer på torvet

- Overfald og offentlig ydmygelse af person fra kollektivet
- March mod kollektivet
- March til myndighedskontoret for at få person fra kollektivet udleveret

### **Kollektivets planer**

Kollektivets ledelses planer er, at konvertere en del af kollektivet og deres naboer, og derefter slippe "Gudens Søn" fri på omgivelserne. Målet er at finde endnu en "Modergudinde", så aliensne kan bygge et bo og herfra sprede sig ud til resten af planetens samfund, og derfor skal der ofres folk, indtil at man har en aliendronning. Imidlertid skal det gode budskab bredes ud til andre verdener, og resten af kollektivet forlader planeten i deres skjulte rumskib med sin last af alien æg (og det er så her, at del 2 begynder).

*Det er således påkrævet, at Fader Josefsen stikker af med en del af kollektivet i det skjulte rumskib med en last af æg, og det er en begivenhed, som ligger uden for spillers rækkevidde. Der er derfor ingen grund til at lade som om, at spillerne har en chance for at forhindre dette i at ske.*

### Scener

- Indfangningen af naboer
- Kollektivet får sin dronningealien
- Resten af kollektivet stikker af
- Aliensne bygger et bo

### **Det mystiske signal**

Pludselig ryger al radiokontakt og internet i Neue Drebkau. Et kraftigt signal nærmest jammer al

## Aliens: Morgenglorie

transmission i området. Så standser signalet igen.

Hvad, der er sket: *Sekten har testet rumskibsmotorerne, De kraftige motorer jammer for alle signaler i området, og kort tid efter frigives en masse giftstoffer til den forurenede kilde.*

### Scener:

- Det kraftige signal
- Det kraftige signal for anden gang
- Kilden forurenet på ny, der klages igen

### **Sektens afgang**

Et vældigt brag runger gennem området. Jorden skælver kortvarigt, og et kraftigt lys samler sig ude i horisonten. Ude bag ved sektens jorde rejser et rumskib sig og forsvinder op i atmosfæren.

### **At besøge det forladte kollektiv**

Fader Josefsen og en del af kollektivet er stukket af i rumskibet. Tilbage i templet ligger den anden del af sekten. De har overgivet sig til facehuggers, og der ligger de, når spilgruppen kommer på besøg.

### **Efterforskning: At undersøge sekten**

Den mest forventelige handling er, at spillerne tager ud og besøger kollektivet.

De kan besøge stedet officielt:

Fader Josefsen byder spillersonerne velkommen, men han lader dem ikke inspicere området eller tale med sektens medlemmer, da det er privat ejendom, og spillersonerne har ikke de fornødne rettigheder til at trænge sig på. Hvis spillerne er dygtige til at forhandle, vil Fader

Josefsen give en rundtur, hvor han kort viser sektens haver frem og giver en kort rundtur i kollektivet, men uden at fremvise templet.

De kan snige sig ind på området:

Med en smule held oplever de enten, at sekten samles om aftenen i sit tempel for at dyrke Gudinden – eller de følger nogle af medlemmerne, der skal ned og tilse rumskibet – måske ser de kun presseningerne, måske ser de rumskibet, måske kommer de så langt ind, at de slipper aliens løs.

De kan interviewe sektens medlemmer uden Fader Josefsens accept:

Sektens medlemmer kan fortælle om sektens teologi, og de kan komme til at fortælle sig om rumskibet, og måske om den last, som de har med sig.

De kan efterforske sektens baggrund: Ved at sætte sig foran en computer eller ved at kontakte folk i Hovenschede sektens baggrundshistorie samles. Giv spillerne del for del af baggrundshistorien.

### **Efterforskning: Det mishandlede kvæg**

Ude på Sem og Antons jorde ligger en række mishandlede kvæg. Begge bønderne skyder skylden på sekten, og Staas Hegest taler bøndernes sag over for resten af spillersonerne.

En gennemgang af sporene: Der er naturligvis ingen spor efter sektens medlemmer, køerne er dræbt ved knivstik, og det fælles for køerne er, at det er skravlene, der er blevet stukket ned. Sekten vil naturligvis nægte ethvert kendskab til overfaldet på kvæget.

## Aliens: Morgenglorie

### Efterforskning: Den forurenede kilde

Familien Wessel klager over, at deres lokale kilde er forurenede, og de mener, at skyldes sekten, som forurener den. Staas Hegest taler bøndernes sag over for resten af spilpersonerne.

En gennemgang af sporene: Der er en tydelig forurening af vandet, og alle der har drukket af det, bør indlægges til undersøgelser for strålings- og tungmetalsforgiftning. Sporene minder om industriel forurening – og for særligt skarpsindige minder forureningen om den type, der stammer fra rumskibsmotorer.

At følge sporet: Sporet fører gennem Ødemarken til det klipperige terræn, hvor sekten holder til. Her fører sporet til det skjulte rumskib.

### Intro: Piernella de Groot

Piernella ankommer med sin lille helikopter.

Hun har rejst langt, og hendes helikopter har brug for en optankning og en gang vedligeholdelse, inden den kan rejse videre. Medmindre byen er i kaos, vil Piernella lande ved lægeklinikken, som hun traditionelt gør.

### Intro: Magda van Tiernan

Magda ankommer med en lille helikopter bemanded med en pilot. Han sætter hende i land på bygaden, og derefter fortsætter han sig færd videre. Han letter med det samme, og de andre spilpersoner har fornøjelsen af, at se en flugtvej forsvinde lige så hurtigt, som den dukkede op. Hvis byen er i kaos, vil Magda og piloten lande i sikker afstand. Herfra vil hun bevæge sig ind mod byen, og så snart hun vender ryggen til, bliver piloten overfaldet af en alien.

## Aliens: Morgenglorie

### **Tredje akt: Neue Drebkau dør**

Den præcise situation er svær af forudse. Jeg har i stedet opsummeret forskellige slutspilsmuligheder, som du kan bygge handlingen op over. Det kan enten blive kort, intens action, hvor de fleste omkommer og resten flygter ud i Ødemarken til uvis skæbne, eller det bliver et langstrakt belejringsforløb, hvor man venter på at blive undsat.

#### **30 dages belejring**

Dette er den dvælende og stemningsmæssigt klaustrofobiske slutning på scenariet, hvor de få overlevende indbyggere skjuler sig rundt om i byen og i omegnen, mens de venter på at blive undsat. Om natten kommer aliens frem af deres skjulesteder eller fra deres bo ude ved kollektivet, mens de overlevende om dagen kan forsigtigt lede efter mad, våben og andre overlevende – lidt som Newt overlevede i kolonien i filmen/tegneserien Aliens, og lidt som det sker i tegneserien/filmen 30 Days Night.

Dette slutspil er bedst egnet til grupper, der gerne vil rollespille deres karakterer, og som gerne vil opleve magtkampene og intrigerne mellem de overlevende. Hvordan skaffer man mad, våben og sikre gemmesteder? Hjælper man sårede, der ligger på gaden og skriger om hjælp, eller venter man på, at de bliver taget af aliens, som for det meste kommer om natten, men som nogen gange dukker op i dagslys.

#### **En eftermiddags action**

Belejringen af byen behøver ikke at strække sig over flere dage. Det kan gøres, som en lang dramatisk action-scene. I så fald er det bedst, at du stiller spillerne et klart og tydeligt mål i sigte, nemlig at holde igen mod aliensne, indtil at de efter X timer undsættes af fly fra hovedkolonien, som medbringer pansrede tropper, og derefter er heltene reddet. En mere ondskabsfuld variation af denne ender med, at man fra hovedkoloniens side vælger, at eliminere problemet en gang for alle med en stor bombe, men det er en nedtursløsning, så giv hellere spilpersonerne en chance for at undslippe.

Enten køres det som en lang action-scene, hvor der flygtes fra hen over land fra kollektivet til byen og fra hus til hus, indtil man bliver reddet, eller også køres det som en tempofyldt belejring i stil med filmen Sidste nat på station 13 (begge udgaver) eller Night of the Living Dead (begge udgaver), hvor bølger af aliens presser sig på fra forskellige sider, lidt ligesom den sidste store action-scene i Aliens, hvor marinerne har forskanset sig, og til sidst må flygte af smalle luftskakter.

Denne version egner sig bedst til actionlystne spilgrupper, og den er praktisk, hvis I er ved at løbe tør for spilletid.



## Aliens: Morgenglorie

### 40 dage i ødemarken

En tredje mulighed er simpelthen at flygte ud i ødemarken, og dels håbe på, at aliensne ikke forfølger en, og hvis de gør, at de kan bekæmpes i det åbne landskab, og dels håbe på, at man kan blive undsat eller nå i sikkerhed i en anden bebyggelse.

Dette slutspil kan være svært at gøre dramatisk. Aliens er snedige nok til ikke at angribe over åbent land i dagslys, men det kan være svært for historiens interne logik, at de kommer snigende nat efter nat, hvis de flygtende er et lille rejseselskab. Desuden kan dette medføre et langtrukket slutspil, der ikke rummer en passende mængde drama. Hvis spilletiden er ved at være gået, kan det være på sin plads, at lade de flygtende blive undsat af et fly fra hovedkolonien – og derved give en positiv slutning på historien. Skal der lidt drama til her, så kommer en aliens naturligvis springende i det kritiske øjeblik, så det medfører, at en spilperson er ved at blive trukket ud af flyet igen, eller at den ligefrem når ombord, og det forårsager store syreskader på flyet, så det må nødlande ... Eller de flygtende når frem til en by, og de er derfor endelig i sikkerhed, medmindre den by, som de når frem til ligger i ruiner, da den et par dage i forvejen blev rendt over ende af aliens, som måske har bygget et bo i midten af byen. I begge tilfælde er det et godt sted at *fade* historien, så mærk efter på dine spillere om de mest er til en lykkelig slutning eller til en dystre slutning – har de kæmpet hårdt for overlevelsen, har de gjort sig fortjent til en positiv slutning.

### **Epilog**

Afrund scenariet med en epilog. Fortæl kort om Neue Drebkau's skæbne, om nogen af indbyggerne overlever, og om spilpersonernes videre færd. Lad spillerne være med til at fortælle de enkelte karakterers skæbne, f.eks. om Merkus Bekkers liv fem år senere (kom han på universitet?), om Miriams Schloss' senere opgaver osv.

### Steder

Der er fire "områder" i scenariet, landsbyen Neue Drebkau, oplandet med marker og bondegårde, ødemarken 'overdrevet' uden om oplandet, og sekten Morgenglories områder.

#### Landsbyen Neue Drebkau

Byen består af en hovedgade bygget op over en forte, der fungerer som en udendørs samlingsplads for byens indbyggere. Langs hovedgaden ligger rådhuset, hvor **Albert Wesenbecker** bor. Han har sit kontor her, byrådet holder sine møder her og sekretær **Marjan Smit** arbejder her. Der er Radiotårnet, der videretransmitterer al radio og internetkommunikation fra satellitnetværket til Neue Drebkaus indbyggere. Ødelægges antennen eller jammes den, så er byen uden kontakt til omverdenen. Radiotårnet vedligeholdes af **Fabian Smit**, der assisteres af **Merkus Bekker**. Forsamlingshuset er byens sociale anker, her mødes man til bingo, fællesspisning og foreningsmøder. Der er lægeklinikken, der dobler som dyrlægeklinik. Stedet har et par kryosenge til alvorligt tilskadekomne folk, som har brug for intensiv behandling. Til hverdag er stedet tomt, da det kun bebos og er i anvendelse, når **Pieterrella de Groot** gæster byen. Værkstedet drives af **Joost-Hendrick Korteweg**, og her er byens lager af reservedele og brændstoflager. Stedet er perfekt til at bygge ting i, men det er også stedet, som kan gå op i en kæmpe eksplosion, hvis man ikke er varsom med brændstoflageret. I købmandshandlen arbejder **Wilbert Molenaar**, og her alle de goder og nødvendigheder, som byens indbyggere har brug for, og det er centralen for alt sladder, hvilket gør, at der altid er folk i butikken. Der er en håndfuld huse i byen, der bebos af landmænd, der driver de nærmeste marker omkring Neue Drebkau.

#### Oplandet

Et vidtstrakt, fladt landskab bestående af marker med bølgende, gyldent korn og indhegninger med kvæg. Som øer i et gyldent hav ligger gårdene spredt ud. De mange gårde er forbundet af et netværk af grusveje, der løber på kryds og tværs mellem markerne. Der er ingen belysning herude, og hver gård har sine egne sol- og vindgeneratorer til at dække strømforsyningerne. Gårdene har typisk en traktor,

#### Et ord om science fiction og teknologi

Aliens-universet er teknologisk fremskredent i forhold til vore dage. Der findes avancerede androider og avancerede computere, der er flåder af rumskibe og terraformingsmaskineri, der tillader koloniseringen af rummet. Rumrejser foregår langsomt, og de rejsende er kunstig søvn (kryosøvn), når de rejser. Våbentechnologien er ikke blevet opgraderet til strålevåben og laserkanoner, og atomvåben er stadig i anvendelse. Samfundet er ikke radikalt ændret på grund af teknologi, og aliens-universet handler mere om menneskets møde med aliens, end det handler om hvad avanceret teknologi gør ved vores samfund. I dette scenarie er mange ting mere lavteknologiske, end de er i vores nutidige samfund. Det skyldes, at scenariet udspiller sig i en isoleret afkrog, hvor heste er mere stabile fartøjer end biler er det, da heste ikke har brug for veje, elektricitet, brændstof og specialiserede reservedele. De er langt mere sikre at anvende. Som landbrugskolonist vælger man at leve et mere lavteknologisk liv, end de mennesker, der er blevet tilbage på jorden, men har ikke afsværget det, og i hvert et landbrugshjem er der derfor også en computer med internetopkobling, så man kan følge vejret direkte fra vejsatellitterne, følge fødevarerpriserne på markedet og chatte med landbrugerne i nabobyerne. De lavteknologiske elementer skyldes alene pragmatisme.

## Aliens: Morgenglorie

en hestevogn og et par heste, samt en radiomodtager, der er koblet på Neue Drebkau antenne. Mobiltelefoner finder ikke anvendelse, da der ikke er gode nok signaler. Gårdene består typisk af en hovedbygning, en lade og en stald. Anvend de bedste stereotyper, du kan finde. Herude bor bl.a. **Tessa Timmerman, Sem Rotmensen og Amalia Krista Lange.**

### Ødemarken

Et tomt landskab, fladt, vindomsust og bevokset med hårdføre græsser. Tomt er det ord, som rammer mange, når de ser ødemarken, der med en kæmpe horisont, der ikke afgrænses af bjerge, bakker eller byer, giver et voldsomt indtryk. Himlen strækker sig fra jorden og op i det uendelige.

### Morgenglorie

Sekten Morgenglorie har købt et større landområde ude i Ødemarken. Terrænet, som de har valgt sig, består af et klipperigt terræn, bakker og stejle skrænter, som er gennemridset af kløfter skåret af vandstrømme i landskabet. Der er små bække i bunden af de fleste af kløfterne, som området omkring dem frodige. Sektens medlemmer har skabt små terrasser på siderne af skrænterne, hvor de dyrker forskellige afgrøder og har små husdyr gående. Der er en masse stier i området.

Dette landskab adskiller sig radikalt fra markerne omkring Neue Drebkau. Bøndernes marker er plane og vidtstrakte, og der vokser ikke andet end korn. Sekten har en masse små terrasser, hvor der vokser forskellige afgrøder og urter side om side med hinanden. For en indbygger i Neue Drebkau er det en fremmed verden.

I udkanten af området, hvor der ikke er et bakkerigt terræn, ligger sektens hovedbygning. Den er en stor rødmalet træbygning, der fungerer som fælleshus, sovesal, spisesal og kultkammer på en gang. Alle sektens medlemmer holder til her, når de ikke er ude og arbejde på terrasserne. Af særlig interesse er kultkammeret, som ligger på første sal,

### Detaljer, kort, improvisation og hvorvidt tingene er der eller ej

Det er vigtigt, hvorledes du sprogligt beskriver de fire områder (som beskrevet i afsnittet ...). I dette afsnit vil jeg i stedet kort beskrive de fire områder, så du har noget at arbejde med. Der er med vilje ikke nogen kort over stederne, da kort ikke er vigtige for historien, det er derimod de beskrivelser, som du med dine ord maler stederne med. Stederne i scenariet skal du tænke på som oplæg til nye udfordringer til spillerne, og det er derfor ikke vigtigt, om der er to eller tre etager på rådhuset, da der er helt præcist det antal etager, som I skal bruge. Hvis spillerne føjer detaljer til stederne (f.eks. en betonkælder under værkstedet), så lad der være det. Din opgave er først og fremmest at gøre det spændende og dramatisk, og uanset hvad spillerne måtte komme på af detaljer, så kan du altid udfordre dem og få deres karakterer til at træffe svære valg. F.eks. er en forskansning kun noget værd, så længe man har de nødvendige forsyninger (mad, vand, luft, elektricitet, toilet, førstehjælpsgrej etc.), og så længe man kan holde moralen højt – og kan man det, hvis ens naboer ligger uden for døren og trygler om at komme ind?

Du er som spilleder berettiget til at vetoe ting, der strider ud over det rimelige, eller som automatisk lader spilpersonerne undslippe, så der ikke et lager af fuldautomatiske rifler og raketudstyr skjult på loftet, der er ikke en tank i baghaven, og der er ikke en helikopterflåde gemt i laden. På den anden side er det også temmelig tvivlsomt, om spillerne finder på den slags. Hvis de derimod vil forsøge at evakuere folk i en pansret bus eller bygge en ekstra helikopter af reservedele, så er det kun sejt, da det er situationer, hvor du kan opstille en masse spændende udfordringer og benspænd.

## Aliens: Morgenglorie

og som sekten betragter som sit allerhelligste, og hvor man ikke tillader uindviede at sætte sin fod, men man accepterer, at myndighederne inspirerer området, hvis det kræves.

### Morgenglories rumskib

Morgenglorie har et rumskib liggende skjult på sit område. Rumskibet er det fartøj, som bragte sekten til Hovenschede. Rumskibet ligger skjult i bunden af en slugt, hvorfra der springer en kilde. Oversiden af rumskibet er skjult af presenninger, så dets tilstedeværelse ikke bemærkes ved rutinetjek fra satellitter og fly.

Kilden springer naturligt fra jorden, men den ligger skjult under rumskibets skrog, og den løber forbi en del af rumskibets afløb. Når motorerne testes eller anvendes, frigøres en masse affaldsstoffer, som går direkte i kilden. Dette er årsagen til, at familien Karel Wessels lokale vandforsyning er blevet forurennet, og de har således helt ret i deres klager over, at sekten har forurennet deres vandforsyning (Tessa Timmermands intro-scene).

Rumskibet er en standard transporter, som omtalt i baggrundshistorien, og den bærer en række markeringer, som gør, at det kan identificeres ved et standardopslag i en computer. Det meste af tiden ligger skibet lukket og slukket hen, men en gang imellem tester sekten skibets motorer. Det medfører to ting: forurening af kilden og jamming af det lokale radiotårn, så alle i området er offline.

Inde i rumskibet er der tomt. Det bruges ikke længere, men det er klar til afgang. Lageret er en alienrede, hvor der er en stor samling æg, som bare venter på, at nogen kommer for tæt på. Det er en fast del af scenariet, at rumskibet og mindst en del af sekten undslipper Hovenschede (da rumskibet og de undvegne optræder i næste scenarie **Aliens: Det frisiske korps**). Det betyder, at spilpersonerne kan ikke sabotere skibet, trænge ind i det, udrydde alle æggene eller standse sekten fra at en del af dets medlemmer flygter. Som udgangspunkt er skibet alt for solidt bygget, og spilpersonerne alt for dårligt udstyret til, at de kan sabotere rumskibet.

### **Birollerne – Indbyggerne og sekten**

Der er to sæt biroller i scenariet. Indbyggerne i Neue Drebkau og medlemmerne af sekten Morgenglorie. Birollerne er først og fremmest værktøjer til at fremhæve spilpersonerne med. Anvend dem til at få spilpersonernes baggrunde og personligheder i spil og brug gerne tid til korte scener, hvor der er dialoger med spilpersonerne. Der er 90 indbyggere i Neue Drebkau, men her skal alene fremhæves et par af dem, som kommer til at optræde aktivt i scenariet.

**Reiner Wessel** – han er jævnaldrende med Merkus Bekker, og han står over for samme svære valg om fremtiden, som Merkus Bekker, men han har valgt at gå helt andre veje. Brug ham til at afspejle Merkus Bekkers situation og evt. til at bringe det unge par, Emiel de Vries og Petra Goossens, i spil ved at snakke om dem. (Han optræder desuden i intro-scenen). Hans far, Karel Wessel, er desuden taget ud til Tessa Timmerman for at beklage sig til hende over, at det lokale vandløb ude ved gården er blevet forurennet,

**Verbnigge Lange** – Han er Amalia Krista Langes anker. Han kommer muligvis ikke til at optræde særligt meget i scenariet, men mind Amalia om, at han skal undsættes, hvis Neue Drebkau er blevet rendt over ende af aliens. Han kan desuden også stille ledende spørgsmål til, hvad der er sket af intriger inde i Neue drebkau.

**Arnold Korteweg** – han er makker til Sem Rotmensen, og han handler ikke selvstændigt. Han er medløber, og du kan bruge ham til at skubbe på intrigerne i Neue Drebkau. Han kan desuden anvendes til at skabe splid med sine opfordringer til selvtægt eller ved at komme med ubelejlige fortællelser. Han er desuden oplagt at ofre, hvis du skal afsløre, at en alien lurker i mærket.

**Rüdiger Walter** – kæreste til Pieterella de Groot, og det er derfor vigtigt at introducere ham, når hun ankommer til Neue Drebkau. Flugtplaner kan kompliceres af, at hun vil forlange, at han også skal undsættes.

**Staas Hegest** – byrådsmedlem og en central modstander i scenariet. Han kæmper for det "traditionelle, ægte og oprindelige" Neue Drebkau, han er arg modstander af Morgenglorie, og han er villig til at acceptere beskidte tricks (såsom nedslagning af kvæg), hvis det er ting, som bekræfter, hvor stor en trussel kollektivet er mod Neue Drebkau (og han ender med at få mere ret, end han bryder sig om). Brug ham til at plage spilpersonerne mest muligt. Han repræsenterer den modsatte holdning til spilpersonerne, og han er en modstander, som man ikke bare kan skyde, som man kan gøre det med aliensne.

Andre væsentlige biroller er Merkus Bekkers forældre, **Geert** og **Marjolein Bekker**, byrådssekretærinden **Marijan Smit**, og hendes ægtefælle **Fabian Smit**, radiotårnets tekniker, samt Amalias veninde **Maria Walter**. Landmanden **Karel Wessel** opsøger Tessa, da hans jorde er plaget af, at den lokale kilde er blevet forurennet. To andre vigtige indbyggere er **Emiel de Vries** og **Petra Goossens**, der er flyttet ud til sekten. Der er en oversigt over birollerne blandt bilagene.

## Aliens: Morgenglorie

I Miriam Schloss' introscener mødte vi desuden politichef **James Landau**, embedsmand **Anton van Ripert** og helikopterpilot **Jozef Rikus**.

### Sektens medlemmer

Sekten består af Fader Josefsen og hans mange medlemmer i alle aldre. Der er mænd, kvinder og børn, og de lever sammen i et religiøst kollektiv, hvor de lever lavteknologisk, og hvor de er fælles om de fleste ejendele. Det vigtigste ved sekten er, at få den til at fremstå som fremmed. Medlemmerne er der frivilligt, og de har efterlever en lang række idealer, som er Neue Drebkau indbyggere og spilpersonerne fremmede.

**Fader Josefsen** er sektens talsmand, og sektens medlemmer henviser altid til ham, hvis nogen har spørgsmål. Spil som Fader Josefsen som en meget vidende og meget veltalende person. Han kender alle lovene, han kender sine rettigheder, og han kender sin religion. Han er topmålet af frustration at snakke med for nogen, som leder efter snavs på sekten.

**Sektens mørke side er deres lager af aliens.** Hvis sektens medlemmers dagligdag og deres idealer er spilgruppen fremmed, så er dette fuldstændigt ubegribeligt. Hvorfor de accepterer aliens, og hvorfor de vil slippe dem løs på Neue Drebkau og udsætte dens indbyggere for facehuggers er ikke til at forstå.

*Sekten er på den ene side en harmløs religiøs sammenslutning, der af omgivelserne bliver set som en trussel mod omgivelsernes levevis, og sekten eren trussel mod omgivelsernes levevis, men bare ikke på den måde, som man havde forestillet sig.*

### Navneliste på sektens medlemmer

*Brug listerne til at kontruere navne på sektens medlemmer, hvis det er nødvendigt at navngive dem.*

**Drengnavne:** Aloys, Dietger, Edme, Fons, Hilaire, Hubert, Kjell, Lieven, Nicolas, Paul

**Pigenavne:** Adelheid, Elise, Florinda, Godelieve, Gonda, Ida, Lisa, Marga, Nelleke

**Efternavne:** Peeters, Janssens, Maes, Jacobs, Mertens, Willems, Claes, Pauwels, Aerts, Michiels, Lamberts, Wuyts

### Konflikter med birollerne

Birollerne er til for at spilpersonerne har nogen at interagere med, for at kunne afdække konflikterne med sekten, for at yde spillerne modstand, og for at slide på spilpersonernes Coolness. Når der er konflikt, og terningerne kommer på bordet, så skal du som udgangspunkt antage, at birollerne har held med deres forehavende, og spillerne ruller terninger for at se, om deres spilpersoner kan overgå birollerne. Det handler ikke om, hvorvidt birollen opdager spilpersonen gemt bag døren, men om spilpersonen kan skjule sig for birollen, og ikke om birollen kan presse døren op, men om spilpersonen kan trænge døren i.

*(Spillereglerne er beskrevet i næste afsnit)*

## Aliens: Morgenglorie

### Handlingen må ikke gå i stå

Lad spilpersonen have succes med sit forehavende, men der opstår en komplikation

- Spilpersonen opdager, at en birolle lyver, men birollen indser, at spilpersonen ved det
- Spilpersonen får gennemført arkivet, men ser bagefter sekretæren sladre til byrådsmedlemmet
- Spilpersonen lyver over for lægen, men bagefter opdager han, at lægen har været ude og undersøge ulykkesstedet

Spilpersonen fejler sit egentlige forehavende, men opdager et andet, relevant spor

- Spilpersonen finder ikke det rigtige dokument, men opdager i stedet den private dagbog
- Spilpersonen kan ikke få lokket teknikeren ud af sit værksted, men i stedet finder spilpersonen de nødvendige reservedele i forsamlingshusets lager.
- Spilpersonen afsløres i at lyve over for den byrådsmedlemmet, men denne kommer til at lave en fortalelse

### Birollerne og Coolness

Birollerne kan bruges til anslag på spilpersonernes Coolness. De kan blive dræbt på rædselsfuld vis af aliens, blive angrebet af facehuggers eller dræbt chestbursters. Langt værre er det, at birollerne kan gå i panik og få hysteriske anfald, som smitter med tab af Coolness som konsekvens. Når de går i panik, gør de desuden tåbelige ting, som forværrer den eksisterende situation.

Landsbybeboerne kan desuden demonstrere, hvor farlige aliens er, ved at lade dem rende bevæbnede bønder over ende, og demonstrere hvor svært det er at flygte med en traktor eller dræbe en alien med en almindelig jagtriffel.

### **Biroller – Alien, Aliens**

Jeg antager, at du er bekendt med hvad en alien mere eller mindre er. Du har som minimum enten set filmen Alien eller Aliens. Aliens tilhøre fiktionens verden, og der er derfor ikke den ultimative guide til aliens, deres ophav og deres eksistens. Fans har alle dage forsøgt at rekonstruere aliensne ud fra de sparsomme informationer i de officielle produkter – film, tegneserier, romaner, spil osv. - hvor nogle er mere autoritative end andre, og hvor der er tydeligvis markante forskelle på aliensne. Den



voksne alien kan muligvis deles op i krigere og i arbejdere. Den ene kategori værende større, stærkere og mere aggressiv end den anden. Aliens tag form efter deres værtskrop, de har alle et pansret exoskelet, og deres blod består af syre. Aliens synes ikke udstyret med øjne, og de synes ikke at kommunikere ved lyd. Måske kommunikerer de med kropssprog, måske ved en slags begrænset form for telepati? Aliens er berømte for deres særlige ”tunge”/”ekstra mund”, som den bruger nærmest som en rituel drabsform, deres lange, fleksible og skarpe haler ender i en brod, der muligvis er giftig, og de seksfingrede hænder med tomle ender i skarpe klør. De kan tilsyneladende opholde sig i ubestemte tidsrum i vakuum, de foretrækker varme og fugt, og når de ikke er aktive, så ligger de så stille, så de ikke kan ses på motiondetectors, og de falder temperaturmæssigt sammen med omgivelserne, så de ikke ses på infrarødt. Og sådan kan jeg blive ved med at fremhæve alskens træk ved aliensne, deres dronning, æggene og facehuggernes. I stedet vil jeg fokusere på deres brug i scenariet.

Aliensne er en funktion. De bruges til at skabe en stemning af uhygge og spænding. Enhver beskrivelse og brug af alienen i scenariet skal derfor fokusere på dette, og da aliensne samtidig med allerede er kendte af spillerne (det må formodes, at spillerne har set en eller flere af filmene). De har derfor ingen stats, ligesom birollerne, og du anvender dem på samme måde. En alien er altid succesfuld i sit forehavende, og det handler om spilpersonernes kamp mod dem.

#### ***Aliens'nes placering i spillet***

Udgangspunktet er, at sekten har et lager af æg i deres rumskib. Som en del af deres eksperimenter med æggene, har de udsat nærliggende gårde for et eller flere æg (f.eks. Familien van Mueninck), og når først situationen spidser til, vil enhver der gæster sekten blive udsat for et æg (f.eks. Petras mor). Ved sektens afgang vil størstedelen af medlemmer frivilligt lade sig udsætte for æg, og derved skabe en hel flok af aliens, mens resten af sekten stikker af i rumskibet med resten af lageret af æg. Hvis det kommer til strid mellem sekten og Neue Drebkau, vil sekten overveje at sende sektmedlemmer med aliens i sig ind til Neue Drebkau for på den måde at smugle aliens ind i byen.



## Aliens: Morgenglorie

Antallet af aliens er afhængig af det dramatiske behov. Dvs. der er lige så mange aliens, som det er nødvendigt for stemningen. Husk på, at aliens er præcis så farlige, at en kan udrydde hele spilgruppen, mens et par stykker kan elimineres gennem en hård kamp.

Som udgangspunkt gælder det om, at introducere aliensne så sent som muligt. Indtil de dukker på, kan du placere adskillelige hentydninger til deres eksistens – f.eks. en død facehugger, et spor af slim, syreskader, resterne af et æg – som alle vil være mystiske spor, men som ikke direkte har noget med konflikten med sekten at gøre.

### **Aliens i spil: To stadier**

Når først en alien er på banen skifter spillet tempo. Der er her to stadier: *Den lurrende trussel* og *Action!*

*Den lurende trussel* – alle ved at der er et monster løs i Neue Drebkau. Måske flere, måske en blanding af aliens og facehuggere, måske er nogen inficeret. Stemningen skal bygge på paranoia. Monstret kan slå til når som helst og hvor som helst. Det efterlader de traditionelle spor af slim og vand, syre og klomærker, og det kan dukke op og forsvinde fra motiondetectors, som det har lyst. Monstrets opførsel er uforklarligt, det er så fremmed, at vi ikke forstår dets strategi, og dets måder at opføre sig på. Den jæger langsomt, den dræber langsomt, og det er som om den lever af den angst, der er mellem folk. Det efterlader spor, folk ser dets skygge. Byg tempoet op, og hold øje med spillernes opførsel. Brug de foruroligende spor og interne stridigheder til at slide spilpersonernes Coolness væk. Befæster man sig? Prøver man at flygte? Går man på jagt efter det? Tror folk overhovedet på, at der er et monster?

På et hvis tidspunkt bygger tempoet sig op til, at monstret ikke længere lurer, angriber ensomme ofre, men derimod slår til. Herefter skiftes tempoet over til *Action!*

*Action!* - Monstret er kommet ud af skyggerne. Det angriber for at kidnappe sine ofre og bringe dem til en facehugger, eller det angriber for at dræbe.

Her bliver Coolness til en reel fare for spilpersonerne. De har sandsynligvis allerede mistet nogle point, og risikoen for at miste større mængder af point og gå i panik bliver meget nærværende. Brug panikslagne bipersoner til at ødelægge moralen og til at skabe interne stridigheder. Alien angriber konstant. Er der en enkelt, slår den til med raids, hvor den angriber sårbare spilpersonerne, er der flere vil de storme spilpersonerne. Husk på at spilpersonerne sandsynligvis er i konflikt med personalet på samme tid, så de ting aliens ikke kan gøre, kan personalet gøre. *Action!* vil være enten være belejring, flugt eller udryddelse. Ved belejring vil spillerne forsøge at holde ud, indtil de bliver undsat, ved flugt vil de forsøge at komme væk fra stationen, og ved kamp vil de forsøge at eliminere monstrene. En fast regel er, at den første strategi altid vil fejle, alle demoraliseres, og derefter forsøger man igen eller skifter strategi.

## Aliens: Morgenglorie

### De karakteristiske træk ved aliens

Brug alle de særlige træk ved aliens til at lade spillerne miste Coolness. Monstrets fremmede udseende, dets uforståelige opførsel, deres infiltration, dets usårlighed og dets uhyggelige angreb er alle ting, der skal bruges til at opbygge stemning og til at fratage Coolness med.

### Aliens dukker op alle steder

Intet sted er sikkert. Aliens trænger ind i via luftskakter, de hamrer metaldøre ind, de flår barrikader ned, de sniger sig via krybekældre og ingeniørgange. Aliens ligger på lur, de anvender deres syreblod, de invaderer deres fjender via facehuggers. En alien dukker op overalt. Den kommer ud af vægge, gulve og lofter. Den kravler op ad vægge uden vanskeligheder, den svømme fint, og den løber hurtigt. Den bevæger sig lydløst. Lad aldrig spillerne være sikre på, at deres spilpersoner nu er i sikkerhed. Intet sted er sikkert, intet sted er helligt.

### Aliens efterlader spor

Stemningen bygges op ved fundet af spor efter aliens. Derfor er det godt at lade spor blive fundet. De typiske spor er skader efter syre, slim, rester af æg, døde facehuggers, mærker efter klør, eller lyden af deres særlige klikkende knurren.



### Aliensnes specielle angreb

Aliensne var en række angreb, der er deres varemærke, og der er ingen grund til at snyde spillerne for at se disse særlige angreb.

En klassiker er dens særlige kæber, hvor den trækker læberne tilbage, hvæser, griber fat om ofret med dens lange fingre, og derefter borer kæberne sig gennem panden på ofret, der omkommer med det samme. En anden er halen, der både kan svirper som en pisk, og er skarp som et sværd. Halen ender i en lang brod, som den kan



gennembore sine ofre med. Aliens kidnapper gerne deres ofre, griber dem, og løber af sted med dem til en langt værre skæbne ved en facehugger. Aliens er stærke, de har klør, deres gab og deres hale, som alt sammen gør, at en spilperson i nærkamp ikke har nogen anden chance end at holde monsteret hen lang tid nok til, at man kan undsættes af andre. Sejr er ikke en mulighed.

## Aliens: Morgenglorie

### Aliensnes særlige forsvar

Aliensne har et hårdt panser. Kugler og knive vil ofte glide af på pansret. Aliensnes blod er en kraftig syre, som skader våben og modstandere. Lad altid syren være en væsentlig trussel, og lad gerne spilpersonerne opleve en omkomme eller blive lemlæstet af blodet. Aliensne er ikke skrøbelige, og de kan udholde vakuum, gas, røg og varme og svømme rundt under vand. Brug usårligheden til at gøre monsteret skræmmende. Man er aldrig i sikkerhed for monsteret, man kan aldrig være sikker på, at det er dødt, førend man ser liget for sig.

### Aliensnes særlige svaghed

Ild synes at være en svaghed for aliens. Som mange andre dyr frygter de ild, og ild kan både bruges til at holde dem tilbage, og til at slå dem ihjel med. Foruden store og voldsomme skydevåben er det en af de ting, der virker. Det kan desuden sagtens tænkes, at der er andre ting, der virker mod aliens. Hvis spillerne får en god ide, skal du ikke udelukke muligheden – måske virker ultralydsangreb mod aliens? Måske virker særlige kemiske forbindelser godt imod dem? Hvis spillerne finder på en rigtig god fælde eller et passende våben, så inddrag det i spillet – det vil dog kun virke i begrænset omfang, fordi der enten er begrænsede mængder af det, fordi det er for tungt at slæbe rundt på, eller det har en begrænset rækkevidde.

### Konflikttypen - komplikationsrul

*(Spillereglerne er forklaret i næste afsnit)*

Ligesom med birollerne er der ikke stats på aliensne. I stedet handler det om spilpersonernes kamp og flugt fra monsterene, og om graden af succes. Med aliens kan man kæmpe imod dem, man kan flygte fra dem eller man kan barrikadere sig. Jeg har opstillet de to primære komplikationsrul med aliens:

#### Flugt

*Ved succes:* » Døren presses i » elevatoren kører sin vej » traktoren kører » porten forsegles » barrikaden bygges op » man løber fra den

*Ved nederlag:* » Døren presses i, men alienen ødelægger døren » elevatoren kører, men der venter en anden alien ved ankomst traktoren kører, men alienen klynger sig til ladet » porten forsegles, men alienen trænger gennem et svagt punkt i væggen eller gulvet » barrikaden bygges op, men væltes straks omkuld » man løber fra den, men alienen har valgt en anden rute, og venter forude.

#### Kamp

*Ved succes:* » Alien holdes stangen » alienen såres med et håndvåben » alienen dræbes, men en anden såres eller lemlæstes pga. syren.

*Ved nederlag:* Alienen griber sit offer og skal til at bruge sin kæber » Alienen får sin hale i position » Alienen kidnapper sit offer » håndvåbnet sårer alienen, og en sky af syreblod lemlæster personen » håndvåbnet sårer alienen, og våbnet ødelægges » Alienen dræbes, men med en alvorlig bieffekt: en anden omkommer pga. syren, eller pga vådeskud, eller syren ætser hul på maskineri eller andet.

### Spilleregler

Reglerne er baseret på en blanding af Call of Cthulhu (Basic-reglerne) og på Unknown Armies. Som udgangspunkt besidder alle spilpersoner fire evner, der er angivet op en skala fra 1-100 og dertil en række færdigheder, der tilsvarende går på en skala fra 1-100. Spilpersonerne har dertil en Coolness-værdi, der er baseret på deres evne Psyche (med undtagelse af Den stærke kvinde), og så har de en helbredstabel, der anvendes, når de tager skade. Når der skal rulles mod en Evne, en Færdighed eller mod Coolness, skal der rulles under værdien med %-terninger. Det er kun spillerne, der ruller terninger i dette scenarie. Som spilleleder får du ikke brug for at rulle terninger, og der er derfor ikke nogen tal på birollerne.

#### Evner

Spilpersonerne har fire evnetal, Krop, Sind, Psyche og Social, der går på en skala fra 1-100. Til hver af de fire evnetal er en gruppe færdigheder, der ligeledes er %-baserede. Hvis en spilperson anvender en evne til at afgøre udfaldet af en handling, så er der tale om *et svært komplikationsrul*

#### Færdigheder

Alle spilpersoner har et sæt basisfærdigheder, og de har dertil et sæt færdigheder, der afspejler deres særligt kompetencer, baggrunde og træning. Færdigheder er alene beskrevet ud fra deres navn, og det er op til jer at tolke færdighedernes præcise indhold, og alle færdigheder er tilknyttet en evne, hvilket er for at give et fingerpeg om hvilken evne, der kan erstatte en given færdighed. Hvis en spilperson anvender en færdighed til at afgøre udfaldet af en handling, er der tale om *et almindeligt komplikationsrul*.

#### Basis-færdighederne

Alle spilpersoner har følgende basisfærdigheder, som hver er knyttet til en bestemt evne.

- Krop: General Atletik 15%, At strides 15%
- Sind: General lærdom 15%, Opmærksomhed 15%
- Social: Lyve 15%, Charme 15%
- Psyche: Intuition 15%, Empati 15%

#### Komplikationsrul

Når en spilperson forsøger at udføre en handling, hvor der er tvivl om udfaldet, så foretages et komplikationsrul. Formålet med komplikationsrul er at sikre sig, at spillet altid bevæger sig fremad. Derfor er udfaldet af et komplikationsrul som udgangspunkt altid en succes – og det rullet afgør er, hvor dyrekøbt succesen er. Der er således ikke nogen fjollede fumbles, hvor et dårligt terningslag resulterer i

## Aliens: Morgenglorie

at en komisk situation opstår.

Der er to typer komplikationsrul, Almindelige og Svære. Et almindeligt komplikationsrul anvendes, når spilleren anvender en færdighed. Et Svært komplikationsrul anvendes, når spilleren anvender en evne. Det er således altid bedst at bruge færdigheder frem for evner. Komplikationsrul udføres ved, at spilleren ruller under sin færdighed eller under sin evne med %-terninger.

### Almindeligt komplikationsrul

Succes	Handlingen lykkes
Nederlag	Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)

### Svært komplikationsrul

Succes	Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)
Nederlag	Handlingen lykkes, men med en komplikation (B)

### Komplikationstype A

- Handlingen er (næsten) en succes, men forholdene kræver et nyt terningslag, men med en anden færdighed eller evne (f.eks. forsøges en computer hacket med en computerfærdighed, men der skal også rulles en gang for kryptering).
- En ressource går tabt (f.eks. våben eller værktøj går i stykker)
- Resultatet negeres af modstanden (spilpersonen låser døren, men skurken presser den op)

### Komplikationstype B

- Handlingen fejler og situationen forværres
- En ressource går tabt og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Handlingen lykkes, men en ny trussel dukker op
- Handlingen lykkes, men der følger en konsekvens (se *kamp og skade*)

Se sektionen med eksempler nedenfor på hvordan forskellige komplikationer kan opstilles. Se desuden afsnittene om **Biroller** (indbyggerne, sekten og Aliens) for yderligere indblik i, hvordan Komplexitetsrul fungerer.

### Lad spillerne skabe handlingen gennem kompleksitetsrullet

Scenariet er på mange områder en sandkasse, som spillerne kan lege i. Spillets anden og tredje akt former sig efter spillernes handlinger, og der er derfor ikke et bestemt forløb. Lad i stedet spillerne finde de ting, de leder efter, og forvær situationen gennem kompleksitetsrul.



## Aliens: Morgenglorie

F.eks. hvis en spiller ønsker at finde skjulte dokumenter, så finder spilpersonen skjulte dokumenter, men der følger et kompleksitetsrul med. Det spilleren effektivt ruller for, det er om der opstår en situation imens. Hvis du vurderer, at det, som spilleren ønsker at foretage sig, er for omfangsrigt, kan du lade spilleren foretage enten et svært kompleksitetsrul (så går noget med garanti galt), eller du kan bryde handlingen op i mindre bider, som hver især kræver et kompleksitetsrul. En spiller kan således godt erklære, at han opdager bøndernes løgne om sekten, men som spilleleder er det op til dig, at introducere de nødvendige spor til at afdække løgnene. Spilleren får således ikke nødvendigvis det afgørende spor, men det spor der fører til afdækningen af løgnene, og dette kobler du op på et kompleksitetsrul.

### Eksempler på almindelige komplikationsrul

Alfred bliver forfulgt af en alien ned af en korridor på rådhuset. Han prøver at flygte ved at presse en branddør i. Han ruller et atletikrul:

- *Succes* – døren lukkes i, og alienen kan ikke fange Alfred.
- *Nederlag version 1* – Alfred presser døren halvt i, og alien kan stadig presse sig igennem, men den gør det kun med besvær. Alfred får en chance for at flygte videre eller foretage en anden handling. Eneste krav er, at han anvender en anden færdighed end Atletik.
- *Nederlag version 2* – Alfred presser døren i, alienen kan ikke trænge ind, men Alfred opdager i samme øjeblik, at der står et alien-æg i kammeret sammen med ham, eller Alfred opdager klima anlægget ikke fungerer, og at der ingen ilttilførsel er længere, efter at døren smækkedes i.
- *Nederlag version 3* – Alfred presser døren i, men den rustne dør kan ikke holde alienen tilbage, og den smadrer døren op. Carlton er fortsat i problemer.
- *Nederlag version 4* – Alfred presser døren i, men inden da rager alienen ind med sine klør, og flår huden af Carltons hånd. Carlton får *konsekvensen* ”dybe flænger op højre hånd”.
- *Nederlag version 5* – Alfred er ikke stærk nok, og døren rykkes ikke ud af stedet. Alienen standses slet ikke.

Miriam vil ind på et privat kontor, men der er en vagt ved døren. Hun forsøger at overtale vagten ved døren til at lade hende komme ind ved at bruge færdigheden Charme.

- *Succes*: Vagten lader sig overtale, og lader Miriam forbi.
- *Nederlag version 1* – Miriam får vagten til at genoverveje situationen, og vagten tager kontakt til sin chef over radioen for at få afklaret situationen. Miriam har en ny chance for at fremføre sine argumenter, men hun skal bruge en anden færdighed.
- *Nederlag version 2* – Miriam får overtalt vagten, men denne fortryder, og slår alarm, da Miriam er kommet forbi, eller vagten insisterer på at følge med Miriam i hælene.
- *Nederlag version 3* – Miriam får overtalt vagten, men netop som hun skal forbi, dukker vagtens chef op, og stiller spørgsmål.

## Aliens: Morgenglorie

- *Nederlag version 4* – Miriam får overtalt vagten, men Miriam må love vagten, at gøre denne en tjeneste, eller betale vagten bestikkelse.

Tessa prøver at finde de hemmelige dokumenter, som er skjult i sektens tempel. Hun bruger færdigheden Opmærksomhed.

- *Succes*: Tessa finder den skjulte bund i skuffen, hvor dokumenterne er skjult.
- *Nederlag version 1* – Tessa finder den skjulte bund, men opdager, at der sidder en alarm på den falske bund, og Tessa må rulle igen, men med en ny færdighed.
- *Nederlag version 2* – Tessa finder den skjulte bund, men netop da træder sektens medlemmer ind i lokalet og fanger Tessa på fersk gerning.
- *Nederlag version 3* – Tessa finder den skjulte bund og dokumenterne, men når ikke at tage dem, for i det øjeblik kommer Fader Josefsen ind.
- *Nederlag version 4* – Tessa finder den skjulte bund, men knækker sin dirk, da hun vrider bunden løs.

Merkus prøver at springe fra en Joost-Hendricks bil over på den flyvende helikopter. Han anvender færdigheden atletik.

- *Succes*: Merkus springer gennem luften, og han lander sikkert på helikopteren.
- *Nederlag version 1* – Merkus springer, lander på helikopteren, men får ikke ordentligt fat, og han skal undgå at falde af med et nyt kompleksitetsrul.
- *Nederlag version 2* – Merkus springer, lander sikkert på helikopterens landingsstel, og helikopteren letter, da Merkus opdager, at stellet er blevet løsnet af, at han landede på det, og han er nødt til enten at forankre stellet eller kravle et andet sted hen på helikopteren.
- *Nederlag version 3* – Merkus rammer hårdt ind i landingsstedet og kommer til skade, inden han får hægtet sig fast på stellet. Merkus får *konsekvensen* "Forstået skulder".

Sem beslutter sig for at trænge ind i byrådskontoret for at gennemse Wesenbeckerss arkiver for spor om uregelmæssigheder i byrådets drift.

- *Succes*: Sem finder de relevante dokumenter.
- *Nederlag version 1* – Sem finder de relevante dokumenter, og opdager, at et overvågningskamera har fulgt hans aktiviteter.
- *Nederlag version 2* – Sem finder de relevante dokumenter, men bliver taget på fersk gerning af byrådsmedlem Staas Hegest, der netop træder inde i kontoret.
- *Nederlag version 3* – Sem finder de relevante dokumenter, men kommer til at aktivere en alarm.
- *Nederlag version 4* – Sem finder de relevante dokumenter, men glemmer sit nøglekort eller ID i arkivet.
- *Nederlag version 5* – Sem finder de relevante dokumenter, men døren til kontoret er gået i

## Aliens: Morgenglorie

baglås.

- *Nederlag version 6* – Sem finder de relevante dokumenter, men oplysningerne var fejlarkiverede, og det tog ekstraordinært mange timer at finde dem.

### Hjælpeløshed

Komplikationsrullene kontrolleres af spilleleder. Det er spilleleder, der ud fra situationen afgør, hvilken komplikation der opstår. Ligesom Coolness er et værktøj til at skabe en stemning af panik og horror i scenariet, så er Komplikationsrul en måde at skabe en fornemmelse af hjælpeløshed på, og hjælpeløshed er en del af horrorgenren. Komplikationsrullet fjerner en del af spillerens kontrol med begivenhederne og overlader den til spilleleder, der kan agere den onde skæbne – som vi kender den bedst fra gysergenren, hvor succes følges af nye uheld, som når heltten finder lommelygten kun for at opdage, at den netop løber tør for batteri, eller hvor heltinden flygter i sikkerhed fra monsteret i haven, kun for at opdage at monsteret i huset er langt værre, end monsteret udenfor.

Brug komplikationsrullene til at lade handlingen glide stødt fremad, samtidig med at hvert fejlet rul medfører nye vanskeligheder. Reglerne er til at støtte stemningen i spillet.

Husk på, at det handler ikke om, at jorde spillerne. Du kan sagtens spolere spillet for dem, og det er ikke meningen. Det handler om at bringe deres spilpersoner fra asken til ilden, fra det ene dramatiske øjeblik til det andet dramatiske øjeblik.

### Kamp og skade

Kamp anvender samme system som komplikationsrullene. I kampsituationer ruller en spilperson enten for at angribe, forsvare eller bare generelt for at slås. Udfaldet ved både succes og nederlag kontrolleres af spilleleder, og med fejlede komplikationsrul bliver udfaldet af kampen mere omkostningsfyldt, da der følger en konsekvens. En konsekvens er en kort beskrivelse af den skade, som spilpersonen har lidt. Det kan være fysisk skade, som flænger, sår, skrammer, trykkede ribben, brækkede arme, maste fingre, blå øjne og betændte sår, psykisk skade, som manglende selvsikkerhed, tør ikke kigge andre i øjnene, ryster på hånden, stemmen skælver, eller social skade, som dårligt omdømme, ydmyget offentligt, svært ved at forstå andre osv.

### Eksempel på kompleksitetsrul i kamp

Joost-Hendrick har en improviseret flammekaster, som han vil bruge imod en alien. Joost-Hendrick anvender færdigheden "at strides". Joost-Hendrick vil gerne dræbe alienen med sin flammekaster.

- *Succes* – Det lykkes Joost-Hendrick at jage alienen bort.
- *Nederlag version 1* – Netop som Joost-Hendrick skal til at bruge flammekasteren, aktiverer han brandsikringen, og det vælter ud med vand, som slukker den improviserede flammekaster, og



## Aliens: Morgenglorie

Joost-Hendrick må rulle på ny for at stoppe alienens angreb.

- *Nederlag version 2* – Alienen flygter, og sekundet efter brænder flammekasteren ud.
- *Nederlag version 3* – Alienen kaster sig over Joost-Hendrick og flænger hans brystkasse, inden flammen rammer alienen, som vender om og stikker af. Joost-Hendrick får *konsekvensen* "Flænger i brystkassen".
- *Nederlag version 4* – Alienen omslynges af flammerne fra flammekasteren, men de beskedne flammer er ikke nok, og alienen kaster sig over Joost-Hendrick.

Når en spiller erhverver en konsekvens skrives den ind på skadestabellen. Der er en skadestabel på hvert spilpersonsark, og den ser sådan ud:

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)

Hver konsekvens har en effekt, der erstatter den tidligere effekt. Hvis spilleren slipper af med en konsekvens, så forsvinder den negative effekt også.

Skadestabellen er åben for fortolkning. Hvis en spiller på linje fire har noteret forstuvet fod, og spilleren beslutter sig for at bruge sin computerfærdighed, kan du som spilleleder enten lade spilleren rulle med den negative effekt fra linje fire, eller du kan vurdere at den forstuede fod ikke tæller med, og at der derfor skal rulles med effekten fra linje tre i stedet.

Formålet med at skrive skaden på er at minde spillerne om, hvilke skader deres spilpersoner har pådraget sig, og gøre det lettere for dem at spille deres rollers skader. Som spilleleder kan du ligeledes inddrage skadesbeskrivelserne for at minde spillerne om, hvordan deres spilpersoner generes af deres skader.

### Helbredelse og sårbehandling

Reglerne er skrevet til et oneshot scenarie, og der er derfor ikke komplekse regler for heling og helbredelse. Det meste af den art vil først finde sted i tiden efter scenariet. Ikke desto mindre kan spillerne forsøge at behandle sår og skader. Enhver behandling beror på et skøn fra spilleders side, og et komplikationsrul. Et positivt udfald gør, at spilleren kan fjerne en negativ konsekvens fra sit ark. Dette kan enten være senest pådragne skade, eller en tidligere skade.

### Coolness

Reglerne er et værktøj til at bygge temaet i spillet op. Et centralt værktøj er Coolness. Coolness er baseret på Sanity-reglerne fra Call of Cthulhu. I stedet for at blive vanvittig, bliver man panikslagen, for i horror-genren dræber panik. Coolness kontrolleres af spilleleder, da der er tale om en udefrakommende trussel mod spilpersonerne, og som udgangspunkt fås Coolness-point kun igen imellem scenarierne. Der kan dog være situationer, hvor spilleleder finder det passende at lade en spilperson få nogle Coolness-point igen.

#### Mekanikken

Coolness-point går på en skal fra 1 til 100, ved 0 omkommer spilpersonen, som konsekvens af en panikbaseret handling. Coolness-point fornyes mellem hvert scenarie, og enkelte point kan fås igen undervejs i scenariet, men intentionen er, at det går stødt ned af bakke med pointne. Spilpersonen Miriam Schloss har ekstra mange Coolness-point, idet hun er spillets Ripley-figur.

Selve Coolness reaktionsoversigterne er gengivet på spilpersonsarkene, så spillerne kan se hvordan de forventes at reagere, og de kan få en forventning om, at panik dræber.

#### Coolness-checks

Når en spilperson bliver udsat for noget skræmmende, ubehageligt eller uhyggeligt, som potentielt kan svække personens morale, skal der foretages et Coolness-rul. Spilleren ruller d%, og hvis resultatet er under den nuværende Coolness-værdi mistes ingen eller ganske få point, men hvis spilleren ruller over mistes et eller flere point. Coolness-meknikken kontrolleres af spilleleder, der bestemmer om der skal rulles et Coolness-check.

Antallet af point mistet er afhængigt af



## Aliens: Morgenglorie

situationen. Følgende tabel giver en fingerpeg for antallet af point mistet. Tallet til venstre er, hvis man klarer sit rul, og til højre, når man fejler.

- Overrasket af alien 0/1d3
- Overrasket af fundet af lig eller kropsdel 0/1d3
- Finder liget af ven 0/1d4
- Løber tør for ammunition det forkerte øjeblik 0/1d4
- Våbnet jammer det forkerte øjeblik 1/1d6
- Oplever fremmed persons voldelige død 1/1d6
- Oplever vens voldelige død 1d3/1d6+1
- Alienen synes usårlig 1d3/1d6+1
- Anden spilperson mister 4+ point: automatisk 1d3
- Stor modgang: automatisk 1d4+1
- Dårlig stemning: automatisk 1d3+2

### Konsekvenserne af tab af Coolness

Hvis en spilperson mister Coolness-point, så foretager denne en ufrivillig handling i panik. Hvis en spilperson inden for en kort tidsperiode mister 20% af sine Coolness-point, er denne *panikslagen*. Hvis spilpersonen mister alle sine Coolness-point, er personen fortabt.

### Reaktion ved tab af Coolness-point

Når en spilperson taber Coolness-point, så aftvinges en reaktion ud fra denne tabel.

- 1-2 point: *Rystet*. Spilpersonen er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over sine egne handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Spilpersonen foretager en spontan reaktion, en refleksmæssig handling, der forstyrrer et umiddelbart kompleksitetsrul. Spilleleder kan give -20% på et kompleksitetsrul, da den refleksmæssige handling forstyrrer brugen af færdigheden (det kan enten være til den chokerede person eller en anden person, der forstyrres af den chokerede person).
- 5-6 point: *Fumler*. Spilpersonen 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: *Reagerer som panikslagen* (Spilleleder vælger en effekt efter eget valg)

Bemærk, at antallet af point bestemmer den overordnede handling. Den præcise handling er op til spiller og spilleleder. Spilleleder kan lade spiller vælge handlingen, hvis den passer godt ind i situationen, men har retten til at vetoe den og diktere en anden handling.

### Reaktion, når panikslagen

Når en spilperson er *panikslagen* (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid), så reageres der ud fra denne tabel. Når først spilpersonen er blevet panikslagen, kan det blive meget svært at overleve. Spilleleder kan vurdere, at en spilperson ophører med at være *panikslagen*, hvis det lykkes personerne at finde et sted, hvor de er i sikkerhed for en stund, og hvor de kan få pusten.

## Aliens: Morgenglorie

- 1-2 point: Spilpersonen ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på kompleksitetsrul.
- 3 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han smider sine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Taber kontrollen. Foretager noget, som vil være livsfarligt for ham selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller springer døråbningen og lukker den tunge jerndør i for snuden af vennerne.

Også her gælder det, at den præcise handling er op til spiller og spilleder. Spiller er velkommen til at komme med et forslag, men spilleder kan veto og diktere en anden reaktion. Det vigtige er, at reaktionen er i overensstemmelse med spilpersonens personlighed og situationen.

### Reaktion ved 0 Coolness-point

Personen omkommer som følge af at gå i panik. Det kan være, at vedkommende løber skrigende bort kun for at blive fanget af en alien, så hans venner kan høre ham omkomme (med tilhørende tab af Coolness-point), eller han foretager uforsigtige handlinger og styrter i afgrunden, eller han flygter ud gennem en luftsluse i vakuum, eller han bliver fuldstændigt lammet af panik og bliver taget af en alien eller noget lignende. I alle fald er spilpersonen fortabt, og spilleder dikterer, hvorledes spilpersonen omkommer – omend spillerne er velkomne til at komme med forslag.



### Dårlig stemning – panik smitter

Hvis en spilperson oplever en ven eller allieret gå i panik, da vil spilpersonen miste Coolness-point, og i teorien kan det sætte en kædereaktion af panik og medfølgende Coolness-tab i gang, hvis moralen er lav blandt en gruppe spilpersoner.

Panik smitter. Når en spilperson oplever en anden spilperson eller betydningsfuld birolle gå i panik – enten fordi spilleren spiller det, eller fordi spilpersonen reagerer efter *panikslagen*-tabellen, eller hvis spilpersonen mister 4 eller flere Coolness-point på én gang – så mister spilpersonen **1d3 Coolness-point**. Dette kan i teorien sætte en kædereaktion af panik i gang.

Stor modgang. Hvis spilpersonerne oplever stor modgang, såsom at se den sidste redningskapsel forlade rumstationen, eller opdage at nogen har saboteret alle skydevåbnene, så svækkes moralen. I situationer, hvor spilpersonerne oplever stor modgang eller svigt, kan spilleder diktere tabet af **1d4+1 Coolness-point**.

## Aliens: Morgenglorie

Dårlig stemning. Hvis moralen blandt spillerne (og ikke spilpersonerne) er lav, de agerer tvært osv., så svækkes deres spilpersoners morale også. Dette er en "strafmekanik" til spilleleder, hvor man kan "straffe" spillerne for at være i dårligt humør. Spilleleder kan diktere, at hvis en spiller spreder dårlig stemning gennem sit negative humør, så mistes **1d3+2 Coolness-point**.

Læren er, at det gælder om at holde humøret højt og undgå folk med en lav morale da risikoen for, at miste mere morale er støt stigende, og når andre mister Coolness, mister man sandsynligvis også selv. Men kan man overleve alene eller ved at lade de andre i stikken?

## **Appendiks**

### Indhold

1. Coolnesstabeller
2. Komplexitetsoversigt
3. Morgenglories baggrund
4. Scenarieoversigt
5. Spilpersonerne
6. Introtekst til spillerne
7. Oversigt over indbyggerne i Neue Drebkau

## Aliens: Morgenglorie

### Coolness

#### Tab af Coolness

- Overrasket af alien 0/1d3
- Overrasket af fundet af lig eller kropsdel 0/1d3
- Finder liget af ven 0/1d4
- Løber tør for ammunition det forkerte øjeblik 0/1d4
- Våbnet jammer det forkerte øjeblik 1/1d6
- Oplever fremmed persons voldelige død 1/1d6
- Oplever vens voldelige død 1d3/1d6+1
- Alienen synes usårlig 1d3/1d6+1
- Anden spilperson mister 4+ point: automatisk 1d3
- Stor modgang: automatisk 1d4+1
- Dårlig stemning: automatisk 1d3+2

#### Reaktion ved tab af Coolness-point

- 1-2 point: *Rystet*. Spilpersonen er synligt berørt over situationen, men udviser ellers kontrol over sine egne handlinger.
- 3-4 point: *chokeret*. Spilpersonen foretager en spontan reaktion, en refleksbetinget handling, der forstyrrer et umiddelbart kompleksitetsrul. Spilleleder kan give -20% på kompleksitetsrullet.
- 5-6 point: *Fumler*. Spilpersonen 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: *Reagerer som panikslagen* (Spilleleder vælger en effekt efter eget valg)

#### Reaktion, når panikslagen

Når *panikslagen* (mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid) anvendes denne tabel.

- 1-2 point: Spilpersonen ryster på hænderne og bliver usikker. -20% på kompleksitetsrul.
- 3 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 4 point: Handlingslammet eller flugt. 50/50 for om han smider sine ting og flygter eller står som lammet for en kort stund.
- 5-7 point: Taber kontrollen. Foretager noget, som vil være livsfarligt for ham selv og/eller andre, som f.eks. at skyde løs i vilden sky, eller kaste andre ind mellem sig selv og alienen, eller springer døråbningen og lukker den tunge jerndør i for snuden af vennerne.

#### Reaktion ved 0 Coolness-point

Personen omkommer som følge af at gå i panik. Det kan være, at vedkommende løber skrigende bort kun for at blive fanget af en alien, så hans venner kan høre ham omkomme, eller han foretager uforsigtige handlinger og styrter i afgrunden, eller han flygter ud gennem en luftsluse i vakuum osv.

## Aliens: Morgenglorie

### Kompleksitet

#### Almindeligt komplikationsrul (Færdighed)

Succes Handlingen lykkes

Nederlag Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)

#### Svært komplikationsrul (Evne)

Succes Handlingen lykkes, men med en komplikation (A)

Nederlag Handlingen lykkes, men med en komplikation (B)

#### Komplikationstype A

- Handlingen er (næsten) en succes, men forholdene kræver et nyt terningslag, men med en anden færdighed eller evne (f.eks. forsøges en computer hacket med en computerfærdighed, men der skal også rulles en gang for kryptering).
- En ressource går tabt (f.eks. våben eller værktøj går i stykker)
- Resultatet negeres af modstanden (spilpersonen låser døren, men skurken presser den op)

#### Komplikationstype B

- Handlingen fejler og situationen forværres
- En ressource går tabt og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Handlingen lykkes, men en ny trussel dukker op
- Handlingen lykkes, men der følger en konsekvens (se *kamp og skade*)

### Kompleksitet og aliens

#### Flugt

Ved succes: Døren presses i, elevatoren kører sin vej, rumskibet letter, porten forsegles, barrikaden bygges op, løber fra den

Ved nederlag: Døren presses i, men alienen ødelægger døren; elevatoren kører, men der venter en anden alien ved ankomst; rumskibet letter, men alienen klynger sig til skroget; porten forsegles, men alienen trænger gennem et svagt punkt i væggen eller gulvet, barrikaden bygges op, men væltes straks omkuld; løber fra den, men alienen har valgt en anden rute, og venter forude.

#### Kamp

Ved succes: Alien holdes stangen; alienen såres med et håndvåben; alienen dræbes, men en anden såres eller lemlæstes pga. syren.

Ved nederlag: Alienen griber sit offer og skal til at bruge sin kæber; Alienen får sin hale i position; Alienen kidnapper sit offer; håndvåbnet sårer alienen, og en sky af syreblod lemlæster personen; håndvåbnet sårer alienen, og våbnet ødelægges; Alienen dræbes, men med en alvorlig bieffekt: en anden omkommer pga. syren, eller pga vådeskud.



## Aliens: Morgenglorie

### ***Teksterne om Morgenglorie***

#### *Om sekten Morgenglorie*

Morgenglorie blev stiftet for fire år siden. Kultens medlemmer dyrker Den store modergudinde, som de beskriver, som en livskraft, der gennemsyrrer universet og besjæler alt levende. Kultens medlemmer lever et asketisk liv for at komme denne livskraft nærmere. Kulten praktiserer en reinkarnationslære, hvor rene medlemmer genfødes i gudindens billede. Kulten ledes af dens stifter og selvbestaltede leder, Fader Josefsen, der er i kontakt med Gudinden og prædiker hendes budskab til medlemmerne. Han er en stærkt karismatisk person, og det er tvivlsomt om kulten vil overleve uden ham. En række konservative religiøse ledere fra fastetablerede religioner på kolonierne har anklaget Fader Josefsen for at hjernevaske sine medlemmer, og der har været flere forsøg på at kidnappe kultens medlemmer tilbage deres oprindelige familier og religioner. Koloniale politiagenter har to gange undersøgt anklagerne mod kulten, men der er ikke fundet beviser på, at medlemmerne er der imod deres egen fri vilje, og da kolonierne respekterer religionsfriheden, har myndighederne ikke skredet ind over for kulten. For et år siden valgte Morgenglorie at flytte deres hovedkvarter fra deres hjemplanet. Dette skete med et privatejet rumskib, der menes at være finansieret af Fader Josefsen selv. Morgenglories seneste opholdssted er

#### *Om Fader Josefsen*

Fader Josefsen er blevet identificeret som genforsker og biokemiker ved et større biotechfirma. Han har i de sidste mange år siddet som medlem af Firmaets bestyrelse og forskningsenhed. Hr. Josefsen bidrog med patenteringen af adskillelige hårdføre græsarter, som kvæg kan fortære, for 12 år siden, og han har siddet som bestyrelsesmedlem i Firmaet lige siden. Her har han gentagne gange været talsmand på vegne af hele Biotech-branchen for, at firmaerne har ret til at hemmeligholde fund af fremmede livsformer, indtil deres gener er kortlagt og patenteret. Denne politik er stadig omstridt, og myndighederne forsøger at konkurrere på dette område ved at finansiere offentlige opdagelses- og forskningsprogrammer, der skal bringe nye livsformer frem i offentlighedens lys. For fire år siden stiftede Hr. Josefsen sekten Morgenglorie, som han har været leder af lige siden. Han blev fristillet af Firmaet for to år siden på grund af samarbejdsvanskeligheder.

#### *Om Biotechfirmaet*

Biotechfirmaet – interstellart biotechfirma, der er med til at designe husdyr og planter til terraformede planeter. Der er med stor sandsynlighed dyr og planter på Hoevenschede, som Firmaet har været med til at designe. Firmaet baserer sin forskning på udenjordiske dyre- og planteliv, som den anvender i genteknologisk forskning. Blandt firmaets andre produkter er lægemidler og klonede proteser til mennesker, samt en række hemmeligstemplede produkter til militæret. Firmaet er i skarp konkurrence med andre firmaer om at opdage nye livsformer først og kortlægge deres gener for at kunne tage patent på dem. Det betyder, at de hemmeligholder deres fund længst muligt.

## Aliens: Morgenglorie

### Scenarieoversigt

#### Steder

Neue Drebkau	Det solbeskinnede ocean
Ødemarken	Det tomme ocean
Sekten	Brændingen
Rumskibet	Den fugtige grotte

#### Temaer

Isolation
Hjælpeløshed
Mødet med den fremmede

#### Første akt: Introsener

#### Anden akt: Sekvenser

##### Dagligdag i Neue Drebkau

- Kortspil hos købmanden
- Bingo i forsamlingshuset
- Klager over radiotårnet
- Klager over Joost-Hendrick
- Sygdom i besætningen

##### Hændelser i Neue Drebkau

- Den forladte gård – ingen kontakt til familien Mueninck
- Moderen til den savnede datter – Etta Goossens stikker af
- En flygtning af kollektivet – Neue Drebkau får en gæst
- Folkestemningen – Protester og lynchstemning

##### Sekten Morgenglorie

- Kollektivets planer
- Det mystiske signal
- Sektens afgang
- At besøge det forladte kollektiv

##### Efterforskning

- Det mishandlede kvæg
- Den forurenede kilde
- At undersøge sekten

#### Beskrivelsen af aliens

**Sekten:** Alienen et barn af gudinden, det guddommeliges herold, sublimeringen af menneskelig eksistens. Udfrielsen, velsignelsen og gudindens gave.

**Neue Drebkau:** Et rædselsvækkende monster, der er undsluppet fra et sygt sinds mareridt, en dæmonisk entitet fra en mørk afkrog af helvede, en xenomorph, et fremmed væsen af ukendt oprindelse, der ikke har hjemme på Hoevenschede.

**Generelt:** drage, mareridtsvæsen, dæmon, djævel, uhyre. Et slimet bæst, et mareridt af tænder og klør, en natglinsende drage, et ubestemmeligt mørke, der bringer døden med sig. Den har sylspidse tænder, en morderisk halebrod, og en benet hale, der kan kløve en mand i to. Den er et væsen, der ikke kender til anger, barmhjertighed eller nåde, en dræber, der nådesløst forfølger sit bytte. Et produkt af et nådesløst, koldt univers, hvor evolutionen har skabt væsner, der fortrænger mennesket fra sin førerposition i fødekæden, den er menneskets undergang for den er ikke hæmmet af menneskelige følelser og sentimentalitet, den er uden frygt.

## Aliens: Morgenglorie

### Miriam Schloss

Miriam Schloss er politiagent for Det Koloniale Korps. Korpsets agenter har til opgave at rejse fra koloni til koloni og hjælpe med at varetage ro og orden og indfange kriminelle. Korpset har sin myndighed fra Det koloniale råd, som er en institution under FN, men herude langt fra jorden bliver tingene ofte lidt sammenrodede, da de fleste kolonier er et mismask af selvstændige bysamfund, corporate collectives og statsligt støttede territorialbyer. Det meste politiarbejde beror på de lokales velvilje. Kolonierne på de fleste planeter består af et vidtstrakt netværk af små, isolerede landsbyer på med få hundrede indbyggere. De fleste forbrydelser håndteres af de lokale, og der er derfor kun brug for korpset til at håndtere de alvorlige forbrydelser og organiseret kriminalitet. Bliver tingene alvorligere end det, sender man korpsets marinere i stedet.

En stærk korpsånd driver politiagenterne. De er loyale over for korpset, de skjuler deres arrogance over for de lokale, og de er nådesløse over for forbryderne. Som agent sendes man på opgave fra det centrale hovedkvarter, og man er ofte på opgave måned efter måned, hvoraf størstedelen bruges i kryosøvn mellem stjernerne. Man lever, når man kan, og de fleste politiagenter lever heftigt fra de har indfanget forbryderen til ligger sig i kryosengen på vej mod næste opgave. Et slogan blandt korpsets yngre folk hedder "Børn født, mens man var i kryosøvn, tæller ikke".

Miriam har ikke før besøgt Hovenschede, men den er som de fleste terraformede planeter. Den består af en hovedkoloni, hvor planetens rumhavn er, samt en masse mindre kolonilandsbyer med 50 - 400 indbyggere, hvis størrelse varierer alt efter hvor længe siden det er, at planeten blev terraformet. Den smule civilisation, der vil være at finde, er i hovedkolonien, og det er her pausen mellem denne og næste opgave skal bruges.

Landsbyerne på Hovenschede er som alle andre steder. De ligger isoleret fra hinanden, og de nås kun med lufttransport. Forbrydelserne er næsten altid mord, oftest i affekt, som lokale ikke selv har nosserne til at opklare, da det vil rive op i for mange intriger, så de har derfor brug for nogen udefra til at gøre det. Den slags sager løser sig altid af sig selv for korpsets folk. Der bliver fundet en forbryder, som oftest gerningsmanden, der bliver råbt og skreget mellem de lokale, når deres intriger vælter frem, og derefter kan man tage forbryderen med sig til hovedkolonien, hvor han dømmes og straffes, og er han lidt klog, så udnytter han chancen til at emigrere til en anden planet.

Denne her sag er dog anderledes. Byrådets formand, **Hr. Wesenbecker**, meddeler, at de lokale gentagne gange har klaget over en lokal sekt, som kalder sig Morgenglorie, og at det er kommet til

Coolness 80  
(Panik 20%: 16)

Evner  
Krop 75  
Sind 50  
Social 55  
Psyche 40

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 15%,  
At strides 55%,  
Skydevåben 60%  
Sind: General lærdom 15%,  
Opmærksomhed 45,  
Politiprocedurer 60%  
Social: Lyve 15%,  
Charme 25%, Forhør 30%  
Psyche: Intuition 35%,  
Empati 15%, Bemærke  
løgne 30%

## Aliens: Morgenglorie

voldelige sammenstød mellem de to grupper, hvorfor man vil nu have korpset til at gribe ind. Opgaven bliver at få afklaret problemet og slæbt eventuelle forbrydere for en domstol i planetens hovedkoloni. Hvorfor byrådet ikke selv har løst sagen, er underligt.

"Altid på farten" ville være et passende mellemnavn for Miriam. Hendes opgaver bringer hende altid videre på nye opgaver. Hun spenderer store del af sit liv i kryosøvn mellem de forskellige terraformede verdener. Hun har opgivet at følge med i storpolitik, hendes liv er alt for fjernt til den slags, og hun har ganske vist en lejlighed et sted, men hun har ikke set den i tre år (og af de tre år har hun kun været vågen i ni måneder). Der blevet langt mellem familiebesøgene eller aftnerne med vennerne. Det sociale liv er med korpset, og kærlighedslivet finder sted på anonyme værtshuse. Miriam vil gerne forfølge en karriere i korpset, men de gode stillinger bliver altid besat, mens hun er i kryo. Hun er ferm til sit job, men i ydre ødemark er det svært at fremvise cheferne ens storslåede succeser. Hun holder hovedet roligt i stressede situationer, hun tænker klart, og hun bliver ikke bange.

### Skadestabel

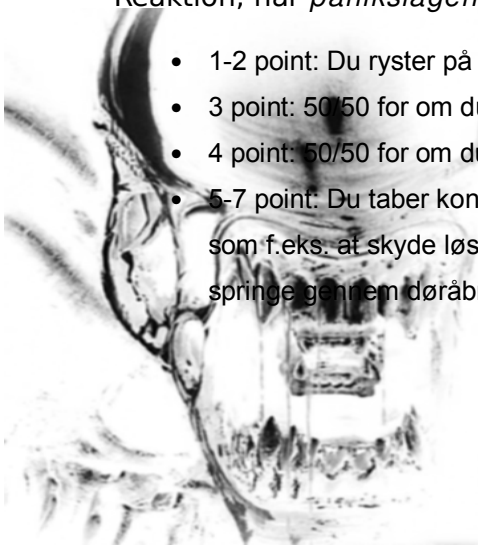
Konsekvens _____	(effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
Konsekvens _____	(effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -40% på 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.



## Aliens: Morgenglorie

### Alfred Wesenbecker

Alfred er byrådsmand i Neue Drebkau, hvor han er Firmaets repræsentant. Alfred fik tildelt posten for et års tid siden, og han er fornyligt flyttet til Neue Drebkau for at varetage sin rådsmandspost på vegne af Firmaet. I 'Hovedstaden', dvs. planetens hovedkoloni, var Alfred en dygtig administrator, og han var på vej opad i systemet. Som en del af dette tog han imod posten som rådsmand, men siden han forlod 'Hovedstaden', har han ikke haft mulighed for at avancere. Der er ikke nogen topposter rede til overtagelse, der er ikke et veludbygget netværk af kontakter, som man har strategiske forretningsmiddage med. Rådsmand Wesenbecker har nået toppen af sin karriere i en alder af 31, og han overvejer ofte, om han har valgt forkert, men han kan godt lide livet i Neue Drebkau. Han holder af at bo i landsbyen, men er det rigtige valg?

Han har derfor flere gange forsøgt at få sin kæreste, **Magda van Tiernan**, til at forlade 'Hovedstaden' og flytte sammen med ham i Neue Drebkau. I begyndelsen var hun meget imod, men sidst de snakkede over satellitnetværkets chat, var hun ikke helt imod ideen. De har været sammen i tre år, og det er måske på tide at gøre noget seriøst ud af det? Men kan børn blive andet end landmænd herude? Er det ikke at dømme barnet til en karriere ud i ingenting?

Alfred kan i virkeligheden godt lide livet i Neue Drebkau. Tempoet er langsommere end inde i hovedbyen, og det passer i ham godt. Mavesåret er forsvundet, pulsen er blevet rolig, og stresset er der ikke længere. Når tingene omkring ham bliver stressede, eller når folk råber i munden på hinanden, begynder han at svede kraftigt og at blive usikker, stemmen skælver, og han føler, at han ved ikke, hvad han skal gøre. I de situationer er Alfred glad for, at han har **Tessa** i nærheden. Hun er nærmest byens selbestaltede sherif, selvom en sådan ikke findes, og at det i virkeligheden er det Koloniale Korps' opgave. Hun er standhaftig, dygtig med et våben og ganske kompetent selv i nærkamp. Hun spenderer en god tid ude i vildmarken med at jage det lokale småvildt.

For ikke længe siden dukkede en religiøs sekt op i udkanten af Neue Drebkau. Den kalder sig Morgenglorie, og den ledes af den karismatiske **Fader Josefsen**. Alfred har et par gange talt med Josefsen, når han besøgte den lokale købmandsbutik. En ting er Alfred vis på, og det er, at Josefsen ikke er nogen landbo. Han er bybo ligesom Alfred, og han må have trukket sig bort fra storbyens stress og jag på samme måde som Alfred. Den ene blev byrådsformand, den anden blev leder af en sekt. Så

Coolness 60  
(Panik 20%: 12)

Evner  
Krop 40  
Sind 65  
Social 65  
Psyche 50

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 35%,  
At strides 15%, Jogging 40%  
Sind: General lærdom 35%,  
Opmærksomhed 35 %,  
Lovkundskab 60%,  
Administration 50%  
Social: Lyve 35%,  
Charme 35%, Veltalenhed 65%  
Psyche: Intuition 25%,  
Empati 35%

## Aliens: Morgenglorie

forskellige er de to alligevel ikke.

Morgenglories medlemmer har indrettet et landbrugskollektiv omtrent 20km fra byen, og de kommer af og til ind for at sælge afgrøder for reservedele- I begyndelsen gik det fint. Alfred er vant til at omgås forskellige religiøse grupperinger, da den slags ikke er sjældne inde i hovedstaden, men det er anderledes her ude på landet, hvor man ikke er vant til at omgås folk, som ikke ligner en selv. Teenagerne **Emiel** og **Petra** har for kort tid siden forladt deres barndomshjem og sluttet sig til sekten. De har været kærester i et par år, og Petra nedkom med deres barn, mens de var hos sekten. Hverken teenagerne eller deres barn har været hjemme hos deres familier siden, og da de begge er 18, så har deres forældre intet krav på, at de skal komme hjem. Ikke desto mindre har det medført en række konfrontationer mellem Neue Drebkau indbyggere og sekten. Det bliver selvfølgelig ikke bedre af, at både familien **Korteweg** og familien **Rotmensen** påstår, at sekten har dræbt deres husdyr, og ladet ligene ligge og flyde, og det er blevet klaget gentagne gange over sekten til byrådet, at Alfred har bedt det Koloniale Korps sende en politiagent til at løse problemet. Han ville ønske, at de lokale ikke var så bondske og indskrænkede, og det er rart at få en civiliseret person ud, som kender til ny liv og mangfoldighed til at løse problemet. Byrådsmedlem **Staas Hegest** er rasende over, at Alfred har tilkaldt hjælp udefra. Staas har flere gange lagt op til, at sekten skulle smides på porten, og Alfred mistænker ham for at piske en stemning i vejret.

### De andre spilpersoner i Neue Drebkau

**Amalia Krista Lange** - pensioneret forretningskvinde, men alligevel driver hun et landbrug sammen med sin ægtemand (andet ægteskab). Det er ret imponerende, at hun kan holde ud. Hende og manden har dog allerede planlagt, hvor de skal begraves. De har en smuk lille lund bagerst på deres ejendom.

**Tessa Timmerman** – Jordnær landbruger og handlekraftig jæger. Hun hører virkelig til ude "på landet", og hun er en god hjælp her i kolonien. Hun er god til at holde styr på folk, hun ville egne sig godt som ordenshåndhæver.

**Joost-Hendrick Korteweg** - pervers stodder. Hvis det ikke var fordi, han var den eneste mekaniker og blikkenslager, så var han blevet smidt på porten for længst. Han er doven, han drikker, han kigger efter alle teenagepigerne, mens han fylder alle drengenes hoveder med sine perverse historier om sine såkaldte scoringer.

**Merkus Bakker** - Ærketypisk nørd, som har det bedre med en bog og en computer, end med andre mennesker. Han er nok vores bedste it-mand og radiotekniker, så vi har et problem den dag, han forlader os for at læse på universitetet. Han skal helt til naboplaneten Muiden eller tilbage til Jorden for at gøre det.

**Sem Rotmensen** – essensen af konservativ tredjegenerationslandmand, der ikke kender til andet end landbrug, og som mener, at det er det eneste ærlige erhverv. Mandens tolerance for det anderledes kan ligge på et meget lille sted.

## Aliens: Morgenglorie

### 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).



## Aliens: Morgenglorie

### Joost-Hendrick Korteweg

Joost-Hendrick er selvlært mekaniker og blikkenslager. Han leverer en række services til Neue Drebkau, som gør ham uundværlig, men ved siden af disse, gør han mest muligt for ikke at røre en finger. Joost-Hendrick kom til Neue Drebkau en måned efter dens officielle grundlæggelse, og han opdagede, at indbyggerne manglede en håndværker. Han manglede et sted at være, og et sted, hvor folk ikke kendte til hans baggrund. Så strandede han her. Her, hvor der ingen fortid er.

Joost-Hendrick kan godt lide sex. Han taler gerne om det, og han fortæller gerne Neue Drebkaus teenagedrenge om alle hans sexeventyr, for hvem vil ikke høre om hans sidste ferie, hvor han brugte fire dage på et hotelværelse med tre ludere? Drengenes mødre hader, at han fortæller om det, men han er ligeglad, og kigger efter deres teenagedøtre. Han har hacked sig ind i skolens database, så han ved hvornår tøserne er 18 år gamle. Næste gang han tager på ferie, tager han væk fra det her røvhul af en planet, og finder et sted med villige teenage transer. I en alder af 39 har Joost-Hendrick ingen planer om at stifte familie. Verden ude for dette provinshul er simpelthen for stor, og der venter så mange villige tøser derude. Nårh ja, apropos villige tøser, så er de lokale i oprør. En eller anden knægt, **Emiel** hedder han, har bollet sin kæreste tyk, og bagefter er de stukket af til kollektivet Morgenglorie. Tjæe, så er det åbenbart en eller anden knægt, der har hørt lidt efter ... bortset fra hva' fanden har han slæbt pigen med for? Lad kollektiver være kollektiver, men ikke mange af de lokale kan klare den slags. De er ikke vant til, at folk kan vælge et anderledes liv. Det bliver så ikke spor bedre af, at familien **Rotmensen** og familien **Korteweg** ("Nej, vi er ikke i familie med hinanden") huler op om, at deres husdyr bliver dræbt på bestialsk vis, og at det kun kan skyldes sekten. Det er sandsynligvis **Arnold Kortweg** og **Sem Rotmensen**, der er ude på at piske en stemning op. De har sikkert valgt sig et par selvdøde køer til at spille rollen som ofre for kulten, og de får god hjælp til at piske stemningen i vejret fra byrådsmedlem **Staas Hegest**, som har et horn i siden på byrådsformand **Alfred Wesenbecker**.

En mand, som Joost-Hendrick - eller pervers stodder, som mange andre ville kalde ham - går gennem livet med en flaske sprut i den ene hånd og et pornoblad i den anden. Han foretrækker, at der er ro om ham, da vrede folk omkring ham plejer at dele tæsk ud, og i stressede situationer er han hverken bleg for at kalde på forstærkninger, foreslå tilbagetrækning eller på anden vis tænke kreativt for at løse problemer. Det kommer hans maskulinitet ikke i klemme af. På den måde er han ikke som den skydegale **Tessa Timmerman** med den lækre røv, der nærmest har erklæret sig som koloniens

Coolness 50  
(Panik 20%: 10)

Evner  
Krop 60  
Sind 40  
Social 60  
Psyche 60

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 15%,  
At strides 45%,  
Blikkeslager 50%,  
Mekaniker 50%  
Sind: General lærdom 25%,  
Opmærksomhed 35,  
Computerbrug 15%  
Social: Lyve 20%,  
Charme 05%,  
Porno 35%  
Psyche: Intuition 65%,  
Empati 15%,



## Aliens: Morgenglorie

selvbestaltede sherif. Et er byrådet med dets vattede formand, **Hr. Wesenbecker**, ikke kan sætte hende på plads, men hun skal fandme ikke hundse med Joost-Hendrick. At hun opfører sig sådan kan kun skyldes penismisundelse.

### De andre spilpersoner i Neue Drebkau

**Alfred Wesenbecker** – Byrådsformand, Firmaets repræsentant, røvslikker, mappedyr, embedsmand, sikkert også bøsse og udstyret med en meget lille pik. Nå ja, så er han også meget flink at snakke med.

**Tessa Timmerman** – Jordnær og handlekraftig jæger. Hun er arrogant, våbenliderlig, sikkert også lesbisk, og hun hænger hele tiden ud med ham Alfred, men han er også bare en bøsse. Det eneste, der virkeligt er at sige om hende, er at hun har en lækker røv, og at hun ikke har været sammen med en rigtig mand, førend hun har været sammen med undertegnede.

**Amalia Krista Lange** - pensioneret forretningskvinde, men alligevel driver hun et landbrug sammen med sin ægtemand (andet ægteskab). Gamle stædige kvinder forgår ikke så let, hun er noget af en pine, men hun har da i det mindste noget at have det i, og det må man sgu respektere.

**Sem Rotmensen** – essensen af konservativ tredjegenerationslandmand, der ikke kender til andet end landbrug, og som mener, at det er det eneste ærlige erhverv. Mandens tolerance for det anderledes kan ligge på et meget lille sted. Han er en fuser, som kun landmænd kan være det.

**Merkus Bakker** – drengerøv, men han er rimeligt snu med en computer. Han er helt klar værd at holde øje med, skulle man have brug for en computergeni. Han er vist ikke mere end 16 eller 17, men han skal vist af sted på et universitet snart. Sikkert en okay knægt, og han lytter da pænt efter farmand her.

## Aliens: Morgenglorie

### 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).



## Aliens: Morgenglorie

### Merkus Bekker

Merkus Bekker føler sig fanget i Neue Drebkau. Hans største karriemulighed består i at blive radiotekniker og it-reparatør for en flok bonderøve, der er rejst gennem universet for at blive landmænd! Når han kan blive optaget på universitet, så er det farvel til Neue Drebkau og dens bonderøve. Indtil da er det bare at udholde at være 18 år og ingen steder at tage hen. Til hverdag hjælper Merkus til på radiotårnet for **Fabian Smit**, hvor han vedligeholder koloniens kommunikation til resten af planeten, mens han venter på at høre, om han er blevet optaget på Muldens universitet. Så er det it-studier og en karriere som den ondeste programmør - selv om han hader livet i Neue Drebkau, så kan han ikke undslå sig fra, at han er en nørd, og i særdeleshed den største nørd i området.

Merkus plejer at spendere sin tid sammen med **Emiel**, der også er 18 år. De har kendt hinanden lige siden Neue Drebkau blev grundlagt for to år siden, og når han ikke bruger sin tid sammen med Emiel, så hænger han ud i nærheden af mekanikeren, **Joost-Hendrick**, der fortæller historie fra sit sexliv, som han har dyrket lystigt på sine rejser ude mellem stjernerne. Merkus' forældre kan ikke fordrage, at han lytter til Joost-Hendricks historier, men det er der ingen forældre som kan, og Joost-Hendrick fortæller dem lystigt til alle byens drenge. For tiden spenderer Merkus en stor del af sin tid alene, da han kun gider lytte så og så meget til Joost-Hendrick, og Emiel er sammen med sin kæreste flyttet ud til kollektivet Morgenglorie, som er en sekt eller sådan noget. Han har ikke set Emiel siden, og Emiels kæreste, **Petra**, er lige nedkommet med et barn, så alle de voksne i Neue Drebkau er oprørte over, at hverken Emiel eller Petra har været hjemme hos deres forældre siden. Sidste uge fik nogle fra sekten tæsk af bonderøvene, fordi Emiel og Petra ikke vil besøge deres forældre. Særligt Petras mor, **Etta Goossens**, er helt ude af den. Hendes øjne er røde af gråd, og hun ser ikke ud som hun har fået en ordentlig nats søvn, siden hun fik at vide, at hun ikke kunne få sin datter og barnebarn at se. Selvom Merkus drømmer om bare at komme væk, så vil han ikke holde op med at have forbindelse til sine forældre. Merkus bryder sig ikke om vold. Det gør ham usikker, og i stressede situationer begynder han at hakke og stamme i det, og han har mest af alt bare lyst til at stikke af - og kan han se sit snit til at liste af sted, så gør han det sgu. Ingen skal holde på ham, og han udvander, når der er øretæver i luften. Allermest vil han bare gerne have lov til at stikke af fra planeten.

#### De andre spilpersoner i Neue Drebkau

**Alfred Wesenbecker** – Byrådsformand, Firmaets repræsentant, byboer og en som ved, hvor fedt det er at bo i storbyen, og hvor ussel det er at leve på landet. Han må om nogen vide hvor ufedt, der er i Neue Drebkau.

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, Computer 60%, Radio 50%  
Social: Lyve 15%,  
Charme 15%  
Psyche: Intuition 15%,  
Empati 15%

## Aliens: Morgenglorie

**Tessa Timmerman** – Jordnær og handlekraftig jæger. Hvis nogen kan noget med våben og jagt må det være Tessa. Hun er nærmest noget fra fortiden med hendes sære interesser for jagt og landbrug, hun hører vist ikke til i byen. Joost-Hendrick fortæller desuden, at hun er noget af en mandeæder, og at han er den eneste, der kan tilfredsstille hende.

**Amalia Krista Lange** – gammel dame, der driver et landbrug med sin lige så gamle ægteemand. Hun har vistnok været et eller andet stort en gang, men nu er hun vist tilfreds med at have en gård og at få lov at dø på landet. Om man fatter det?

**Sem Rotmensen** – essensen af konservativ tredjegenerationslandmand, der ikke kender til andet end landbrug, og som mener, at noget af det bedste man kan være er landmand. Meget dedikeret til sit hverv, men ellers meget flink.

**Joost-Hendrick Korteweg** – byens bedste historier og ingen af de voksne kan fordrage ham. Han er desuden blikkenslager og mekaniker, og da ingen andre er eksperter på området, kan de ikke undvære ham, selvom der nok er mange, som gerne så ham sendt langt bort – eneste undtagelse er nok Tessa, som knepper Joost-Hendrick i tide og utide.

### 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)

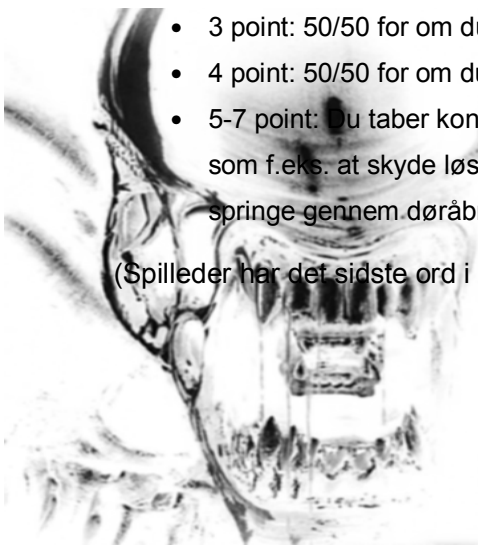
### Reaktion ved tab af Coolness-point

- 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 jerndør i for snuden af vennerne.

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



## Aliens: Morgenglorie

### Tessa Timmerman

Tessa er en altnuligkvinde, når det gælder våben, håndgemæng og om at have et køligt hoved. Tessa har en lille gård i udkanten af Neue Drebkau, som hun bestyrer alene. Hendes hjerteblod er lagt i jorden, i gården og lokalsamfundet, som hun elsker højt, og som hun er villig til at forsvare, koste hvad det vil. Hun ser sig selv som Neue Drebkaus uofficielle, selvbestaltede sherif, og i den kapacitet har hun stået byrådet bi som ordenshåndhæver. Hun er derfor ærgerlig over, at man med de seneste uroligheder har valgt at tilkalde en politiagent fra det Koloniale Korps. Hvem end der kommer, så aner vedkommende ikke noget om livet herude, langt fra byerne, og politiagenten vil jo slet ikke kunne tage hensyn til lokale forhold. Hvad forstår bymennesker sig på slags?

Til hverdag bestyrer Tessa sin lille gård, og hun bruger en del tid på at gå på jagt, og hun kender lokalområdet ret grundigt, og ingen kan jage i området uden, at hun bliver bekendt med det (ikke at det er ulovligt at jage, men hvad forstår de andre sig på at jage, de er trods alt bønder?). Der er intet større vildt på Hovenschede, men hun er ferm til at skyde de mange gnavere, der lever på sletten. Hjemmet er prydet med et utal af pelse. Ved siden gården og jagten bruger Tessa sin tid på livet i byen. Hun bakker op om de lokale tiltag, om det så er helligdagsbanko, og hun assisterer altid byrådet, når de har brug for en til at sørge for orden. Hun kan ikke lade være med at have et øje til rådsformanden, **Alfred Wesenbecker**, som synes et godt fangst. Han har et fornuftigt hoved, og han holder af at bo i Neue Drebkau, og så er han single, og omtrent jævnaldrende, da hun selv er 30. Han skal selvfølgelig lige have et hint, den slags er han ikke så god til. Typisk mænd.

For nyligt har kollektivet Morgenglorie voldt problemer for sammenholdet i byen. Et ungt teenagepar, **Petra** og **Emiel**, har ladet sig forføre af sektens overhoveds prædikener, og alt hvad byrådet har gjort er at tilkalde en politiagent. De siger, at det skyldes, at man er begyndt at chikanere sekten - bare fordi nogle af dem fik nogle tæsk af et par vrede landmænd - og at det er bedst med hjælp udefra. Stod det til Tessa, så satte man hende i spidsen for en gruppe retskafne borgere, og så skulle de nok få sat lidt orden på det kollektiv og få bragt Petra og Emiel hjem. Byrådsmedlem **Staas Hegest** er ikke fremmed over for ideen, og han er den eneste i byrådet, som har talt åbent og højlydt imod, at der blev sendt besked efter en politiagent. Staas Hegest har i det hele taget talt for, at man selv løser problemet og sætter sekten på døren. Det er ingen dårlig ide, og Staas har helt klart en stemme herfra ved næste byrådsvalg. I det hele taget finder Tessa, at angreb er det bedste forsvar, og i stressede situationer tænker hun strategisk.

Coolness 60  
(Panik 20%: 12)

Evner  
Krop 60  
Sind 40  
Social 60  
Psyche 60

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 30%,  
At strides 50%, Landbrug  
25%, Jæger 55%  
Sind: General lærdom  
25%, Opmærksomhed 55,  
Xenobiologi 20%  
Social: Lyve 20%,  
Charme 20%,  
Psyche: Intuition 25%,  
Empati 15%,

## Aliens: Morgenglorie

**Alfred Wesenbecker** – Byrådsformand, Firmaets repræsentant, sympatisk person. Han er et par år ældre end Tessa, han holder af Neue Drebkau, og så han er et godt catch, og der er plads til en mere hjemme på gården.

**Amalia Krista Lange** – pensioneret forretningskvinde, men alligevel driver hun et landbrug sammen med sin ægtemand (andet ægteskab). Det er ret imponerende, at hun kan holdet ud. Hende og manden har dog allerede planlagt, hvor de skal begraves: De har en smuk lille lund bagerst på deres ejendom.

**Joost-Hendrick Korteweg** – pervers stodder. Hvis det ikke var fordi, han var den eneste mekaniker og blikkenslager, så var han blevet smidt på porten forlængst. Han er doven, han drikker, han kigger efter alle teenagepigerne, mens han fylder alle drengenes hoveder med sine perverse historier om sine såkaldte scoringer. Han er alt for klam til nogen sinde at have fået lagt en pige ned. Intet under at han lever alene.

**Sem Rotmensen** – essensen af konservativ tredjegenérationslandmand, der ikke kender til andet end landbrug, og som mener, at det er det eneste ærlige erhverv. Sem brænder for Neue Drebkau, og han er en mand, der vil dø for sagen. Han er et godt menneske og en god bonde.

**Merkus Bakker** – ung knægt. Kun fordi det står i hans papirer, at han er 18, ellers ligner han en splejs på 16. Ærketypisk nørd, som har det bedre med en bog og en computer, end med andre mennesker. Gad vide hvornår han forlader Neue Drebkau, og gad vide hvorfor han ikke allerede har forladt byen?

### Skadestabel

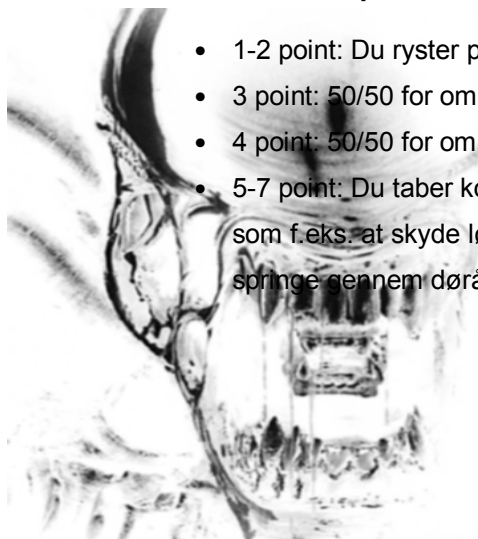
- Konsekvens \_\_\_\_\_ (effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
- Konsekvens \_\_\_\_\_ (effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
- Konsekvens \_\_\_\_\_ (effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
- Konsekvens \_\_\_\_\_ (effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
- Konsekvens \_\_\_\_\_ (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 jerndør i for snuden af vennerne.



## Aliens: Morgenglorie

### Amalia Krista Lange

En gang var Amalia en driftig, dynamisk, karrieminded, dygtig, ferm, effektiv, travl, stresset, fortravlet, tyndslidt, frustreret businesswoman. Hun sled sin første ægte mand op i et rædselsfuldt ægteskab, hvor de knap nok havde tid til skilsmissten. Siden mødte hun sin nuværende ægte mand, **Verbnigge**, der havde en anden ide om, hvordan livet kunne leves. Nu har hun fundet ro som landmand. Hende og hendes anden mand, Verbnigge, har investeret deres betragelige formuer i en stor gård, og givet det meste videre i arv til deres børn og børnebørn hjemme på jorden, mens de selv har valgt at føre livet videre som landmænd. Både Amalia Krista og Verbnigge har det lagt til pulserende storbyliv fra sig. De har fundet ro på landet, og de agter at spendere resten af deres liv her sammen. De har endog udpeget en lille lund, som ligger bagerst på deres grund til at være stedet, hvor de en dag skal begraves. Hun er lykkelig.

Det lokale samfund har det dog ikke nær så godt, og det kan Amalia Krista ikke lade være med at forholde sig til. Sekten Morgenglorie, der er anført af **Fader Josefsen**, har lokket et ungt par til at flytte fra deres familier, og pigen er endog nedkommet, mens hun og kæresten bor hos sekten, og ingen af bedsteforældrene har fået lov at se til barnet. Barnet er ikke en gang blevet tilset af en lokal læge. Det her er en af de sager, hvor Byrådet bør skride ind og løse sagerne til alles bedste, og der hviler byrådsformanden **Hr. Weserbecker** en alvorlig arbejdsopgave. Det bedste, man kan gøre, er at bistå ham med den svære opgave og ikke gribe til våben og selvtægt. Byrådsmedlem **Staas Hegests** forsøg på at piske i rørte vande er usundt for hele samfundet, og det er vist ham, der har inspireret nogle af bønderne til at overfalde sektens medlemmer sidst de var i byen for at købe reservedele. Amalia har en mistanke om, at et par af hendes mands kortspilsvener, **Sem Rotmensen** og **Arnold Korteweg**, er af den type, der bevidst vil skabe splid.

Amalia Krista tåler ikke så godt stressede situationer. På overfladen fremviser hun en rolig og stabil person, men på indersiden begynder den stress, som hun ellers havde håbet blev tilbage på jorden, at æde hende op, og selvom hun kan opretholde et roligt ydre, så er hendes indre et rod, der før eller siden trænger frem til overfladen. Det rolige liv i Neue Drebkau holder heldigvis stressdæmonerne borte, og hun har intet hørt til dem de to år, hun har boet her. Livet i Neue Drebkau er værd at kæmpe for, men det er mangfoldigheden også. Amalia Krista har ingen respekt for de af hendes bysbørn, der argumenterer for konformitet og ensformighed, dem som ser sekten som en trussel mod deres reglementerede og fastlagte hverdag.

Coolness 50  
(Panik 20%: 10)

Evner  
Krop 55  
Sind 55  
Social 60  
Psyche 50

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 15%,  
At strides 15%, landbrug  
55%  
Sind: General lærdom  
35%, Opmærksomhed  
15%  
Social: Lyve 35%,  
Charme 35%, Business  
45%  
Psyche: Intuition 35%,  
Empati 35%

## Aliens: Morgenglorie

**Alfred Wesenbecker** – Byrådsformand, Firmaets repræsentant, sympatisk person. Han er en ægte byboer, som har forelsket sig i det landlige liv. Nu mangler han bare at finde sig en rigtig pige, måske Tessa?, og så er han solidt forankret herude.

**Amalia Krista Lange** – pensioneret forretningskvinde, men alligevel driver hun et landbrug sammen med sin ægtemand Verbnigge, som Sem og Arnold spiller kort med. Det er ret imponerende, at hun kan holdet ud. De har endog allerede planlagt, hvor de skal begraves: De har en smuk lille lund bagerst på deres ejendom. Se det er bymennesker, der har forstået at tage landlivet til sig.

**Joost-Hendrick Korteweg** – pervers stodder. Hvis det ikke var fordi, han var den eneste mekaniker og blikkenslager, så var han blevet smidt på porten forlængst. Han er doven, han drikker, han kigger efter alle teenagepigerne, mens han fylder alle drengenes hoveder med sine perverse historier om sine såkaldte scoringer. Intet under at han lever alene.

**Tessa Timmerman** – Jordnær og handlekraftig jæger. Hun hører virkelig til ude "på landet", og havde hun levet i 1800-tallet havde hun været en driftig cowboy eller ranger. Hun optræder nærmest som Neue Drebkau selvbestaltede sherif, og man kunne have hende og Alfred mistænkt for en affære.

**Merkus Bakker** – en pæn, ung mand. Med hans interesse for computere og it-teknologi burde han søge en ordentlig uddannelse og en karriere i en storby på Jorden. Gad vide hvorfor han er her endnu? Er det hans forældre, som holder på ham?

### Skadestabel

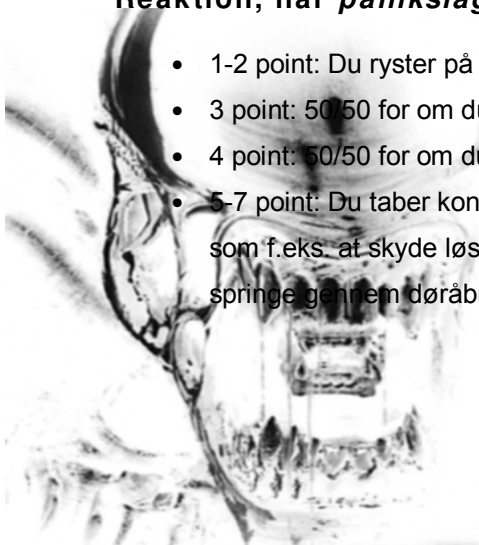
Konsekvens _____	(effekt: -10% på alle færdigheder og evner)
Konsekvens _____	(effekt: -20% på alle færdigheder og -10% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -30% på alle færdigheder og -20% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -35% på alle færdigheder og -30% på evner)
Konsekvens _____	(effekt: -40% på 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 jerndør i for snuden af vennerne.





## Sem Rotmensen

Det bedste ved Neue Drebkau er, at man kender sin hverdag. Rutinen, hverdagen, traditionerne, årets gang er de fire hjørneste, som Sem har bygget sit liv op over. Sem er tredje generation af landbrugskolonister, og hvert slægtled er opvokset på hver sin terraformede landbrugsplanet. Det kan lade sig gøre, fordi man holder fat i det traditionelle liv. Ganske vist kan man rejse mellem stjernerne, men når det tager 1½ døgn med planetens hurtigste transportform at nå hovedstaden og dens eksotiske luksusvarer, hvoraf halvdelen importeres fra andre planeter, så kan man ikke forvente et højteknologisk, digitalt liv. Det traditionelle, lavdigitale landbrugsliv har eksisteret i generationer, hvilket er mere end man kan sige om det højdigitale byliv, som er på randen af udryddelse hver gang, der sker et mindre svigt i forsyningerne, om det så er el, mad eller bare gode gener. Sem er ægte landboer, og hans børn bliver fjerde generation i denne tradition. Uanset hvad hans elskede kone måtte mene om ingeniør- eller lægeuddannelser, så skal hans søn være landmand.

Coolness 60  
(Panik 20%: 12)

Evner  
Krop 65  
Sind 50  
Social 40  
Psyche 65

### Færdigheder

Krop: General Atletik 15%,  
At strides 35%, landbrug  
55%, Jagt 30%  
Sind: General lærdom  
25%, Opmærksomhed  
35%  
Social: Lyve 35%,  
Charme 15%  
Psyche: Intuition 15%,  
Empati 15%

Idyllen har desværre ikke varet ved. For ikke længe siden dukkede en gruppe religiøse fanatikere op. De har oprettet en vegetarisk sekt anført af **Fader Josefsen** et godt stykke uden for Neue Drebkau, men ikke langt nok fra Sems jorde. Når de religiøse tager ind til Neue Drebkau for at sælge deres varer, passerer de forbi Sems marker, og deres opførsel er en hån imod alt, hvad dette samfund står for. Bedre bliver det ikke af, at de har lokket to teenagere på afveje, **Emiel de Vries** og **Petra Gossens**. De er flyttet ud til kulten, hvor Petra er nedkommet, og de har hverken ville se deres forældre siden, eller ladet deres bedsteforældre se deres barnebarn. **Etta Goossens**, Petras mor, er ude af sig selv af sorg over dette.

Byrådsformand **Hr. Wesenbecker** har ikke begreb om sagens vigtighed. Kultens tilstedeværelse er intolerabel, og de eneste, der rigtig har forstået det, er **Tessa Timmerman**, der nok er området bedste jæger, selvom hun ikke har fået nedlagt sig en ægtemand, og byrådsmedlem **Staas Hegest**. Staas har flere gange argumenteret for, at man skrider til handling, og for at puste til ilden, har Sem lagt planer sammen med sin nabo, **Arnold Korteweg**. De har hver især slået tre styk kvæg ned, ganske vist tre skravlede og halvsyge høveder, men med falske fodspor og lidt bluf, burde det være muligt at få Staas og Tessa til at betragte dette som kultens drab på Arnolds og Sems kvæg, og det burde være nok til at få dem til at skride til handling. Nu er det bare at sætte det lille blufnummer i spil. Det er ligesom, når man spiller poker Arnold og **Verbninge Lange**.

## Aliens: Morgenglorie

### De andre spilpersoner i Neue Drebkau

**Alfred Wesenbecker** – Byrådsformand, Firmaets repræsentant, sympatisk person. Han er en ægte byboer, som har forelsket sig i det landlige liv. Han kan endnu nå at blive en anstændig kolonist, hvis han bare kan få lagt alle sine bymanerer fra sig.

**Joost-Hendrick Korteweg** – pervers stodder. Hvis det ikke var fordi, han var den eneste mekaniker og blikkenslager, så var han blevet smidt på porten forlængst. Han er doven, han drikker, han kigger efter alle teenagepigerne, mens han fylder alle drengenes hoveder med sine perverse historier om sine såkaldte scoringer. Intet under at han lever alene.

**Tessa Timmerman** – Jordnær og handlekraftig jæger. Hun hører virkelig til ude "på landet", og havde hun levet i 1800-tallet havde hun været en driftig cowboy eller ranger. Hun optræder nærmest som Neue Drebkaus selvbestaltede sherif. Ingen tvivl om, at hendes næste bytte er Alfred Wesenbecker.

**Merkus Bakker** – en af de rodløse teenagere, der heller vil rodde med computere og teknologi, end få beskidte hænder. Han er en af de respektløse teenagere, der ikke kan komme hurtigt nok ud af byen. Den slags knægte er en hån imod alt det, som Neue Drebkau står for.

### 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)

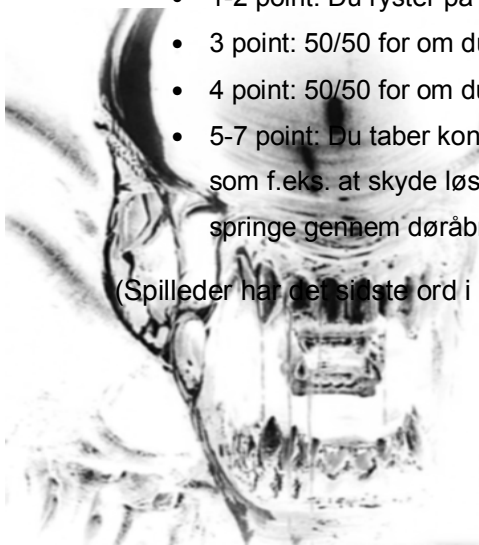
### Reaktion ved tab af Coolness-point

- 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 jerndør i for snuden af vennerne.

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



## Aliens: Morgenglorie

### Magda van Tiernan

Forskellen mellem dem, der bor i landbrugskolonierne, og dem, der bor i hovedstaden med rumhavnen, er hvad de vil med livet. Provinskolonisterne er sprunget af ræset, de er kørt ud på en sidelinje, hvor de lever et cyklisk liv i pagt med jorden. Synd for dem. Magda tilhører det andet hold, dem med fingeren på pulsen.

Magda er desuden part i et langdistanceforhold. Hendes kæreste gennem tre år, **Alfred Wesenbecker**, er blevet givet en byrådspost langt ude på landet i en lille obskur kolonilandsby kaldet Neue Drebkau. De er ofte på chatten, og Alfred har gentagne gange forsøgt at lokke Magda ud på landet. Denne gang vil hun overraske ham. Hun har meddelt sin ankomst til Neue Drebkau, og er nu på vej derud med kufferten fyldt med luksusgoder fra hovedstaden. Ting, som Alfred ikke har set i månedvis.

Vi har de ting i livet, som vi tager og som vi holder fast på. Magda har grebet både uddannelse, arbejde, karriere og livspartner og holdt fast. Hun er fast forankret i livet, og hun er ved at være i mål. Der mangler kun 2,1 barn – eller 1,4 barn, hvis hun flytter til en af de gamle koloniverdner.

I Neue Drebkau venter den verden, som har været Alfreds hverdag i alt for lang tid. Der er **Tessa Timmerman**, der udover at være stedets selvbestaltede sherif er en kold tæve, som bare skal holde sig fra Alfred, og så er der byrådsmedlem **Staas Hegest**, der bruger det meste af sin tid på at gøre livet surt for Alfred. Staas er intrigemager og rygtesmed.

Der er særligt en ting, Magda glæder sig til. Alfred tror, at den store overraskelse er, at hun dukker op, men hvad han ikke ved er, at hun har skaffet Alfred mulighed for at få en lovende stilling i Firmaets rumhavn i hovedstaden. Det er godt lønnet, hektisk, dynamisk og et springbræt for videre karrierespring. Magda er ved at koge over af glæde over at kunne overraske Alfred. Nu vil han kunne vende tilbage til hovedstaden, og hun slipper for at flytte ud til verdens ende. Der er ingen fremtid herude, og der er ingen mening med at bo herude. Med jobtilbuddet kan Alfred endelig overtales. Og så vil Tessa Timmerman være ude af billedet igen. Den kælling.

Coolness 45  
(Panik 20%: 9)

Evner  
Krop 40  
Sind 60  
Social 60  
Psyche 60

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 15%,  
At strides 15%, Ridning  
35%  
Sind: General lærdom  
45%, Opmærksomhed  
35%, Bureaucrati 45%  
Social: Lyve 35%,  
Charme 35%, Business  
45%  
Psyche: Intuition 25%,  
Empati 25%

## Aliens: Morgenglorie

### 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).



## Aliens: Morgenglorie

### Pieterella de Groot

Pieterella de Groot er ansat af Firmaet til at varetage helbredet hos Hovenschedes kolonister. Hun er en del af et korps af omrejsende læger, der rejser fra by til by og tilser folk. En af Pieterellas meget vigtige opgaver er at holde øje med ukendte sygdomme og vira, som kan true med at udrydde alle mennesker og/eller husdyr, da ingen nødvendigvis har den fornødne resistens. Pieterella har bolig i den lokale lægeklinik (sponsoreret af Firmaet) en til to uger førend hun rejser videre til den næste bys klinik, og ellers står klinikken tom indtil hun vender tilbage. På den måde har hun et utal af boliger, som alle ligner hinanden, og som hun ser i 1-2 uger af gangen.

Pieterella kommer cirka hver tredje måned gennem Neue Drebkau. Neue Drebkau er imidlertid på den anden ende, da der ca. 20km derfra er blevet grundlagt et religiøst kollektiv, som har hverver et ungt par, hvilket har gjort folk i Neue Drebkau rasende. Firmaets repræsentant i byrådet, **Hr. Wesenbecker**, har sendt bud efter en politiagent fra det Koloniale Korps til at få løst problemerne. Byrådsmedlem **Staas Hegest** har talt for, at byen selv skal løse problemet.

Sidst Pieterella var i Neue Drebkau forelskede hun sig i en ung landmand, der bor på en af gårdene, der ligger 10km uden for Neue Drebkau. Hun har derfor længe glædet sig til at komme retur til Neue Drebkau og genoptage det spirende forhold mellem hende og **Rüdiger Walter**.

Pieterella kan godt lide sit job, og hun er typen, der holder hovedet køligt under stress.

#### De andre spillere i Neue Drebkau

**Alfred Wesenbecker** – Byrådsformand, Firmaets repræsentant, sympatisk person. Han hører slet ikke til så langt væk fra storbyerne. Han er sikkert en eller anden karrieremand, som er blevet kørt ud på et sidespor af sine konkurrenter. Ærgerligt for ham, men så kan han lære det.

**Amalia Krista Lange** – pensioneret forretningskvinde, men alligevel driver hun et landbrug sammen med sin ægte mand (andet ægteskab). Det er ret imponerende, at hun kan holdet ud. Hende og manden har dog allerede planlagt, hvor de skal begraves. De har en smuk lille lund bagerst på deres ejendom.

**Joost-Hendrick Korteweg** – pervers stodder. Hvis det ikke var fordi, han var den eneste mekaniker og blikkenslager, så var han blevet smidt på porten forlængst. Han er doven, han drikker, han kigger efter alle teenagepigerne, mens han fylder alle drengenes hoveder med sine perverse historier om sine såkaldtes scoringer.

Coolness 60  
(Panik 20%: 12)

Evner  
Krop 60  
Sind 40  
Social 60  
Psyche 60

#### Færdigheder

Krop: General Atletik 15%,  
At strides 25%, Flyve  
helikopter 65%  
Sind: General lærdom  
25%, Opmærksomhed 35,  
Xenobiologi 20%,  
Lægekunst 65%  
Social: Lyve 20%,  
Charme 20%  
Psyche: Intuition 35%,  
Empati 15%,

## Aliens: Morgenglorie

**Sem Rotmensen** – essensen af konservativ tredjegenerationslandmand, der ikke kender til andet end landbrug, og som mener, at det er det eneste ærlige erhverv. Mandens tolerance for det anderledes kan ligge på et meget lille sted.

**Tessa Timmerman** – ihærdig jæger, som vist også forsøger at drive lidt landbrug ved siden af. Hun har en forkærlighed for våben, og man kan egentlig undres over, hvad hun laver her i Neue Drebkau. Foreløbigt prøver hun vist at gøre sig selv til byens uofficielle sherif - og så prøver hun vist at score Alfred Wesenbecker?

**Merkus Bakker** – ung knægt. Han ligner en splejs på 16, men han er 18 år, og på vej væk fra Neue Drebkau.

Ærketypisk nørd, som har det bedre med en bog og en computer, end med andre mennesker. Han er vist byens bedste radiotekniker.

### 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)

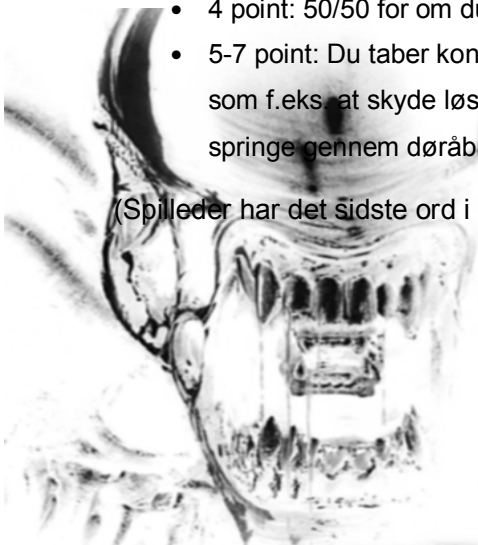
### Reaktion ved tab af Coolness-point

- 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 jerndør i for snuden af vennerne.

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



## Aliens: Morgenglorie

### Indbyggere i Neue Drebkau

#### Indbyggertal

- 90 indbyggere
  - 36 kvinder
  - 33 mænd
  - 21 børn

#### Liste over udvalgte familier

##### Familien Lange

- *Amalia Krista Lange*, landbruger
- Verbnigga Lange, landbruger

##### Familien Walter

- Sander Walter, fader, pedel
- Maria Walter, moder, skolelærer
- Rüdiger Walter, søn, landbruger

##### Familien Bekker

- Geert Bekker, fader, landbruger
- Marjolein Bekker, moder, landbruger
- *Merkus Bekker*, søn, assisterende radiotekniker

##### Familien Molenaar

- Wilbert Molenaar, fader, byrådsmedlem, købmandsbestyrer
- Ursula Molenaar, moder, hjemmegående
- Angus Molenaar, søn
- Roosje Molenaar, datter

##### Familien de Vries

- Steffen de Vries, fader,
- Gabriëlle de Vries, moder,
- Emiel de Vries, søn, flyttet ud til Morgenglorie

##### Familien Korteweg

- Arnold Korteweg, fader, landbruger
- Pieje Korteweg, moder, landbruger
- Viola Korteweg, datter
- Vonne Korteweg, datter

##### Familien Rotmensen

- *Sem Rotmensen*, fader, landbruger
- Debora Rotmensen, moder, landbruger
- Ludger Rotmensen, søn

##### Familien Wessel

- Karel Wessel, fader, landbruger
- Gawina Wessel, moder, landbruger
- Reiner Wessel, søn
- Johanna-Jenny Wessel, datter

##### Familien Goossens

- Frederick Goossens, fader, landbruger
- Etta Goossens, moder, landbruger
  - Petra Goossens, datter, flyttet ud til Morgenglorie
  - Alice Goossens, datter

##### Familien Smit

- Fabian Smit, fader, radiotekniker
- Marjan Smit, moder, byrådssekretær
- Marijka Smit, datter
- Sieuwerd Smit, søn

##### Familien Hegest

- Staas Hegest, fader, byrådsmedlem, landbruger
- Thyra Hegest, moder, landbruger
- David Hegest, søn

##### Familien van Mueninck

- Gerhard van Mueninck, fader, landbruger
- Carla van Mueninck, moder, landbruger
- Rika van Mueninck, datter
- Jelle van Mueninck, søn

##### Familien Velders

- Daan Velders, fader, smed
- Jacoba Velders, moder, landbrug, byrådsmedlem
- Wim Velders, søn

##### Familien Gerbrandy

- Aike Gerbrandy, fader, landbruger
- Gerke, Gerbrandy moder, landbruger

##### Familien Bijlsma

- Botha Bijlsma, fader, landbruger
- Edeline Bijlsma, moder, landbruger
- Mette Bijlsma, datter

##### Familien de Jong

- Sikker de Jong, fader, landbruger
- Roas de Jong, moder, landbruger
- Grietje de Jong, datter
- Ane de Jong, datter

##### Andre:

- *Tessa Timmerman*, landbruger, jæger
- *Alfred Wesenbecker*, byrådsformand
- *Joost-Hendrick Korteweg*, mekaniker og blikkenslager
- *Pieterella de Groot*, omrejsende læge

## Aliens: Morgenglorie

### Hovenschede

Planeten blev terraformet for en del år tilbage af Firmaet. De navngav den Hovenschede. Efter terraformingen består det meste af planetens overflade af store sletter omkranset af stejle bjergkæder og dybe have. Sletterne er bevokset med hårdføre græsarter, som er designet til at overleve under barske forhold, mens de bringer næring til et bredt udvalg af gnavere, som er med til at holde planetens økosystem i gang, indtil sletterne opdyrkes af kolonister og nybyggere.

Firmaet anlagde hovedkolonien, som fungerer som planetens rumhavn og hovedadministration, og herfra koloniseres planeten af nybyggere fra jorden og fra andre ældre kolonier. Hovenschede er langt fra tæt beboet, og kolonisterne og nybyggerne har anlagt en lang række små bebyggelser, som kaldes småkolonier eller landsbyer på 50-100 mennesker, hvor de dyrker landbrug og praktiserer minedrift. De fleste landsbyer ligger meget isoleret. Der er almindeligvis 200-300 km mellem de enkelte landsbyer, og de øde strækninger blev berejst af ensomme prospektorer, der leder efter mineraler og metaller i jorden, som de kan bygge miner over. Landsbyerne er i kontakt med hinanden og med hovedkolonien, 'Hovedstaden', via radio og satellitbaseret internet. Transport foregår med avancerede transporthelikoptere og fly, da der ikke er trukket veje eller svævebaner mellem bebyggelserne. Landsbyerne lever af minedrift og landbrug, og råvarerne eksporterer de til andre planeter til gengæld for specialiserede produkter, som man ikke kan producere på Hovenschede. Alle varerne fragtes til 'Hovedstaden', hvor rumhavnen er. Da planeten er terraformet af Firmaet, har de derfor en ret til en andel af alt det, som produceres. De har derfor en repræsentant siddende i alle bebyggelses byråd, som ofte fungerer som mellemmand og dommer for de lokale, da repræsentanten er neutral hvad angår lokale anliggender. Det meste lov og orden varetages lokalt, men når der er alvorlige problemer, og forbrydelser, som skal opklares, tager man kontakt til Det Koloniale Korps, som sender politiagenter eller marinesoldater til løse problemerne.

### Neue Drebkau

Neue Drebkau blev grundlagt for to år siden af hollandske kolonister, der via en serie af mellemposter, er blevet bragt fra jorden i kryosøvn til Hovenschede. De var syv år undervejs, som for dem føltes som en lang nats søvn. Der er 90 indbyggere i Neue Drebkau. Størstedelen af dem bor på storgårdene, der ligger 5-10 km fra landsbyens kerne, som består af en enkelt gade, hvor byens fælleshus, rådsmanshus, værksted, lægehus, skole osv. er anbragt. Omkring landsbyen er bugnende kornmarker. Transport foregår for de fleste indbyggere med hestevogn eller til hest. Der er et lille antal traktorer, som anvendes til tunge træk, og der er en bil i hele Neue Drebkau, og den tilhører Joost-Hendrick.

Næsten al transport i området foregår med traktor. Man besøger sjældent de andre kolonier og besøg foregår altid med lufttransport bestilt inde fra 'Hovedstaden', men holder forbindelse med dem via radio og net takket være de lokale satellitter. Rejser ind til hovedkolonien sker med helikopter, men Neue Drebkau har ikke nogen helikopter, da byens tekniker ikke kan vedligeholde den. Cirka hver tredje måned kommer lægen Piernella de Groot på besøg. Hun er en del af et korps af omrejsende læger, der turnerer mellem de



## Aliens: Morgenglorie

mindre kolonier og holder øje med folks generelle helbredstilstand. Hun rejser med helikopter og bor i lægeklinikken, når hun er her.

20 km fra Neue Drebkau ligger et isoleret kollektiv, som kalder sig Morgenglorie. Sekten ledes af Fader Josefsen, som kom hertil med sit følge for 3 måneder siden. De kommer af og til ind til landsbyen for at købe forsyninger og reservedele, og man har tolereret sektens eksistens, da de ikke generer nogen, og da Firmaet har tilladt religionsfrihed på Hovenschede. Men ellers har indbyggerne ingen forbindelse til sekten.

### For nyligt

For nyligt er sekten Morgenglorie, som ledes af Fader Josefsen, begyndt at volde problemer. Et ungt par fra Neue Drebkau, hvor pigen er netop nedkommet, har valgt at slutte sig til sekten, og parret har forladt landsbyens fællesskab for at flytte ud til sektens kollektiv, som ligger 20 km fra Neue Drebkau. Stemningen i Neue Drebkau er skiftet fra høflig tolerance af sekten til hadsk intolerance, og sektens medlemmer tør knapt komme i Neue Drebkau af angst for at få tæsk. Firmaets repræsentant i byrådet har derfor tilkaldt professionel hjælp i form af en kolonial politiagent, som skal komme og udrede trådene, da repræsentanten ikke mener, at byrådet har styr på situationen. Denne holdning deler ikke alle byrådets medlemmer, og nogen mener, at byen selv burde tage sig af problemet.

### Transport og afstande

Nærmeste landsby ligger 200 km væk.

Med helikopter tager det 36 timer at nå fra hovedstaden til Neue Drebkau. Med køretøjer tager det endnu længere tid. Der er ingen veje gennem ødemarken til Neue Drebkau. Helikoptere lander almindeligvis på hovedgaden for at sætte passagerer af, hvorefter de fortsætter videre. Eneste undtagelse er Piernellas topersoners helikopter, som hun plejer at lande ude bag ved lægeklinikken. Joost-Hendricks værksted står for vedligeholdelsen af traktorer og biler. Der er desuden byens eneste benzinlager.

### Spilpersonerne

Der er seks lokale spilpersoner, og der er tre tilrejsende spilpersoner.

De seks lokale personer

- Hr. Wesenbecker – byrådsformand, der repræsenterer Firmaet. Han er et bymenneske.
- Joost-Hendrick Korteweg – mekaniker, og en meget ubehagelig person.
- Sem Rotmensen – landmand og lokalpatriot.
- Merkus Becker – teenager, nørd og radiotekniker, der drømmer om at flytte ind til byerne
- Amalia Krista Lange – ældre kvinde, der har forladt bylivet for at blive landmand
- Tessa Timmerman – yngre kvinde, jæger og landbruger, lokalpatriot.