



ALIENS: Det frisiske korps

Et scenarie til Viking-con 29, 2010 af Morten Greis Petersen

Post Viking-Con revideret udgave.

Til denne udgave er tilføjet to ekstra dokumenter af Stig Laursen,
der blev konstrueret til afspilningen af scenariet på Viking-Con 29.



ALIENS: Det frisiske korps

Foromtale

ALIENS: Det frisiske korps

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.

Korpschef Eisinga stirrede olmt på mændene i korpset. Kun delingsfører Sybrandi så ud til at have nogen som helst erfaring i militæret, til gengæld så han ud som om, at han havde erfaring for mindst ti mænd. Heldigvis ville det kun være en rutineopgave at opbringe rumskibet Morgenglorie og arrestere dens besætning og passagerer.

Om bord på Morgenglorie faldt de ned på knæ og overgav sig til deres tro.

Følg det frisiske korps i kamp med aliens. Action, drama og rædsler mellem stjernerne.

Koloniernes fornemste er i dødelig kamp mod en mareridtsagtig trussel mod menneskeheden.

Dette er anden del af **Fader Josefsen har fire sønner**, og det spilles uafhængigt af første del.

Scenariet er for en spilleleder og 4-6 spillere

System: Basic: Coolness

Varighed: 4-6 timer



ALIENS: Det frisiske korps

Indholdsfortegnelse

Foromtale _____	2
Indholdsfortegnelse _____	3
Velkomst _____	4
Den korte forhistorie _____	5
Indledning _____	7
Første akt: Langweiliger hverdag _____	7
Anden akt: Morgenglorie _____	12
Tredje akt: Infektion _____	20
APPENDIKS _____	26
Regler _____	27
Coolness _____	33
Briefing-oplæg _____	39
Den lange forhistorie _____	40
Alien, Aliens _____	44
Intro-tekst til spillerne _____	49
Spilpersonerne _____	53
Oversigt over spilpersonerne _____	64
Coolness-tabeller _____	65
Oversigt over persongalleri (Stig Laursen) _____	66
Navneskilte (Stig Laursen) _____	67



ALIENS: Det frisiske korps

Velkommen

Kære læser,

Velkommen til scenariet **Aliens: Det frisiske korps**. Scenariet er anden del af alien-historien Fader Josefsen har fire sønner. Første del er **Aliens: Morgenglorie**, der blev spillet på Vikingcon 28. De to scenarier deler baggrundshistorie, og Morgenglorie udgør forhistorien for denne del, men kendskab til første del er ikke nødvendigt.

Alien-scenarierne bruger alle sammen en tolkning af reglerne fra Call of Cthulhu og Unknown Armies. Reglerne er forklaret i appendikset til scenariet. Deres primære formål er at drive handlingen fremad og slide spilpersonernes morale ned for at afspejle at panik og rædsel er to store trusler i alien-filmene.

Scenarierne er desuden en hyldest til alien-filmene – særligt de to første – og til en række af Dark Horses Alien-tegneserier. Hovedsageligt de ældste historier, som er centreret omkring Aliens: Earth War-trilogien. Scenariet forudsætter, at spillerne har et generelt kendskab til alien-universet, og det bygger på, at spillerne har samme forventninger til, at der er aliens i scenariet, som publikum har, når de går i biografen og ser en alien-film: Fortællingens hovedpersoner ved ikke, at det er en alien-film, men det gør vi. Aliens beskriver jeg i appendikset.

Scenariet er skrevet til et variabelt antal spillere, men fungerer bedst for 4-6 spillere. Der er ekstra spilpersoner i scenariet, så karakterer kan omkomme undervejs, såfremt handlingen dikterer det. Formmæssigt er scenariet bygget op over tre akter bestående af stadigt mere og mere løse scener. Første akt er en præsentation af karaktererne, og den er handlingsmæssigt meget låst, mens sidste del meget åben, da det ikke er til at forudse specifikt, hvor handlingen har bragt spilpersonerne hen.

God fornøjelse med scenariet,
Morten Greis Petersen, Valby



ALIENS: Det frisiske korps

Den korte forhistorie

Solsystemet Oranjewoud

Solsystemet består af en række planeter, der alle er blandt terraformet i nyere tid, og planeterne er siden blevet befolket af farmere fra jorden. De fleste af farmerne kommer fra Frisien, Belgien, Flemske og Holland, hvilket ses tydeligt på navnene. Hovedplaneten er Rinkje.

Planeterne er ofte sparsomt udviklede. De har en hovedstad centreret omkring planetens rumhavn, og resten af planeten består af et netværk af selvforsynende landsbyer, der producerer afgrøder og husdyr, der sendes tilbage til jorden og de ældste kolonier, som alle er overbefolkede og har brug for forsyninger udefra.

Agri-planeten Hovenschede

En af Oranjewouds koloni-planeter er Hovenschede. For nyligt ankom en sekt til planeten. Sekten, der gik under navnet Morgenglorie, anførtes af Fader Josefsen, og den slog sig ned langt fra hovedstaden i nærheden af en landsby kaldet Neue Drebkau. Morgenglories medlemmer og Neue Drebkaus indbyggere kom ikke godt ud af det med hinanden, og en politiagent blev sendt til landsbyen for at afklare stridighederne. Udfaldet blev, at sekten slap en horde af aliens løs på Neue Drebkau, hvorefter resten af sekten stak af i sit skjulte rumskib. Her sluttede scenariet Aliens: Morgenglorie.

Signalet fra Neue Drebkau

Administrationen i Hovenschede har modtaget et nødsignal fra Neue Drebkau og derefter tabt forbindelsen til landsbyen. Samtidig med har man registreret den uregulerede afgang af Morglories rumskib. Skibet passerer tæt forbi planeten Rinkje, hvor det frisiske korps er udstationeret. Korpsen udkommanderes straks til at borde skibet og arrestere sektens ledere. På nuværende tidspunkt ved man ikke, hvad der er sket i Neue Drebkau, men man frygter det værste – imidlertid er det ikke aliens – eller *Xenomorphs*, som er den tekniske betegnelse – man frygter, da kendskabet til *Xenomorphs* er stærkt begrænset. Ulykken på Nostromo og på LV-426 er blevet holdt igen af firmaer og myndigheder af forskellige årsager. I stedet antager man en eller anden form for masseødelæggelsesvåben, giftgas eller anden form for biokemisk angreb på Neue Drebkau.



ALIENS: Det frisiske korps

Over Rinkjes atmosfære

Det er forhistorien til Aliens: Det frisiske korps. Vor historie begynder kort før korpset udkommanderes, og vi følger dem borde Morgenglorie, møde rædslerne ombord på rumskibet og flygte tilbage til deres eget rumskib. Her opdager de, at aliens er fulgt med dem tilbage, og de må nu kæmpe imod aliens, mens de prøver at forhindre, at deres rumskib brænder op i atmosfæren over Rinkje.

Den lange og detaljerede forhistorie findes i appendikset til scenariet.

Scenariets struktur

Scenariet består af fire dele. Indledningen og tre akter. I indledningen præsenterer du scenariet for spillerne, fordeler roller og I er klar til at gå i gang. Første akt er en serie låste scener, hvor vi præsenteres for korpsets hverdag. Det er før, at de bliver sendt ud på deres mission. Anden akt er bordingen af Morgenglorie, hvor korpset konfronteres med sektens medlemmer, og med deres frygtelige last. Undervejs konstaterer korpset, at de bliver nødt til at trække sig tilbage til deres eget rumskib. Tredje akt følger vores korps tilbage på deres eget rumskib. Alt synes i orden, og de gør klar til at vende tilbage til rumhavnen, da de opdager, at deres eget rumskib er blevet inficeret med aliens, og en desperat kamp for overlevelse finder sted. Imens er der fare for, at rumskibet brænder op i atmosfæren over Rinkje.



ALIENS: Det frisiske korps

Indledning

Snak kort med dine spillere. Kender de til aliens-universet, eller gør de ikke. Hvis nogle af dem ikke kender til aliens overhovedet, skal du være forberedt på at give grundigere beskrivelser af monstrene og få demonstreret deres evner. Hvis alle spillerne kender til aliens, kan du fokusere på genkendelsens glæde i stedet.

Uddel baggrundsteksten til spillerne, hvor også de seks karakterer, som spillerne skal vælge imellem præsenteres: Eilert Eisinga, Sikke Jensma, Barendt Gosse, Joris Holwerda, Anton Rudolphi og Gerrit Sybrandi. Fordel rollerne og forklar spillerne, hvordan regelsystemet generelt fungerer. Uddel Coolness-tabellerne, så spillerne kan se, hvordan deres karakterer reagerer, når de mister Coolness-point,

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.

Våbenteknologien 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.

Første akt: Langweiliger hverdag

Denne akt består af en række korte scener, hvor vi får set korpsets hverdag. Scenerne tager udgangspunkt i det billede, som vi har fået fra folderen. Kedsomhed og lange dage, hvor intet sker, er det billede, der skal gives. Lad tempoet i scenerne være langsomt og dvælende. Brug tid på at beskrive de lange tomme metalkorridorer i rumskibet oplyst af et sterilt hvidt lys. Korpset er stærkt underbemandet, og deres rumskib er langt større end de har brug for, men mængden af rumskibe er få og langt imellem.

Temaer: *Kedsomhed, tomhed, langsommelighed.*

Scenerne i første akt

De følgende scener forudsætter, at alle seks spilpersoner er i brug. Scenerne 'Kontoret' og 'Barakken' spilles kun, hvis de spilpersoner er i brug, 'Opholdsstuen' tilpasses efter, hvilke karakterer, der er i brug, og 'Afgang' og 'Briefing' spilles uanset om korpsetschefen spilles af en spiller eller af spilleder.



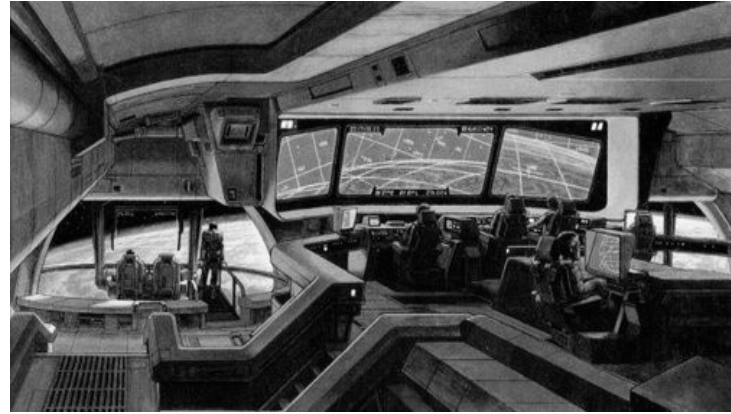
ALIENS: Det frisiske korps



Kedsommelig hverdag 1

Denne scene består først af et blik ud over det store, tomme rumskib, og mod slutningen ser vi en korpsmand, der kommer gående.

Lad dit blik vandre over rumskibet (improviser over teksten): *Lange korridorer oplyst af et koldt, sterilt lys. Den konstante lyd af en ventilationsblæser, der kører i tomgang. Lyden blander sig med rumskibets motorer, der summer lavmælt i deres dvaletilstand. Vi passerer forbi tomme opholdsrum, omklædningsrum og bade. Støv danser dovent i skæret fra de få lamper, der er tændt, og som kaster lange skygger gennem de tomme arealer.*



Lyden af støvler høres. Vi ser en mand i uniform komme gående. Vælg en spiller, og bed spilleren beskrive sin karakter, som han kommer gående. Hans ærinde er at tjekke, at ventilationssystemet fungerer korrekt ved at åbne et panel og aktivere de forskellige indstillinger. Få spilleren til at beskrive, hvor trivielt og uinteressant det er.

NB. dette kan forvarsle aliensnes infiltration af rumskibet i tredje akt, hvor det bemærkes, at ventilationen ikke fungerer, og samme karakter bliver sat til at kigge på det.

Opholdsstuen

I denne scene ser vi *Barendt, Joris, Anton og Gerrit.*

Opholdsstuen indeholder meget få ting udover borde, stole og kaffemaskine. Mændene har meget lidt at lave og endnu mindre at gøre det med. Det er en scene, hvor vi skal se, at mændene ikke har noget at lave, og at det er kedeligt. Udfordringen ligger i, at det skal ikke være kedeligt at spille scenen. Hop derfor gerne frem og tilbage mellem karaktererne, lad spillerne snakke ligegyldigheder, som er nævnt i deres karakter-beskrivelser, og bed spillerne beskrive, hvad deres karakterer laver – måske spiller de kort, læser en bog, polerer støvler, skriver brev eller følger med i ligegyldige nyheder om vejret og høsten, eller snakker om, hvorledes de skal gøre byen usikker næste gang, de får udgang. Bevæg gerne handlingen hurtigt mellem de forskellige ting, så vi får et indblik i kedsomheden fra mange leder og kanter.



ALIENS: Det frisiske korps



Kedsommelig hverdag 2

Igen får vi et blik over rumskibet, og igen ser vi en korpsmand komme gående.

Lad dit blik vandre over rumskibet (improviser over teksten):

Selv stilheden runger i de massive lagerhaller, der er bagerst i rumskibet. Hallerne er kæmpestore, tomme metalgrotter, der er delvist oplyst af kolde neonrør. Egentligt skulle lagerhallerne rumme køretøjer og mindre fly, men de er enten sparet væk eller aldrig været anskaffet. I skyggerne ses powerloaders samlende støv. En skygge strækker sig over gulvet, og vore blikke føres til en korpsmand i uniform. Vælg en spiller, og bed spilleren beskrive sin spilperson. Hans ærinde er at tilse et kalde-apparat på væggen, som broen har meddelt er i stykker. Vi ser ham gå hen til apparatet, teste det, og konstatere, at det ikke virker. Få spilleren til at beskrive hvor uinteressant og kedelig det er.



NB. dette kan forvarsle senere problemer: hvis folk ikke reagerer på beskeder over kalde-apparaterne er det så, fordi apparatet ikke virker, eller fordi folk er i vanskeligheder?

Kontoret

Vi præsenteres i denne scene for *korpschef Eisinga*.

I det blå skær fra monitorer ser vi Eilert Eisinga arbejde. Han er i gang med at gennemgå en masse trivielt papirarbejde, men som synes at interessere ham og han gør det med flid. Lad spilleren beskrive, hvorledes karakteren ser ud, og hvorledes Eisinga sidder og arbejder. Du kan evt. lade ham afrapportere til administrationen på Rinkje over en videoskærm, hvor I snakker om vejr, kvæg og andre ligegyldigheder.

Barakken

I denne scene ser vi *Sikke* sammen med sin kæreste Mette.

Her har vi grunden til, at de andre korpsmænd ikke er i barakken. De har ladet Sikke smugle Mette ombord på rumskibet, så de to kan få noget enetid, som de ellers ikke ville kunne få, da al udgang er inddraget. Beskriv sammen med spilleren, hvorledes Sikke og Mette er sidder og snakker sammen om deres fælles fremtid ellers des lige. Det her er en af de få positive scener, der er i første akt. Her er håb om en bedre fremtid.

NB. det vigtigste ved denne scene er, at der hverken nævnes til eller fra, hvad angår



ALIENS: Det frisiske korps



Mettes tilstedeværelse på skibet efter scenen. Spillerne må meget gerne tro, at hun i de mellemliggende scener bliver smuglet af borde, så hendes tilstedeværelse i tredje akt er så meget mere overraskende.

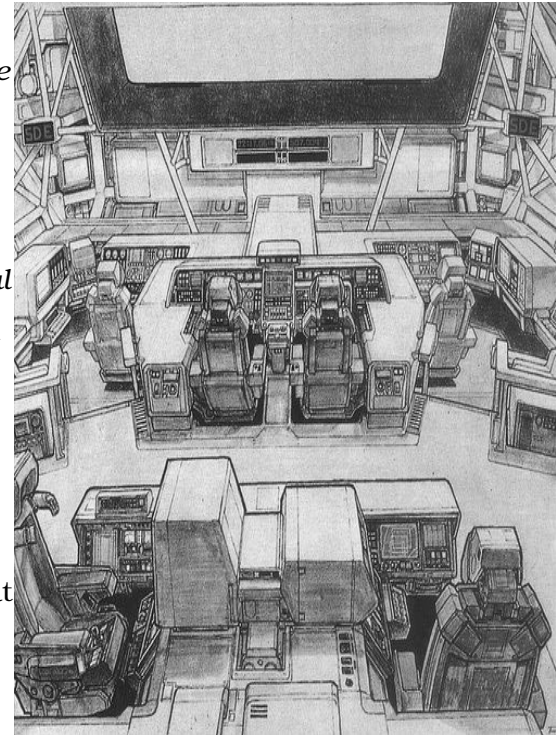
Kedsommelig hverdag 3

Vi får det tredje blik over rumskibet, og vi ser en tredje korpsmand.

Lad dit blik vandre over rumskibet (improviser over teksten):

Tomme gange, tomme lagerhaller og alt sammen klædt i vekslende lys og mørke, da kun nogle lamper er tændt. Tomheden er fyldt med den lave summen af motorer fra de systemer, der holder skibet i sin dvaletilstand. Vi passerer rummet med kryo-sengene, som aldrig har været i brug, og passerer de mange skabe, der skal rumme de sovendes udstyr. De har heller aldrig været i brug, men en skabslåge står på klem, og den banker metallisk op og i, da den er fanget i en luftstrøm fra ventilationens blæser.

Vi hører en stemme, da en korpsmand stående i døren til rummet aktiverer kalde-apparatet. Vælg en spiller, og bed spilleren beskrive sin spilperson. Han er blevet sendt ned til rummet for at undersøge årsagen til den mærkelige bankelarm, og han forklarer over kalde-anlægget, hvad årsagen er. Derefter lukker han skabslågen, og der er kun rumskibets baggrundslarm. Lad igen spilleren fremvise rutinen ligegyldighed.



NB. denne tilfældige bankelarm kan også bruges i tredje akt til at lede spillerne på afveje.

Afgang

I denne scene sker der noget. Korpschef Eisinga beordrer korpset af sted uden varsel.

Mandskabet skal sikre at alt er klart til afgang. Vi ser mandskabet i korte scener klargøre rumskibet til afgang.

Afgangsalarmen lyder. Over højttalerne høres Eilerts ordre om, at rumskibet skal være klar til afgang inden de næste ti minutter. I cockpittet ser vi de to piloter, Sjoerd og Watse, vække den slumrende kæmpe af sin dvale. Lamper tændes, motorer aktiveres og skibet dirrer under de voldsomme mængder af energi, der forberedes til skibets afgang. Lad spillerne bidrage med sekvenser, der viser, at de er ved at gøre klar – ting fastspændes, grej gøres klar, udstyr findes



ALIENS: Det frisiske korps



frem. På nuværende tidspunkt ved mandskabet ikke, hvorfor de pludselig skal af sted.

Hvis det er muligt, prøv at undgå at nævne Mette, som nu kommer med som blind passager. I det tilfælde, at det ikke kan lade sig gøre, så tilstræb, at Mette ikke kommer fra borde, og at Sikke antageligvis vil forsøge at skjule Mette ombord, og det er også helt fint.

Briefing

Korpschefen briefe sit mandskab. Han udleveres et oplæg, som han bruger til at briefe sine mænd med. Rumskibet er nu på vej ud at atmosfæren, og korpschef Eisinga samler sine mænd og briefe dem om opgaven. Giv spilleren oplægget og lad ham briefe mændene.

For kort tid siden modtog administrationen på Rinkje en advarsel fra administrationen på Hovenschede. En sekt betegnet Morgenglorie havde foretaget et angreb med masseødelæggelsesvåben mod en fredelig agri-by, og man har tabt enhver forbindelse med byen. Sekten er stukket af i en ombygget rumfærge, og den befinder sig på nuværende tidspunkt på en kurs mod solsystemets ydre planeter, sandsynligvis Idsarda. Dens kurs bringer den tæt på Rinkje, og det er korpsets opgave at standse Morgenglorie.

- Indhent Morgenglorie og beordr dem til at overgive rumskibet til Rinkjes administration.
- Hvis sekten ikke gør dette: Bord og arrester sektens ledelse, og før skibet til Rinkjes administration.
- Korpset skal beslaglægge Morgenglories masseødelæggelsesvåben.
- Enhver, der modsætter sig korpset, skal arresteres
- Korpset er bemyndiget til at modsvare enhver aggression fra sektens side, herunder at anvende dødbringende vold.
- Korpset udstyres med fuldt kampgrej.

Hvis spillerne vil have en scene, hvor de udstyrer sig selv med veste og hjelme, med motion-detectors og pulse-rifles, med batoner, knive og pistoler og flashbangs så lad dem. Mind dem om, at de er ombord på rumskibe og lækager er dødsensfarlige. Eksplosiver og tunge våben er ikke i brug, da de simpelthen er for farlige at anvende.

Korpsets rumskib har ikke kanoner eller anden form for bevæbning. Våben af den art er for ukontrollable, og resulterer i tabet af hele rumskibet. I stedet borde man skibe ved at placere sig på siden af dem, og krydser over ved hjælp af kabler og korridorer.



ALIENS: Det frisiske korps

Anden akt: Morgenglorie

Denne akt handler om, at korpset border Morgenglorie, konfronteres med sekten, og i større og større omfang med aliens. Denne del er handlingsmæssigt mere åben. I praksis bør akten begynde langsomt og stille og roligt bygge tempo op. Først møder de en masse sektmedlemmer, som måske, måske ikke er inficeret af aliens, derefter kommer de til en forskansning af bevæbnede fanatikere, der gerne overgiver sig til facehuggers, og pludselig står de ansigt til ansigt med aliens, og måske ser de en af deres egne kidnappet, og de må vove sig ned i lagerhallen for at redde deres makker. Netop da konstaterer korpset, at Morgenglorie ikke står til at redde. Rumskibet er røget ud af kurs, og det er direkte på vej mod atmosfæren på Rimkje, hvor det vil brænde op. Eneste fornuftige handling er at flygte tilbage til eget rumskib. Lad gerne spillerne få indtrykket af, at lykkes det dem at flygte tilbage, så er scenariet slut.

Bemærk: Infektion

Husk, at mens spilpersonerne border Morgenglorie, inficerer aliensne deres rumskib. Der er i tredje akt et afsnit om, hvorledes infektionen kan være sket. Husk at have det in mente, mens I spiller anden akt. Det er ikke meningen, at spillerne på nogen måde skal opdage, at deres rumskib er blevet inficeret i denne akt.

Ekstra spilpersoner

I denne akt er de ekstra korpsetsmedlemmer til rådighed, skulle en spiller miste sin spilperson. I første omgang krydser *Liewe* og *Tjiede* med over, og vogter passagen mellem de to rumskibe. Sammen med evt. ubrugte karakterer fra de første seks, står de i første række. At de to piloter, *Sjoerd* og *Watse*, bliver sendt over, er mindre sandsynligt.

Morgenglorie

Rumskibet er en ombygget luksusliner, der længe har været brugt af sekten til bolig. Skibet er mindre end korpsets overdrevent store rumskib, men det er stadig meget rummeligt, og det vil tage lang tid at gennemse det grundigt. Der er visse steder, som det er oplagt for korpset at drage hen til, nemlig broen og maskinrummet. Det viser sig desuden, at det er værd at drage i retning af lagerrummet og sektens hellige hal. Undervejs vil korpset bevæge sig gennem beboelseskvarterer, kantiner, en hospitalssektion, et værksted, og hvad der eller måtte være stemningsfyldt og interessant.



ALIENS: Det frisiske korps



Nogle passager viser tydelige tegn på brug. Alt er slidt og beskidt, affald ligger langs gangene, og der er en umiskendelig duft af madlavning og mennesker. Andre steder er som urørt. Vægge og gulve synes urørte, og minder de besøgene om luksuslinerens storhedstid, hvor tjenere holdt det hele rent og pænt. Alle steder er der tomt, og der er en sælsom stemning over stedet, som om det holder vejret, afventer i frygtsom iver de besøgendes udforskning af skibets indre, og dets hemmeligheder.

Hvad der er sket på rumfærgerne?

Ombord på Morgenglorie, sektens rumskib, der bærer samme navn som sekten, er resterne af Fader Josefsens sekt. De har i lastrummet resterne af den store samling alien-æg, som han stjal fra sin tidligere arbejdsgiver. Sektens mål er at nå frem til planeten Idsarda og plante gudindens sæd i koloniens frodige skød, men ikke alle sektens medlemmer er længere overbeviste om fornuften i Fader Josefsens handlinger. Han har derfor spærret sektens medlemmer inde i deres kabiner, hvor han så udsætter dem for alien-æg. Nogle er stadig loyale, og de tager villigt imod Gudindens løfte om genfødsel i et velsignet legeme, mens andre nægter, og her har Josefsen anbragt æg tæt ved deres kabiner i håbet om, at de vil blive taget af facehuggerne.

Fader Josefsen har en lille håndfuld loyale sektmedlemmer, som ikke er spærret inde. De har fordelt sig rundt om på Morgenglorie, hvor de forskanser sig, da Det frisiske korps dukker op. Nogle har forskanset sig på broen, andre i maskinrummet for at sikre sig, at korpset ikke hindrer rumskibet i at nå sit mål. Josefsen og en lille gruppe mænd opholder sig i sektens hellige hal, hvor de forbereder sig på at tage imod gudindens velsignelse om løfte om genfødsel i en ny og bedre krop.

Det rumskib, som korpset border, ligger derfor øde hen. Næsten alle døre er lukket tæt i, og det vil volde korpset store vanskeligheder at tvinge sig gennem dørene for at nå frem til de interessante steder på rumskibet: Broen, maskinrummet, den hellige hal, lagerrummet og de indespærrede sektmedlemmer. Rundt omkring er anbragt alien-æg. Ved de loyale, indespærrede medlemmer er æggene tomme, og facehuggerne har allerede gjort deres. Ved de oprørske medlemmer er nogen blevet inficeret, mens andre er gået fri – alle tigger de dog om at blive undsat, og ingen vil indrømme, at de er blevet inficeret, hvis det koster dem muligheden for at blive reddet af korpset.



ALIENS: Det frisiske korps



Scenerne i anden akt

Bordingen af Morgenglorie

Efter at have forsøgt forgæves at komme i kontakt flere gange med Morgenglorie, er konklusionen, at bedste løsning er at borde Morgenglorie. Korpsets rumskib bringes på en parallel kurs med Morgenglorie. Herefter skydes wires fra korpsets skib over på Morgenglorie. Korpsmændene, der står klar, kan høre de voldsomme brag i skroget, da wiresne affyres og fæstnes på Morgenglorie. Derefter monteres røret – en bevægelig, gennemsigtig plastic tube, som fæstnes på ydersiden af en dør på Morgenglorie. Herefter kan man bevæge sig nogenlunde sikkert frem og tilbage mellem de to skibe, selv uden sikkerhedsdragt, og mandskabet kan bruge deres grej til at elektronisk at dirke Morgenglories dør op og trænge ind.

Korpset står klar i en stormluge. På en monitor kan de se, hvordan de to skibe ligger side om side, at wires affyres, og at derefter hvorledes en robotarm strækker sig ud, trækker tuben efter sig, som folder sig pænt ud som en korridor, og at det nu er muligt at vandre over til en yderdør på Morgenglorie. Den røde lampe over stormdøren skifter til grøn. Signalet betyder, at der er en sikker atmosfære i tuben.

Mind spillerne om, at mænd nu står et sted, de aldrig før har været. De har prøvet bordingen i simuleringer, men aldrig i virkeligheden. Det er nu, at de har risikerer livet for Oranjewoud-systemets indbyggere. Systemet tæller ned, og stormdøren åbnes. På den anden side er tuben, som ligner skrøbeligt, gennemsigtigt plastic, som holder de to rumskibe sammen. Dybt under dem kan de ane Rinkje. På alle sider af dem er det tomme rum.

Det er frit for spillerne, om de er iklædt rumdragter eller ej, når de krydser. Der er god fornuft i at være iklædt en rumdragt.

På den anden side af tuben er en dør ind i Morgenglorie. Døren er naturligvis forseglet, men med en elektronisk dirk, som enhver af dem kan håndtere, kan de på kort tid dirke døren op og få adgang til Morgenglorie.

Ombord på Morgenglorie

Korpsmændene kommer ind i et mørklagt lokale, der kun er oplyst af nogle små, blå skær fra monitorer i dvaletilstand. De er trængt ind ved det tekniske personales indgang. Herfra kan de hente kort over Morgenglorie og finde rundt på skibet. De kan finde broen og andre vigtige



ALIENS: Det frisiske korps



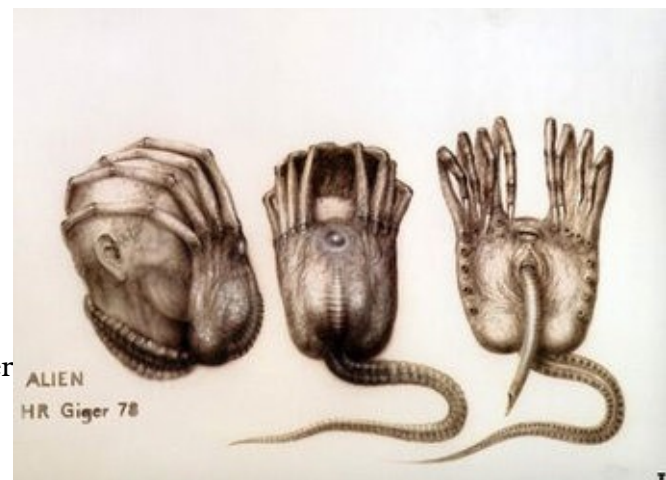
steder, men der er ikke adgang til nogen former for kontrol over skibet. Da skal de enten bevæge sig mod broen eller maskinrummet.

Indgangsrummet er et oplagt sted for korpset at opstille en forpost, og det er oplagt at sætte birollerne til at udgøre forposten, mens resten bevæger sig dybere ind i Morgenglorie.

Husk, motiondetectors er ikke soldaternes ven. Den er dit værktøj til at skræmme, overraske og komme med falske trusler. Motiondetectors aktiveres af alle større ting, som bevæger sig, og den skelner ikke mellem monstre og mennesker, eller en dør, som svinger i trækvinden. Aliens kan desuden sidde så stille, at de ikke giver udslag på scannerne, og korpset kan komme til at forveksle deres egne folk på scannerne med fjenden.

Kabinerne

Ved nogle kabiner står dørene på klem, uden foran står tomme alien-æg, og inde i kabinerne er de loyale medlemmer af sekten. Nogle er allerede døde, chestbursteren har gjort sig fri, og tilbage ligger et lig med et stort hul i brystkassen. Ser man nærmere efter, skyldes hullet at noget indefra er trængt ud. Andre er måske stadig under facehuggerens greb, eller også sidder de afventende. Facehuggeren har gjort sit, og de venter nu på, at alienen udruges.



Ved andre kabiner er døren låst, og folk indenfor banker desperat på døren for at komme ud, når de hører marinerne. Måske står der åbne eller uåbnede alien-æg ved døren, måske er facehuggerne trængt ind via en ventilationsskakt, og måske er den der endnu, fordi det er lykkedes at holde den stangen længe nok til, at marinerne ankommer. Måske har facehuggeren været der, og den ligger nu død, skjult inde under en seng, og dens offer fornægter over for sig selv, hvad der er sket.

Måden du bruger kabinerne på afhænger af scenariets tempo. Hvor hurtigt vil du præsentere alien-æg, facehuggers, chestburstere og hamskiftning for spillerne? Jo flere kultister, loyale som oprørere, du præsenterer, dets bedre muligheder har spillerne for at sætte ansigt på katastrofen. Kabinerne kommer til at give korpset en masse vanskeligheder for de fleste er uskyldige mennesker, og de færreste kan reddes. Uden grej fra medicbay tilbage på korpsets eget rumskib, kan passagererne ikke scannes, og korpset kender så lidt til aliens i begyndelsen, at selvom spillerne ved bedre, så gør deres spilpersoner ikke. Lad korpset



ALIENS: Det frisiske korps



undsætte og tilfangetage en masse sektmedlemmer, som de kan bringe tilbage til deres eget skib, inden de fortsætter ind i Morgenglorie.

- Sektmedlemmet **Carel Daems**, der i al sin fanatisme med glæde ser frem til ulykken. Han er venter mediterende i sit kammer, hvorefter han ivrigt følger efter korpset og proklamerer deres straf for at være have bordet skibet. Selv i håndjern er han træls, og han smiler sagligt, når chestbursteren rører på sig.
- Sektmedlemmet **Clara Jansen**, en middelalderene moder, der har fortrudt sit valg, og går jamrende sin død i møde uden at soldaterne kan gøre andet, end at låne hende en pistol til at afslutte smerten tidligt.
- Sektmedlemmerne **Helma Pirotte** og **Milan Pirotte**, der desperat fornægter, at der er sket dem noget, mens smerten begynder at brede sig i deres brystkasse. De er gift og elsker hinanden, og glæder sig til at genfødes sammen, indtil den ene omkommer og alienen trænger ud. Da fortryder den anden og beder grædende om hjælp.
- Sektmedlemmer, som der **Renate van Acker**, **Marilou Bosmans**, **Louis Roels** og **Andre Cuvelier**, der knapt har begrebet, hvad der vil ske med dem, før de møder andre ofre. De er omtumlede og forvirrede, men angsten vokser i dem, når intet er, som det synes.
- De oprørske sektmedlemmer **Anna Dethier**, **Ludolf de Coninck** og **Camile Parmentier**, der er spærret inde, og som alle nægter at være blevet inficeret – hverken frivilligt eller ufrivilligt – og som ikke har nogen tegn. Er nogen af dem inficerede (ja), kan korpset stole på dem (måske), og vil de samarbejde med korpset (ja, hvis det redder dem fra Morgenglorie)?

Kommer korpset til at mistænke ikke-inficerede folk for at være inficerede? Kommer de til at dømme den forkerte? Der er alskens vanskeligheder med de mange sektmedlemmer, og ovenstående er blot inspiration. Der er også kabinen med familien på fire, kabinen med det ældre ægtepar, og kabinen, hvor de kæmper for at holde facehuggeren nede osv.



ALIENS: Det frisiske korps



Broen og maskinrummet

Disse to steder er centrale for rumskibets fortsatte drift. Så længe sekten har kontrollen over begge steder, vil de med sikkerhed nå frem til Idsarda. Begge steder er derfor blevet forskanset af nogen af Fader Josefsens mest loyale mænd. De er villige til at ofre deres liv for sagen, og de har ligefrem et par alien-æg stående klar til at gøre det. Her oplever vi den mest fanatiske side af sekten.

Her kan du spille action-scener med fanatikere, der med improviserede våben og fælder har forskanset sig, og som ikke er bange for at ødelægge deres egne maskiner for at korpset ikke skal overtage dem. Der er sandsynligvis ikke tid til at nå frem til begge steder, men en kampscene skulle være nok. Fanatikerne ødelægger gerne maskineriet eller navigationscomputerne, så skibet ikke kan skifte retning. Uheldigvis sker der den fejl, at Morgenglorie ryger ud af kurs og truer med at gå tabt i Rinkjes atmosfære. Fanatikerne gemmer sig derefter gerne sammen med deres æg, så de kan blive overtaget af aliens, og når korpset endelig trænger helt frem, finder de, at samtlige fanatikere har valgt selvmordet af denne vej.





ALIENS: Det frisiske korps



Den hellige hal

Her er vi det mørke hjerte af hele foretagendet. Her kan korpset stifte bekendtskab med sektens stifter og leder, Hr. Josefsen, og lade dem konfrontere ham med konsekvenserne af alle hans gerninger. Han er en veltalende leder, der ikke har meget at fortryde.

Denne scene er ikke strengt nødvendig for spillerne at opleve. Den er først og fremmest interessant for dem, der vil konfrontere Fader Josefsen. Det centrale er, at spillerne selv vælger at nå frem til den hellige hal. Scenens præcise forløb afhænger af, hvad der er sket forinden:

Har de undsat medlemmer af sekten, og er medlemmerne i selskab med korpset? Har de været på broen eller i maskinrummet og standset Morgenglories færd? Har de været i lagerrummet og set alle alien-æggene? Er alien-angrebet begyndt?

Lagerrummet

Her er en kæmpe samling æg. Køleanlægget kører på fuld kraft, og en hvid dis snor sig hen over gulvet mellem de mange æg. Der er isnende koldt, så æggene ikke rører alt for hurtigt på sig. Af et rent instinkt søger mange voksne aliens hertil for at beskytte æggene, og kidnapper de nogen mennesker, tager de dem også med sig hertil. Langsomt er de begyndt at forvandle væggene med deres harpiksagtige substans, så lagerrummet ligner en sær grotte.

Her kan korpset samle æg op og tage med tilbage, eller hente folk, som er blevet kidnappet. Kidnappede personer sidder fanget i harpiksen, og de er ved at vågne op, da korpset ankommer. Ikke langt derfra står et æg, som er ved at åbne sig. Ethvert sektmedlem kan føre korpset hertil.

Aliens, aliens overalt

På et eller andet tidspunkt kommer aliensne i spil. Der er præcis så mange, som du skal bruge, og de kommer i det tempo, du skal bruge. Nogle kommer snigende, andre stormende. Deres syre beskadiger skroget, og truer med at ætse sig vej igennem, så områder af Morgenglorie fyldes med vakuum og afskæres af tunge sikkerhedsdøre. I begyndelsen er det tomme korridorer og sektmedlemmer fanget i kabinerne med facehuggers og mærkelige æg. Så kommer de forskansede rum, og





ALIENS: Det frisiske korps

deromkring begynder der også at dukke aliens op. Aliens er interesseret i nye ofre til deres æg, og de trænger gerne gennem lofte, vægge og gulvpaneler for at kidnappe folk ned til lageret. En redningsmission ned til lagerhallen kan være nødvendig, inden at korpset kan forlade Morgenglorie.

Måske kommer de enkeltvis, måske har de omringet korpset, da korpset er på vej væk fra broen eller maskinrummet?

Retræte fra Morgenglorie

På et tidspunkt lyder alarmerne overalt på skibet, og der kommer samtidig med advarsler fra korpsets eget skib. Morgenglorie er kommet ud af kurs, og dets kredsløb om Rinkje er forfaldet. Skibet er på vej mod atmosfæren, hvor det vil brænde op. Korpsets rumskib er nødt til meget snart at bryde med Morgenglorie for ikke at blive trukket med. Vil korpset overleve, er de nødt til at flygte tilbage til deres eget rumskib nu og her.

Det er tid til dramatiske flugtscener, hvor de er nødt til at flygte gennem det skælvende rumskib med alarmerne blæsende og rødt lys blinkende. Kultister i panik og aliens omgiver dem, og der er ikke tid til at tænke taktisk. Kør gerne scenen i så højt tempo du kan, skift mellem spillerne, præsenter dem for pludselige udfordringer – et monster, en kultist, en civilist, et hul i gulvet, en brand, faldende loftplader – og få dem til at reagere og rulle terninger. Der er ikke tid til at tænke for snart er Morgenglorie tabt. Tempo, tempo, tempo – og hvis en spilperson falder bagud, så risikerer denne i alvorlig grad at omkomme ombord på Morgenglorie.

Bemærk, at spilpersonerne har en anden mulighed: De tager rumdragter på og spadserer over Morgenglories skrog så tæt på deres eget rumskib som muligt og krydser enten ved et dristigt spring eller ved at bruge de kabler, der er spændt ud mellem de to rumskibe.



ALIENS: Det frisiske korps

Tredje akt: Infektion

Netop som korpset er faldet til og ro, og har set Morgenglorie brænde op i atmosfæren over Rinkje, opdager besætningen, at deres eget rumskib er inficeret med aliens. Nu begynder en desperat kamp for overlevelse – og korpset er nødt til at overveje, om de kan tillade sig at lande på tæt bebyggede Rinkje med et rumskib fyldt med aliens, eller om de skal lade skibet destruere og flygte i redningskapsler?

Den falske slutning

Formmæssigt ligner tredje akt anden. Forskellen er tempoet. Spillerne skal gives en fornemmelse af, at scenariet er slut. Det gælder bare om at komme hjem, og så er alt overstået, bortset fra at akten ikke slutter. Tempoet falder tilbage til noget, der ligner de stille scener i første akt, hvor alt, hvad man skal foretage sig er rutine-inspektioner, som både er kedelige og trivielle. Få det til at ligne handlingen i første akt igen – genskab scenerne, og lad spillerne undre sig over, at spillet kører videre. Spillerne vil vide, at spillet kun kan gå videre, fordi der er aliens ombord, og at spilpersonerne ikke har den ringeste mistanke derom. Det betyder, at hvis en spilperson kaldes alene ned i en fjern afkrog af skibet, har han ingen grund til at tro, at han er i fare, selvom spilleren ved, at han er det. Brug parallelerne til første akt til at sende spillerne på vildspor – folk svarer ikke på henvendelser over kaldeanlægget, fordi det ikke virker, ventilationen lyder sært, fordi den stadig ikke er i orden, men den underlige klaprende lyd fra skabslågen kommer fra ligets hånd, som er kommet i klemme ...

Hvor kommer aliensne fra?

Der er forskellige mulige måder, som aliensne kan have infiltreret rumskibet på. Det er imidlertid kun interessant med den ene eller den anden metode, hvis du husker at forklare dette i fiktionen. I det følgende er en række forslag til, hvorledes det kan være sket, og hvordan det opdages.

Krydset over via røret eller kablerne

Voksne aliens kan være krydset over fra det ene skib til det andet på kabler eller ad ydersiden på det rør, som korpset brugte til at krydse mellem de to rumskibe med. De har kunnet snige sig ind af luger, som blev åbnet, da passagen forankredes mellem de to skibe.

Det opdages ved, enten ved at rumskibet meddeler, at der er en lille lækage i skroget. Da man sender en mand ned for at se på det, kan han se, at der er ætset en åbning i en luge i



ALIENS: Det frisiske korps



forbindelse med den mekanik, som styrer røret, eller ved at en pilot bemærker i forbindelse med et rutine-tjek, at man på optagelser af røret fra, da korpset passerede igennem, har optagelser, der afslører infiltrationen.

Krydset over gennem røret

Hvis, der ikke aktivt vogtes ved røret, vil facehuggers og aliens snige sig over. Da korpset på ingen måde forventer aliens, forventer de heller ikke, at disse vil snige sig bag om korpset via små luftskakter.

Det opdages ved, at rumskibet meddeler, at der er en fejl i den motor, der ruller røret sammen. En undersøgelse afslører syreskader eller slimspor på motoren, måske en kasseret hud fra en alien eller en facehugger.

Krydser over via en korpsmand

En korpsmand er blevet inficeret af en facehugger. I lighed med den første alien-film bringer korpset deres mand tilbage til hovedskibet for at hjælpe ham i sygelukafet.

Korpsmanden kan være en af dem, der drog ind i Morgenglorie, eller det kan være, at da spilpersonerne kommer tilbage fra deres færd, at de finder en eller flere af dem, der vogtede røret som værende inficeret.

Et tredje alternativ er, at en af dem, der vogtede røret, blev inficeret så tidligt, at han har nået at aflægge facehuggeren igen, og at han derfor allerede nu bærer på en alien. Dette passer imidlertid ikke godt ind i Alien-universets mytologi, hvor facehuggers skal bruge mere tid end det.

Krydser over via sektmedlemmer

Nogle sektmedlemmer har budt infektionen velkommen, og de bærer gerne deres alien med over på korpsets eget skib, hvor de finder en krog, hvor de kan lade alienen bryde frem uforstyrret. Senere bliver liget fundet, måske fordi en af skibets scannere meddeler, at noget er galt.

Andre sektmedlemmer ved ikke (har lykkeligt fortrængt mareridtet) eller fornægter infektionen, og pludselig trænger alienen frem af dem og stikker af.

Prøver

Det kan ske, at korpset fanger en facehugger eller en lille alien, og at de beslutter sig for at tage fangsten med tilbage til deres eget rumskib. Lad endelige spillerne gøre dette – det er kun sjovt, at spillerne aktivt hjælper til at skabe deres egen undergang.



ALIENS: Det frisiske korps



Alternativt kan det være, at de finder et eller flere intakte alien-æg og sender dem retur til deres eget rumskib.

Ekstra spilpersoner

Alle korpsets spilpersoner er tilgængelige i denne akt, og det er *Mette* også. Hun træder frem på scenen, måske ud af sit skjul, og hjælper til med at redde dagen. Mette kan introduceres som en falsk alarm, hun kan dukke op som en redningsmand (kvinde) under et angreb, eller hun træder frem, fordi der mangler en ledig spilperson.

Karantæne?

Hvis korpset oplyser, at der er aliens ombord på deres rumskib, bliver de straks sat i karantæne. Rumskibet skal blive i kredsløb om Rinkje, indtil problemet er afklaret. Der er ikke nogen landingstilladelse overhovedet, og evt. bliver besætningen beordret til at overlade kontrollen med rumskibet til Administrationen, så de ikke kan foretage en nødlanding et andet sted på Rinkje. Korpset er nu fanget ombord på deres eget rumskib lige over Rinkjes atmosfære, så de risikerer at brænde op på samme måde som Morgenglorie, skulle noget gå galt.



Ekstra udfordring: Morgenglorie vender tilbage

Morgenglorie brændte ikke helt op i atmosfæren, kun næsten. Størstedelen af rumskibet forsvandt, da det brændte op, men en del brækkede af undervejs, og det er nu fragmenteret til en stor sky af metalsplinter og brudstykker, som kredser omkring Rinkje med en fart af flere hundrede kilometer i timen. Langsomt vil skyen af fragmenter brænde op, når deres kredsløb forfalder, og de rammer atmosfæren, men indtil da er de dødbringende for ethvert rumskib, som måtte komme deres vej.

Pludselig ses skyen af fragmenter på rumskibets radar, og en undvigemanøvre er nødvendig, ellers vil skibet blive perforeret af dødbringende metalsplinter. Undvigemanøvren er måske ikke perfekt, og enkelte fragmenter rammer stadig skibet, eller skibet kommer for tæt på atmosfæren, og en hård opbremsning er nødvendig?



ALIENS: Det frisiske korps



Scener i tredje akt

Puste ud

Korpset er netop kommet gennem røret til deres eget rumskib. Forhåbentlig har de en række fange eller befriede sektmedlemmer med sig, og alle har de stæset gennem Morgenglorie med aliens i hælene i et desperat kapløb for at nå om bord på deres eget rumskib. Måske nåede ikke alle gennem røret, og omkommer ude i det tomme rum allerede nu langt borte fra de to rumskibe, og mens korpsets rumskib er i stabilt kredsløb om Rinkje, ses Morgenglorie brænde op i atmosfæren.

Lægen tilser de sårede, udstyr samles sammen, fanger anbringes i brikken og befriede indkvarteres de mange ledige kvarterer – eller hvad øverstbefalende bliver enig med sig selv om. Der er også tid til kort at researche sekten generelt, hvis spillerne gerne vil vide noget om den sære sekt, som de ikke allerede har lært.

Alle de små, men vigtige opgaver

Der er en masse småting, der skal ordnes. Brug tid på at høre spillerne håndtere dem, og bed evt. på skift spillerne beskrive det. Giv dem måske tid til at tale sammen om deres oplevelser. Opgaver: Fængsling af fanger, indkvartering af befriede, afhøring af folk, afrapportering til Rinkjes administration, tilseelse af sår og sammenpakning af grej. Husk, at Mette er en ukendt passager, og at det kan skabe nogle problemer, når det afsløres, at hun er med. I det omfang, der er intriger mellem spilpersonerne – særligt fra første akt – så er det på tide at få dem i spil igen.

Hjem til rumhavnen

Af forskellige grunde kommer der til at gå en rum tid, en halv til en hel dag, inden landingen påbegyndes. Det kan være en officiel eller en hemmelig ordre fra Administrationen om, at skibet bør være i 24 timers karantæne efter mødet med Morgenglorie, eller det kan være, fordi at rumskibet er på den modsatte side af Rinkje, og at sejler langsomt hen over overfladen, indtil man rammer rumhavnen og kan begynde at lande. Dette meddeles over kalde-anlægget af pilot eller korpchef. Du kan evt. indføre en kort scene, hvor piloten forklarer det til korpchefen, eller hvor Administrationen giver sin ordre om karantæne,

De små, men ubetydelige opgaver

Lad de hverdagslignende tilstande komme tilbage. Besætningen har ikke noget at lave, og de sidder bare og venter. Sæt spillerne til at spille scener, der viser kedsomheden hos



ALIENS: Det frisiske korps



besætningen, men klip inden, at det bliver kedeligt for spillerne. Brug scenerne fra første akt til inspiration.

Introducér tegnene

Korpset bliver sat til at håndtere små rutine-inspektioner. Noget grej skal tilses, en ventilator ordnes og en brandalarm skal tilses. Split gerne gruppen op, og kør på spillernes forventning om, at der må være noget. Lad en del scener være falske alarmer, indtil du introducerer de uomtvistelige tegn: syreskader, hammen fra en alien, klomærker, slim eller chestburster, alien-angreb og des lige. Gør det i et tempo, som passer jeres stemning.

Kampen mod aliens

Hvor mange der om bord på rumskibet afhænger af, hvorledes aliensne sneg sig ombord, men vi ved, at en er nok til at udrydde en besætning. Du kan enten fortsætte stilen fra anden akt (eller Aliens) eller skifte over til stilen fra Alien. Du har desuden panikslagene besætningsmedlemmer og gale sekterikere på din side til at gøre tingene mere kompliceret. Særligt sidstnævnte vil gerne, at aliens overlever, og de saboterer gerne korpset, hvis de kan komme til det. Hvis der var nogle tegn eller tricks, du ikke fik anvendt i anden akt, så har du chancen nu,

Denne del er vanskelig at beskrive, hvordan vil finde sted. Prøv at skabe en kat efter musstemning. På et tidspunkt vil det føre til næste afsnit.

Rumskibets undergang

Det hører genren til, at ting eksploderer voldsomt, og det samme gælder for dette scenarie. På et tidspunkt konstateres det, enten at skibet er så beskadiget fra interne kampe, skyen af Morgenglorie-splinter eller fra sammenstød med atmosfæren, fordi piloterne er døde, at skibet skal evakueres, eller at skibet er så inficeret, at det eneste fornuftige er at aktivere skibets selvdestruktion og derved redde planeten fra infektionen.

Hvis spillerne selv sørger for destruktionsen, er det storslået, og hvis de ikke gør det, kan du gøre det. Derefter går den vilde jagt på at nå en ind i en redningskapsel, eller at forhindre inficerede folk og aliens i at gøre det.

Der er kapsler rundt omkring på rumskibet. Der er tilpas mange og tilpas lidt til, at der er et problem, og at besætningen må træffe svære valg. Måske gemmer der sig allerede en alien eller en facehugger i kapslen? Hvis nogen røvrer de andre og stikker af i en kapsel, vil de absolut opdage, at der er en alien i kapslen – det kræver genren, og det er en fin lille hævn.



ALIENS: Det frisiske korps



Exit

Rumskibet er beskadiget, og det er ved at brænde op i atmosfæren. Folk er flygtet via deres redningskapsler, og som de langsomt falder gennem den smukke blå himmel ned mod Rinkjes overflade, kigger vi gennem vinduet på en kasket ind på de overlevende. Rulleteksterne begynder at glide ind over skærmen. Historien er slut, når vi ved, at de overlevende helte er sikkert ombord på en redningskapsel.

Tak for i aften.



ALIENS: Det frisiske korps

Appendiks

• Regler _____	27
• Coolness _____	33
• Briefing-oplæg _____	39
• Den lange forhistorie _____	40
• Aliens, Aliens _____	44
• Intro-tekst til spillerne _____	49
• Spilpersonerne _____	53
• Oversigt over spilpersonerne _____	64
• Coolness-tabeller _____	65
• Persongalleri (Stig Laursen) _____	66
• Navneskilte (Stig Laursen) _____	67



ALIENS: Det frisiske korps

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 til hver evne er der en række færdigheder. Spilpersonerne har dertil en Coolness-værdi og en helbredstabel. 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. Hvis en spilperson anvender en evne til at afgøre udfaldet af en handling, så er der tale om et svært komplikationsrul.

Eksempel: Eilert Eisinga har krop 40%. Han har altså 40% chance for at presse en dør op, og det er et svært komplikationsrul.

Færdigheder

Til hver evne hører der en række færdigheder. Når spilpersonerne foretager en handling, der ligger inden for færdigheden, så rulles, der et almindeligt komplikationsrul.

Færdigheder har samme værdi som evner.

Eksempel: Eilert Eisinga knyttet håndvåben og nærkamp til sin evne krop. Han har altså 40% chance, når han anvender sit pistol, og det er et almindeligt komplikationsrul.

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 ikke fjollede fumbles, hvor et dårligt terningslag resulterer i 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.



ALIENS: Det frisiske korps



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 (nederlag med almindelig, succes med svær)

- Type 1: 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).
- Type 2: En ressource går tabt (f.eks. våben eller værktøj går i stykker)
- Type 3: Resultatet negeres af modstanden (spilpersonen låser døren, men skurken presser den op)
- Type 4: Handlingen lykkes, men der følger en konsekvens (se kamp og skade)

Komplikationstype B (nederlag med svær)

- Type 5: En ressource går tabt og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Type 6: En konsekvens og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Type 7: Handlingen lykkes, men en ny trussel dukker op
- Type 8: Handlingen fejler og situationen forværres

Lad spillerne skabe handlingen gennem kompleksitetsrullet

Scenariet er på mange områder en sandkasse, som spillerne kan lege i. Særligt 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.

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



ALIENS: Det frisiske korps



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.

Tommelfingerregel: Hvis du er i tvivl om, hvad en spiller vil med sin handling, f.eks. ”jeg sparker til alienen”, så kan du spørge spilleren ”for at opnå hvad?”. ”Jeg sparker alienen for, at den skal give slip på min ven”. Det er ofte langt vigtigere at vide, hvorfor handlingen foretages, end hvad der præcist gøres.

Eksempler på komplikationsrul

Joris bliver forfulgt af en alien ned af en korridor på Morgenglorie. Han prøver at flygte ved at presse en sikkerhedsdør i. Han ruller et atletikrul:

- Succes – døren lukkes i, og alienen kan ikke fange Joris.
- Nederlag version 1 – Joris presser døren halvt i, og alien kan stadig presse sig igennem, men den gør det kun med besvær. Joris 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 – Joris presser døren i, alienen kan ikke trænge ind, men Joris opdager i samme øjeblik, at hans riffel er kommet i klemme i døren, og at løbet er ødelagt.
- Nederlag version 3 – Joris presser døren i, men den rustne dør kan ikke holde alienen tilbage, og den smadrer døren op. Joris er fortsat i problemer.
- Nederlag version 4 – Joris presser døren i, men inden da rager alienen ind med sine klør, og flår huden af Joris' hånd. Joris får konsekvensen ”dybe flænger op højre hånd”.
- Nederlag version 5 – Joris presser næsten døren i, da han opdager, at riflen er kommet i klemme, og løbet er ødelagt. Joris er nødt til at presse døren helt i, og det skal gøres med enny færdighed.
- Nederlag version 6 – Joris presser døren i, men alienen presser sin klo igennem, og Joris får konsekvensen ”dybe flænger i højre hånd”, og han bliver nødt til med en anden færdighed at forsøge at presse døren helt i.
- Nederlag version 7 – Joris presser døren i, alienen kan ikke trænge ind, men Joris opdager i samme øjeblik, at der står et alien-æg i kammeret sammen med ham, eller Joris opdager klimaanlægget ikke fungerer, og at der ingen ilttilførsel er længere, efter



ALIENS: Det frisiske korps



at døren smækkedes i.

- Nederlag version 8 – Joris er ikke stærk nok, og døren rykkes ikke ud af stedet. Alienen standses slet ikke.

Mette 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 Mette forbi.
- Nederlag version 1 – Mette får vagten til at genoverveje situationen, og vagten tager kontakt til sin chef over radioen for at få afklaret situationen. Mette har en ny chance for at fremføre sine argumenter, men hun skal bruge en anden færdighed.
- Nederlag version 2 – Mette får overtalt vagten, men da hun er kommet ind i kontoret, opdager hun, at hun har tabt sin pung med dirken ude på gangen.
- Nederlag version 3 – Mette 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 4 – Mette får overtalt vagten, men hun er så pinligt berørt over sin handlinger, at hun stresses, og hun får konsekvensen "pinligt berørt og stresset".
- Nederlag version 5 – Mette får overtalt næsten overtalt vagten, da denne forlanger bestikkelse, og Mette er nu nødt til at afhænde sin pung til ham og forsøge med et nyt rul med en anden færdighed at overtale vagten.
- Nederlag version 6 – Mette er ved at få overtalt vagten, men hun er så pinligt berørt over sin handlinger, at hun stresses, hun får konsekvensen "pinligt berørt og stresset", og hun bliver nødt til at forsøge sig med en anden færdighed.
- Nederlag version 7 – Mette får overtalt vagten, men netop som hun skal forbi, dukker vagtens chef op, og stiller spørgsmål.
- Nederlag version 8 – Vagten er slet ikke tal at overtale. Han lytter ikke til Mette, men tilkalder i stedet forstærkninger.

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 helten finder lommelygten kun for at opdage, at den netop løber tør for batteri, eller hvor



ALIENS: Det frisiske korps



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.

Tommelfingerregel: Når spillerne spørger om noget er muligt, så er det som udgangspunkt muligt. Din opgave er at se på, hvorledes det kan kompliceres.

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

Gerrit har en pulserifle, som han vil bruge imod en alien. Gerrit anvender færdigheden "skydevåben". Gerrit vil gerne dræbe alienen med sin riffel.

- Succes – Det lykkes Gerrit at dræbe alienen.
- Nederlag version 1 – Netop som Gerrit skal til at bruge riflen, opdager han, at magasinet er tomt, og han bliver nødt til at standse alienen med en anden færdighed.
- Nederlag version 2 – Alienen dør, men regnen af syreblod ødelægger riflen.
- Nederlag version 3 – Gerrit fyrer løs, men de fleste kugler flyver forbi, og de sidste standses af alienens tykke exo-skelet. Trods de mange træffere, angriber alienen Gerrit.
- Nederlag version 4 – Alienen kaster sig over Gerrit og flænger hans brystkasse, inden salven rammer alienen, som vender om og stikker af. Gerrit får konsekvensen "Flænger i brystkassen".



ALIENS: Det frisiske korps



Konsekvens og skade

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%)
Konsekvens _____ (effekt: -20%)
Konsekvens _____ (effekt: -30%)
Konsekvens _____ (effekt: -40%)
Konsekvens _____ (effekt: -50%)
Konsekvens Død _____ (effekt: ude af spillet)

Hver konsekvens har en effekt, der erstatter den tidligere effekt. Hvis spilpersonen 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.



ALIENS: Det frisiske korps

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 fornys 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 Mette 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-rol. 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





ALIENS: Det frisiske korps



flere point. Coolness-meknikken kontrolleres af spilleleder, der bestemmer om der skal rulles et Coolness-check.

Antallet af point mistet er afhængigt af 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, skælver, dirrer, stemmen er en smule skinger. Udviser meget tydeligt, at han har kontrol over egne handlinger.
- 3-4 point: chokeret. Hyperventilerer en anelse, blinker en del og begynder måske at svede. Snakker måske en hel del for at bevare roen, men stemmen er mere skinger end ellers.
- 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, foruden ovenstående opførsel.
- 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



ALIENS: Det frisiske korps



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.

- 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 spilleleder. Spiller er velkommen til at komme med et forslag, men spilleleder kan vetoe 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 spilleleder dikterer, hvorledes spilpersonen omkommer – omend spillerne er velkomne til at komme med forslag.





ALIENS: Det frisiske korps



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 spilleleder diktere tabet af 1d4+1 Coolness-point.

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?



ALIENS: Det frisiske korps

Komplikationsrul

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 (nederlag med almindelig, succes med svær)

- Type 1: 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).
- Type 2: En ressource går tabt (f.eks. våben eller værktøj går i stykker)
- Type 3: Resultatet negeres af modstanden (spilpersonen låser døren, men skurken presser den op)
- Type 4: Handlingen lykkes, men der følger en konsekvens (se kamp og skade)

Komplikationstype B (nederlag med svær)

- Type 5: En ressource går tabt og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Type 6: En konsekvens og handlingen lykkedes kun næsten, et nyt rul er nødvendigt
- Type 7: Handlingen lykkes, men en ny trussel dukker op
- Type 8: Handlingen fejler og situationen forværres



ALIENS: Det frisiske korps

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 spillperson 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.



ALIENS: Det frisiske korps

Briefing

Følgende meddelelse modtages fra Administration på Rinkje. Det er en hastesag, som kræver øjeblikkelig respons. Korpset skal tage af sted med det samme. Det er Korpschef Eisingas opgave at briefe mændene efter afgang.

For kort tid siden modtog administrationen på Rinkje en advarsel fra administrationen på Hovenschede. En sekt betegnet Morgenglorie havde foretaget et angreb med masseødelæggelsesvåben mod en fredelig agri-by, og man har tabt enhver forbindelse med byen. Sekten er stukket af i en ombygget rumfærge, og rumfærgen befinder sig på nuværende tidspunkt på en kurs mod solsystemets ydre planeter, sandsynligvis Idsarda. Dens kurs bringer den tæt på Rinkje, og det er korpsets opgave at standse Morgenglorie. Det vides ikke, hvor mange medlemmer sekten har, og om dens medlemmer er bevæbnede. Sekten bør betragtes som værende farlig.

- Indhent Morgenglorie og beordr dem til at overgive rumskibet til Rinkjes administration.
- Hvis sekten ikke gør dette: Bord og arrester sektens ledelse, og før skibet til Rinkjes administration.
- Enhver, der modsætter sig korpset, skal arresteres.
- Korpset skal beslaglægge Morgenglories masseødelæggelsesvåben.
- Korpset er bemyndiget til at modsvare enhver aggression fra sektens side, herunder at anvende dødbringende vold.
- Korpset udstyres med fuldt kampgrej.



ALIENS: Det frisiske korps

Den lange forhistorie

Fader Josefsen

Fader Josefsen var oprindeligt biokemiker og bestyrelsesmedlem i et større biotechfirma. Firmaet specialiserer sig i anvendelsen af xenomorfe 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 herolder, 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.



ALIENS: Det frisiske korps



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. Kulturn praktiserer en reinkarnationslære, hvor rene medlemmer genfødes i gudindens billede. Kulturn 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 kulturn 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 kulturn, 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 kulturn. 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 adskillige 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: Det frisiske korps



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 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.

Katastrofen på Neue Drebkau, Hovenschede

Sekten ankom en sen nat (dvs. på natsiden af planeten) og i al ulovlighed til Hovenschede, hvor den i stedet for at melde sin ankomst, slog sig ned fjent fra hovedstaden ved landsbyen Neue Drebkau. Rumskibet blev skjult, og sekten byggede sin lille koloni op. Der er langt til nærmeste myndigheder, der er få ordenshåndhævere, og man ser gennem fingre med småting, som en sekt i et ubeboet område.

Sekten levede derfor isoleret og med sit eget landbrug.

Gennem fællesbøn, prædiken og sociale aktiviteter blev sekten holdt sammen, og med streng disciplin holdt man på medlemmerne, så de ikke lader sig besnære af det falske liv. De



ALIENS: Det frisiske korps



trængsler, som medlemmer må undergå, er intet imod den velsignelse, som venter dem forude.

Imidlertid kom sekten i strid med Neue Drebkaus indbyggere, da sekten hvervede to teenagere fra byen, og derefter forbød deres familier at have kontakt med dem. Neue Drebkaus byrådsformand sendte derfor bud efter en politiagent til at løse stridighederne mellem de to samfund. Resultatet blev, at sekten slap en horde af aliens løs på byen og stak af i sit rumskib.

På nuværende tidspunkt er størstedelen af byens indbyggere dræbt af aliens på den ene eller den anden måde. Administrationen har tabt forbindelsen til byen, og har derfor sendt bud til Rinkje om at standse Morgenglories rumskib. Imens breder pesten sig langsomt mellem de isolerede landsbyer på Hovenschede.



ALIENS: Det frisiske korps



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 tager 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" eller "ekstra mund", som den



bruger nærmest som en rituel drabsform, og deres lange, fleksible og skarpe haler ender i en brod, der muligvis er giftig. Halen kan hugge deres modstandere ned med, spidde eller bruge, når de klatrer, for aliens bevæger sig i et 3D-rum. Oppe og nede er ikke så vigtigt for dem. Deres 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.



ALIENS: Det frisiske korps



Aliens'nes placering i spillet

Udgangspunktet er, at sekten har et lager af æg i deres rumskib, og at de har plantet æg ved kabinerne, og hos de fanatikere, der vogter broen og maskinrummet. De loyale medlemmer lader sig gerne inficere, mens de frafaldne kæmper imod. Hvor længe denne proces med at inficere sektens medlemmer er uklar, men længe nok til, at der er fuldvoksne aliens ombord på 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 halvvejs inde i anden akt. Indtil de dukker på, kan du placere adskillige 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 monstre ombord på Morgenglorie. Måske flere, måske en blanding af aliens og facehuggere, måske er nogen mennesker 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. På et hvis tidspunkt bygger tempoet sig op til, at monstret ikke længere lurer og angriber ensomme ofre og kidnapper dem tilbage til lagerhallen, 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



ALIENS: Det frisiske korps



konstant. Er der en enkelt, slår den til med raids, hvor den angriber sårbare spilpersonerne, er der flere vil de storme spilpersonerne, og de vil forsøge at kidnappe folk. Husk på, at spilpersonerne kan være i konflikt med sektens medlemmer på samme tid, så de ting aliens ikke kan gøre, kan sektens medlemmer gøre, og at rumskibet ikke er indrettet til kamp.

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 svømmer 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 efterladte spor er skader efter syre, slim, rester af æg, døde facehuggers, mærker efter klør, eller lyden af deres særlige klikkende knurren.

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.

ALIENS: Det frisiske korps



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.

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.

Aliens er ikke noget man overvinder, det er noget man overlever.

Sproget

I film anvender instruktøren billedsprog i form af rekvisitter, kulisser, kameravinkler, -føring og -linser, 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.



ALIENS: Det frisiske korps



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 guddommelige herold, sublimeringen af menneskelig eksistens. Den er udfrielsen, velsignelsen og gudindens gave.
- For korpset og civilister 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 Oranjewoud-systemet.
- 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.

Hvervefolder til Det frisiske korps – *kasseret* – uddrag af folderen: lydfil mz34

Titel: Det frisiske korps – en hverdag i korpset

Form: Hvervefolder med audiofil og animerede billeder

Status: *Kasseret*

Det følgende er et uddrag fra en hvervningskampagne, der blev kasseret kort før den skulle lanceres. Kampagnen havde til formål at give Det frisiske korps et menneskeligt ansigt, og derved gøre korpset attraktivt over for den lokale ungdom. Folderen og de tilhørende plakater og videoer blev trukket tilbage i sidste øjeblik af stabsmyndighederne, som fandt at tonen var ”for jovial” og at billedet kampagne gav af korpset ”ikke afspejler det ansvar og vigtigheden af de opgaver korpset varetager”. Kampagne-materialet samler nu støv i en gammel lagerhal.

Uddrag fra hvervefolder. Uddraget er en lydfil, der akkompagneres af animerede filer, når folderen åbnes.

KASSERET

Hej,

Velkommen til det frisiske korps. Vi er det lokale marine-korps i solsystemet Oranjewoud. "Se nye verdener, beskyt dine medborgere, vær ansvarsfuld og få en uddannelse" skriver de i rekrutteringsfolderen. Hvad de ikke skriver noget om, er hvor kedeligt, det er bagefter. Vores opgaver består til dagligt i at inspicere de skibe, der ankommer til solsystemet. Da alle kommer til planeten Rinkje, som er den største og bedst koloniserede i systemet, så holder vi til her. Vores opgaver består i at inspicere skibe for smuglervarer, I ved stoffer og den slags, men også genmodificerede afgrøder og foderstoffer, som kan ødelægge Rinkje og de andre planeters skrøbelige øko-systemer. Derfor tjekker vi også for, at de kvæg, der sendes til de gamle verdener, ikke er syge, ellers ryger de i karantæne. Jeg tror de fleste, der melder sig til korpset bliver ret overraskede over, at vi agerer toldere, når man forventer, at man skal jage pirater. Der er bare ikke nogen pirater i vores solsystem - der er bare masser af bønder, og de har valgt at udvandre fra den gamle verden til deres egen gård. Vi skal også undsætte nødstedte skibe, og det har vi øvet en del. Det er enormt spændende, da man skal bevæge sig fra et rumskib til et andet. Tre gange er vi desuden rykket ud til nødstedte skibe. De var alle tre falske alarmer, så lige så snart vi var ankommet og stod klar, iført vores dragter, kom vores

delingsfører og sagde, at det alt sammen var lige meget. Så er der en opgave mere, som vi skal tage os af. Hvis minearbejderne strejker, skal vi hjælpe de lokale politiagenter med at bryde barrikader og slå uroligheder ned.

Vi er nok det mindste korps af dem alle. Administrationen har svært ved at holde på folk, da der sker så lidt. Jeg tror, den eneste grund til vi stadig er i korpset er, at vi enten ikke gider være bønder, eller fordi man godt kan lide at have uniformen på. Det giver stadig en hel del pote, når vi er i byen, og når alternativet som regel er binderøve, så er vi ret populære blandt tøserne.

Det er vel vores hverdag. Inspicere skibe, der ankommer til Rinkjes rumhavn (nok en gang om ugen eller så), assistere politiagenterne, hvis minearbejderne strejker (hvilket er sjældent), og stå klar til at undsætte nødstedte rumskibe (der har været tre falske alarmer). Så gør vi rent, polerer vores grej, vedligeholder vores rumskib

KASSERET

Lad mig fortælle lidt om, hvad der er sket for nyligt. Vi har fået en ny delingsfører. Han hedder Gerrit Sybrandi, og han erstatter vores tidligere delingsfører, Hans de Jong. Hans er blevet overført til et privatejet vagtværn på planeten Hovenschede. Det er en af de andre planeter, som ikke består af meget andet end en

rumhavn og et utal af små bondelandsbyer.

Hans de Jong var hård, men dygtig. Det er ham, som har oplært os. Han var ret god til at give opgaver, så vi ikke spildte tiden, eller også gav han os orlov. Vi bruger ofte vores orlov, som alternativt betalingsmiddel. Det tæller lige så godt, som tjærestænger og gylden. Nu har vi så fået Gerrit. De siger ganske vist, at han er lige så kompetent som Hans de Jong, men det har endnu at vise sig.

Vores korpschef er Eilert Eisinga. Han har inddraget en hel masse fridage, som Hans de Jong havde tildelt os. Eilert har sagt, at det er et eller andet med, at Administrationen har sagt, at der skal spares, og at der ikke er midler nok til at sende os alle på orlov. Nu skal vi bruge tiden på vagter og på ingenting i opholdsstuen. Det er usandsynligt kedeligt og meningsløst. Eilert står for alt det administrative, og han er sikker på at os, der har mindst træning udi det militære. Han er Administrationens mand, og vi ser ham sjældent uden for sit kontor, og endnu sjældnere nede i vores kvarterer. Han var i fuld uniform og alt det der, da vi skulle ud og undsætte skibe, eller når han beordrer os ud og slå strejkearbejdere ned, men det er så det.

Så er der resten af os. Lige nu spiller vi kort og genfortæller vittigheder. Vi har en regel, når vi spiller kort, der hedder, at al gæld er betalt inden afgang. Det er der heldigvis længe til, og det er

heldigt, for Anton skylder Barendt 300 gylden.

Sikke er nok den af os, der er allermost ærgerlig over, at vores orlov er inddraget – selvom vi alle er bitre – for han skulle have brugt dagene sammen med sin kæreste, som han har sukket efter lige siden vi kom i havn. Det er ikke kun vittigheder, som vi er løbet tør for, det er også tjærestænger. Joris er helt desperat efter at få fat i nogen, så desperat, at han ville bytte sin orlov for dem, nårh nej, det kan han jo ikke, for har chefen inddraget dem, også selvom Hans de Jong havde garanteret, at vi fik den.

Måske skulle jeg fortælle lidt om, hvem "vi" er. Altså os drenge, som springer soldat, og beskytter Oranjewoud-systemet. Vi er i alt ti mand i delingen. For et halvt år siden var vi tolv mand, men Eilert har foretaget effektiviseringer, fordi Administrationen kræver det. Nu er vi ti.

Gerrit Sybrandi, det er ham den nye. Det siges, at han er eneste overlevende efter sin egen deling i Zeelandic-solsystemet, og han er så efter sigende overflyttet til vores deling i stedet for at blive en del af det nye korps i Zeelandic-systemet. Gerrit skal nu være vores delingsfører. Hvorfor pokker skulle han erstatte Hans?

Eilert Eisinga er chefen. Han er meget mere embedsmand end officer. Det er altid Administrationen dit, budgetnedskæringer dat

osv. Han slås med budgetnedskæringer, underbemanding, krav fra Administrationen om, at vi får mere kamptræning osv.

Sikke Jensma er den ældste af os. Hans turnus udløber snart, og så er han en fri mand, som han plejer at kalde det. Vi kalder det på hans tid, fordi når hans turnus er overstået, skal han giftes med Mette, hans kæreste. De har været kærestere de sidste to år, så det er ret seriøst. Han kigger aldrig efter andre piger, når vi er i byen, så vi andre kan bekræfte, at han mener det.

Barendt Gosse kommer fra en nybyggerkoloni, så han er vokset op som landmand, det er 90% af alle fra nybyggerkolonierne. I modsætning til de 90% har han valgt ikke at forblive landmand.

Joris Holwerda er vores storforbruger af tjærepinde. Han mangler dem altid, til gengæld er luften omkring ham altid lidt mere giftig end hos os andre. Han er en flink fyr, og han [afsnit gået tabt]

Anton Rudolphi er vores spillefugl og festabe. Han har styr på alle de gode steder i byen. Vi sætter vores lid til ham. [Lydfil gået tabt]

Sjoerd Ferwerda, det er vores pilot. Vi plejer at beskrive ham som en trussel mod alt, hvad der hedder parforhold. Han ser godt ud, han ved det, pigerne ved det, og han mangler ikke selvsikkerhed. Når vi er byen fører han an. Han

er vores uofficielle delingsfører, når korpset

Watse Dokkum, han fungerer som vores assisterende pilot. Han er lidt af et espeløv. Jeg fatter ikke, at han er blevet pilot, for han er så nervøst anlagt, at der er gået sport i at forskrække ham. Det er lidt pinligt for korpset, og vi har ham sjældent med i byen.

Liewe Boonstra, er vores mekaniker, selvom han selv betragter sig som 'våbensmed'. Vi andre er glade for, at han bruger det meste af tiden i sit værksted. Han er ikke jordens mest selskabelige menneske, og han har det bedre sammen med sit værktøj og sit værksted end sammen med os.

Tjiede Sipkens er vores menneskesnedker, dvs. han er vores læge, selvom jeg ikke er sikker på, at han ville kunne holde en praksis blandt civile. Det er derfor, vi kalder ham 'Snedkeren'.

[Lydfil korrumperet]

Korpschef Eilert Eisinga

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43.

Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Jeg stoler ikke på vores nye delingsfører *Gerrit*. Administrationen har overført ham til os fra *Zeelandia*-systemet, da de ikke mente, at han ville være egnet til at tjene i korpset derovre. Han er eneste overlevende af sin deling efter en tragisk ulykke ombord på deres rumskib, hvor han selv knapt overlevede. I stedet for at opsiage hans kontrakt og betale ham en klækkelig pension, har de beordret os til at tage ham som delingsfører. Jeg tror ikke på, at han kan klare stresset ved at tjene som marine længere. Han vil garanteret knække.

KASSERET

Jeg kan godt lide mit job, nemlig at være embedsmand for Administrationen, og gøre min borgerpligt for

Oranjewoud-systemet. Det er ikke min opgave at få snavs under fingere. Det har jeg korpset til, jeg tager mig af papirarbejdet og dukker kun op ved de allervigtigste og mest prestigefyldte opgaver - og nu også for at holde øje med *Gerrit*.

Tidligere arbejdede jeg, som arkivar ved Administration på *Rinkje*. Der faldt jeg over en række dokumenter, der fortalte artige sager om visse af Administrations mellemledere. Jeg kunne naturligvis ikke tillade, at disse papirer kom i offentlighedens søgelys, det ville jo være en skandale, og de takkede mig for min diskretion med denne fornemme post. Jeg har overtaget posten efter *Hans de Jong*, som var alt for venskabelig med mandskabet, forærede dem fridage i et væk – også selvom der ikke er noget at lave, skal mandskabet være på deres poster – og havde ikke styr på sine papirer. Alt det papirarbejde jeg har måtte få styr på efter hans afgang. Herligt.

Fornavn: Eilert

Efternavn: Eisinga

Alder: 43

Færdigheder:

- Krop 40 (atletik, håndvåben, nærkamp)
- Sind 60 (ledelse, administration, lovkundskab)
- Social 50 (forhør, dans)
- Psyke 55 (empati, opmærksomhed)

Coolness: **55** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Joris Holwerda

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43.

Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Sig det ikke til nogen, men jeg kan ikke holde mig fra tjærestænger, og jeg er bange for, at det vil blive min død. De andre ved ikke, hvor syg jeg er, og det må de heller ikke opdage. Bliver det opdaget, bliver jeg sparket ud af korpset uden pension, uden papirer, uden noget som helst, og jeg skal ikke være bonde. Overlever jeg min turnus, kan jeg få et rigtigt job. Overlever jeg mit misbrug af tjærestænger, får jeg nok også råd til en behandling. De andre må ikke opdage, hvor syg jeg er. Jeg kan ikke slippe mine tjærestænger.

KASSERET

Pokkers! En ting mere. Jeg er løbet tør for tjærestænger.

Mit eget lager er brugt op, men jeg ved, at både Sikke og Gerrit ligger inde med tjærestænger. Jeg plejer at kunne bytte mig til tjærestænger fra Sikke for et par ekstra fridage - men jeg har ingen fridage, de er alle inddraget af Eilert. Pokkers.

Hvad jeg skal efter turnus? Have mig et par nye lunger! Det skulle der gerne være råd til til den tid, og så skal jeg have mig et rigtigt arbejde. Måske i et privat vagtværn, måske som omrejsende politiagent. Jeg vil gerne en karriere inden for ordensmagten, og vejen til det er gennem korpset. Vores tidligere chef, Hans de Jong, viser præcis vejen. Korpset har sørget for min uddannelse, jeg er dumpet ud af en del skoler før jeg kom hertil.

Fornavn: Joris

Efternavn: Holwerda

Alder: 21

Færdigheder:

- Krop 55% (Skydevåben, nærkamp, kast)
- Sind 35% (Mekanik)
- Social 55% (Spille kort, låne)
- Psyke 45% (Berolige folk, opmærksomhed)

Coolness: **45** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Sikke Jensma

KASSERET

Uddrag fra kampagne materialet "Det Indiske Korps og dig". Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43.

Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Efter vi fik inddraget alle vore fridage af Eilert, som Hans havde givet os, så måtte jeg være foruden Mette. Så fik hun en genial ide. Vores rumskib er stort og rummeligt, og da vi alligevel konstant ligger i havn, så kunne jeg bare smugle hende ombord. Ingen har opdaget noget, og vi kan være sammen en hel del af tiden. Jeg har fundet et sted til hende nede i det bagerste lagerrum, og der har vi indrettet en lille 'kærlighedsrede', som hun kalder det - og hun forlanger, at når vi er der, så må jeg ikke ryge, så ingen tjærestænger dernede. Tøser, I ved nok, men når først turnus er overstået, så skal vi giftes og have børn, mindst tre, og vi skal rejse rundt og se alle solsystemerne i vores sektor på vores bryllupsrejse. Jeg har sparet så meget op for at det kan lade sig gøre.

Hvad jeg skal efter turnus? Giftes med Mette, naturligvis, og så skal vi rundt og se hele sektoren. Men ellers skal jeg have mig et ordentligt arbejde, ikke et med en masse rejsen omkring, men et, hvor jeg kan blive boende her, så Mettes og mit arbejde ikke er for langt fra hinanden. Hun arbejder som kontorist.

Fornavn: Sikke

Efternavn: Jensma

Alder: 26

Færdigheder:

- Krop 50% (Skydevåben, atletik)
- Sind 50% (Anvende tunge maskiner, elektronik)
- Social 60% (Forhandle)
- Psyke 50% (Opmærksomhed, sjette sans)

Coolness: **50** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Delingsfører Gerrit Sybrandi

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43. Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Hver nat vågner jeg op badet i mit eget sved. Så står jeg op, går lidt rundt, ryger en tjærepind, prøver at sove igen. Det er et forfærdeligt mareridt. Det er de sidste minutter af mine korpsbrødres liv. Jeg kommer oprindeligt fra korpset i Zeelandia-systemet, som er 'nabo'-systemet til Oranjewoud. Jeg er blevet overført hertil og er blevet gjort til delingsfører efter ulykken. Vi var på en rumskibsøvelse omkring planeten Guelderish, da der kom en besked om, at der var pirater i farvandet. Straks satte vi efter dem, men vi var dårligt forberedte, og da vores pilot kastede vores rumskib ind i atmosfæren, ramte han skævt, og vi ramte atmosfæren hårdt. Motoren fejlede, og vores skib brændte op i atmosfæren. De fleste af mine venner brændte levende op sammen med skroget, da de forsøgte at redde sig i sikkerhed. Jeg er ikke sikker på, hvordan jeg reddede mig selv, men jeg ved, at jeg svigtede min makker, da jeg rev falddragten ud af hans hænder. Det lykkedes mig at komme ud af skibet og styrte gennem atmosfæren i en falddragt uden at brænde op. Jeg var slemt forbrændt, havde adskillelige brækkede knogler og lå i koma i ugevis på hospitalet - min krop er kommet sig over det. Jeg er ikke.

Hvad jeg skal efter turnus? Blive på jorden, tror jeg, og så måske få mig et stille job, måske på en af de mange nybyggede gårde. De siger, at det er stille og roligt. Jeg ved det ikke.

Fornavn: Gerrit

Efternavn: Sybrandi

Alder: 24

Færdigheder:

- Krop 60% (Skydevåben, udholde smerte)
- Sind 55% (Vedlige militært grej, improvisere udstyr)
- Social 35% (True)
- Psyke 45% (Udvide et iskoldt ydre, opmærksomhed)

Coolness: 45% _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)

KASSERET



Barendt Gosse

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43.

Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Jeg er i korpsset, fordi jeg gider ikke være landmand. Jeg er vokset op i en af nybyggerlandsbyerne. 90% sådan er steder landmænd, og de drømmer bare om at få deres egen gård. Jeg kommer fra Stedfrysk, det ligger 600km herfra, og det ligner alle de andre steder. Jeg meldte mig til korpsset for at komme væk. Fordelen ved korpsset er, at det kan finansiere en universitetsuddannelse, og det vil jeg gerne have. Det skal så siges, det er ret fedt med uniformen. Vi er så populære, når vi kommer nogen steder hen. Vi lugter ikke af komøg og halm, og så ser vi godt ud i uniformerne. Nåh ja, Anton skylder mig desuden 300 gylden (3 måneders løn), men han kan nok

nå vinde dem tilbage, bare ikke fra mig. Dertil er jeg for god. Vi har en regel om, at man skal betale sin gæld inden afgang, da man aldrig kan vide, hvad der sker på en mission, så man må ikke tage afsted med gæld. Det er sjældent, vi skal nogen steder. Der er nok en måned eller noget, før vi skal nogen steder hen.

KASSERET

Hvad jeg skal efter turnus? Så skal jeg have mig en uddannelse. Med papirerne fra mit turnus kan jeg komme ind på det regionale universitet i Zeelandia-systemet, og så vil jeg være ingeniør eller jurist eller sådan noget. Det skal noget, der giver en god løn. Ingeniører kan de bruge alle steder, og det er kun i de gamle verdener, at der er masser af jurister. I de nykoloniserede sektorer er der langt mellem dygtige jurister, så der vil altid være et godt lønnet job.

Fornavn: Barendt

Efternavn: Gosse

Alder: 20

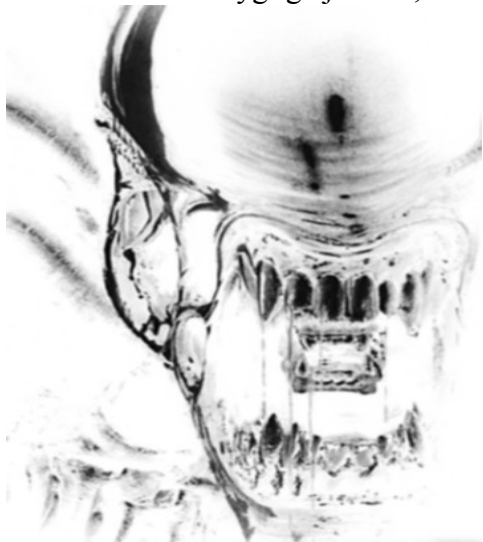
Færdigheder:

- Krop 45% (Nærkamp, håndvåben, landbrug)
- Sind 60% (Fysik, matematik, samfundskundskab)
- Social 55% (Vittigheder)
- Psyke 50% (Opmærksomhed)

Coolness: **50** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Anton Rudolphi

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43. Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Jeg kommer fra en af de utallige nybyggerlandsbyer på planeten. Min hjemby hedder Franeker. Der er jeg vokset op sammen med mine fire ældre søskende. De valgte alle at blive landmænd, men ikke jeg. Jeg vil hellere være her i storbyen - som er den eneste by her på planeten - og leve livet. Jeg kan godt lide at spille, og som regel er jeg også ret god til det. Det er sort uheld, at jeg skylder 300 gylden til Barendt, det er tre måneders løn! Rent, sort uheld. Heldigvis har jeg masser af tid til at vinde dem tilbage. Jeg skal ikke betale min gæld til Barendt, førend vi letter. Vi har en regel om, at man må ikke tage afsted på en mission med gæld, men da det er ret sjældent, at vi tager nogen steder hen, så er der masser af tid til at vinde pengene tilbage i.

Hvad jeg skal efter turnus? Jeg overvejer at blive i korpset og få mig en karriere her. Det vil være bedre end at vokse op og blive bonde. Mine ældre søskende har allerede hver deres gård, og forældrene er pinligt berørte over, at jeg ikke har nogen gård, men det passer mig fint ikke at have en, og de gamle kan lade som om, de er stolte af mig for min korpsskarriere, når de snakker med naboerne.

Fornavn: Anton

Efternavn: Rudolphi

Alder: 21

Færdigheder:

- Krop 60% (Håndvåben, Atletik, Tunge løft)
- Sind 55% (Regnskab, landbrug)
- Social 55% (Charmere)
- Psyke 35% (Opmærksomhed, gambling)

Coolness: **35** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



KASSERET

Liewe Boonstra

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43.

Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig: Jeg gider ikke deltage i dette her åndssvage interview. Jeg er ligegald med, om det er Administrationens ønske, at vi deltager i promo-materiale.

Nej, jeg interessere mig for mit grej. Værkstedet er mit område på korpsets rumskib. Jeg vedligeholde alle deres våben og tjekker ammunitionen, Jeg ved, hvordan alle våben virker, og hvordan de forskellige medlemmer bruger deres våben.

Så længe de bliver væk fra mit værksted, så sviner jeg dem ikke til. Nej, jeg kan hverken fordrage vores nuværende eller vores tidligere korpsschef, hverken

Hans eller Eilert siger mig noget, men i det mindste lod Hans os have en masse orlovsdage, når der ikke var noget at lave.

KASSERET

Hvad jeg skal lave efter turnus? Forsætte, det gør jeg allerede. Jeg er på min tredje turnus, og jeg har det fint med at tage mig af våbnene. Jeg er korpsets 'Våbensmed'!

Fornavn: Liewe

Efternavn: Boonstra

Alder: 26

Færdigheder:

- Krop 45% (Skydevåben)
- Sind 60% (Mekanik, elektronik, våben)
- Social 35% (Asocial)
- Psyke 55% (Opmærksomhed)

Coolness: **55** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Tjiede Sipkens

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43. Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort **KASSERET**

Det her er mellem dig og mig. Jeg har tænkt mig at søge ind som læge på en privatklinik, måske som retsmediciner for politi-korpset. Retsmediciner ville være et drømmejob. Ingen patientklager og ingen samtaler med patienters pårørende. Øh, nej, det var ingen lægevittighed, jeg kan godt lide, at der ikke er patientklager. Lig er derfor gode at arbejde med, og de kan sige en hel masse om folks liv. Derfor vil jeg gerne være retsmediciner.

Hvad jeg skal efter turnus? Har jeg ikke lige svaret på det? Jeg vil gerne være retsmediciner. Lige nu tager jeg en tørn for korpset. Det åbner en masse døre for en videre karriere, og der er sjældent nogle patienter, når jeg arbejder for korpset. Der sker aldrig noget, og jeg skal bare tilse nogle dyr for infektioner og erklære karantæne en gang i mellem. Det er meget let. Dyr er lidt som lig, der er ikke så mange klager, og man skal ikke besværes med pårørende.

Korpset er helt klart et springbræt for en videre karriere. Jeg kan komme alle mulige steder hen, og jeg har kun tre måneder tilbage. Jeg har hørt, at de mangler en retsmediciner på Idsarda. Der vil jeg gerne hen.

Fornavn: Tjiede

Efternavn: Sipkens

Alder: 24

Færdigheder:

- Krop 50% (Atletik)
- Sind 65% (medicin, førstehjælp, biologi)
- Social 40% (Kejtet)
- Psyke 55% (Opmærksomhed, forurolige folk)

Coolness: **55** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Sjoerd Ferwenda

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43. Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig. Men jeg er ret beundret af de andre i besætning. Jeg ser godt ud, jeg er charmerende, og jeg kan nedlægge enhver pige, selv dem frø. De andre beundrer mig, fordi jeg er sej som pilot. Jeg tager mit job meget alvorligt. Når man skal sende en krydser som korpsets ind og ud af atmosfæren, er der mange ting, man skal have styr på. En forkert handling, og vi risikerer at styrte ned i rumhavnen, og reducere den og alt inden for 10km til radioaktive slagter. Om det er overdrevent? Måske en smule, måske ikke 10km, men rumhavnen ville gløde radioaktivt de næste mange år.

Hvad jeg skal efter turnus? Det samme, som jeg skal efter vore interview, jeg skal i byen, danse og leve og nyde livet, og du skal med mig, frøken. Nej, nej, din kæreste vil ikke have noget imod, at du tager en enkelt

dans med korpset. Det er vigtigt at holde korpsets moral højt. Vi skal jo beskytte jer mod mund- og klovtsyge, og sprøjtegiftsmuglere. Ja, vores opgaver er ikke ophidsende, men de er en del den lokale orden. Når først min turnus er overstået vil jeg være kommerciel pilot. Så kan jeg også få besøgt andre systemer og besøgt jorden. Jeg har altid gerne villet besøge jorden.

Fornavn: Sjoerd

Efternavn: Ferwenda

Alder: 29

Færdigheder:

- Krop 40% (Håndvåben)
- Sind 40% (Rumskib, elektronik)
- Social 60% (Charmere, flirte, danse)
- Psyke 60% (Selvsikker, opmærksomhed, indgyde tillid)

Coolness: **60** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)



Watse Dokkum

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43.

Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

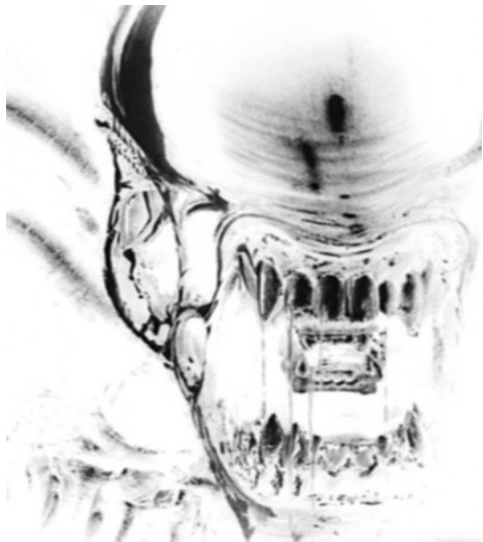
Det her er mellem dig og mig. Men jeg er hamrende nervøs hver gang vi letter. Korpsets krydser er et gigantisk slagskib, langt større end, hvad vi har brug for, men de kommer åbenbart kun i en størrelse. Der er tonsvis af ting, vi skal tjekke for, når vi letter, og dummer vi os, så risikerer vi, at styrte til jorden, som en gigantisk, glødende, radioaktivt metalskrog. Det er i hvert fald sådan min makker beskriver det.

Ja, godt set, jeg ryster bare ved tanken om at sende vores rumskib op gennem atmosfæren. Men du må forstå, jeg gør det ikke kun af pligt, eller fordi jeg er uddannet til det, jeg gør det, fordi det er noget af det

smukkeste, man kan opleve. Forestil dig at sidde i cockpittet bag de store vinduer og have udsigt over planeterne, når bevæger sig op gennem luftlagene, indtil man pludselig er i det ydre rums mørke. Horisonten forvandler sig fra smuk himmelblå til et uendeligt sort perforeret af utallige stjerner. Har man bare oplevet det en gang, så vil kan man leve for evigt. Det er det smukkeste, jeg nogensinde har oplevet.

KASSERET

Hvad jeg skal efter turnus? Jeg drømmer om at blive fotograf. Jeg vil fotografere alle de smukke horisonter, solopgange, solnedgange, stjernehimle og måner jeg har set. Jeg vil gerne dele mine oplevelser med alle de folk, der er nede på planeterne. De afgang og ankommer i kryosøvn, og de får aldrig set, hvad der er derude. De ved ikke, at de går glip af de smukkeste mysterier. Det vil jeg dele med folk.



Fornavn: Watse

Efternavn: Dokkum

Alder: 22

Færdigheder:

- Krop 55% (Skydevåben, flugt)
- Sind 55% (Rumskib, elektronik)
- Social 50% (Overtale)
- Psyke 35% (Opmærksomhed)

Coolness: **35** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-20%)
- Trin 3: _____ (-30%)
- Trin 4: _____ (-40%)
- Trin 5: _____ (-50%)
- Trin 6: død (---)

Mette ...

Uddrag fra kampagne-materialet ”Det frisiske korps og dig”. Uddrag af interviews fra lydfil MZ36-43. Kampagne-materialet er *kasseret*.

Kort om mig

Det her er mellem dig og mig, men der er intet, som skal komme mellem mig og min kæreste, Sikke. Vi skal snart giftes, og så er han ude af sin tjans som korpsmand. Det glæder jeg mig til. Det er så besværligt med ham udstationeret alle mulige steder, og ofte stinker han af komøg, når de haft kvæg i karantæne.

Jeg er kontorist hos Administrationen. Jeg gennemførte min uddannelse for et år siden, og blev først ansat, som assistent og siden har jeg arbejdet mig op gennem graderne. Jeg bliver forfremmet hver halve år snart. Lige så snart ledelsen opdager, hvor god jeg er til mit arbejde, så rykker de mig op gennem systemet. Mit mål er at nå minimum en

divisionslederpost, men helst vil jeg op på regional ledelsesniveau, hvor jeg kommer til at have hele Oranjewoud-systemet, som mit område. Det svære bliver at balancere børn og karriere. Vi er muligvis nået ud i rummet og koloniseret fjerne planeter i et væk, men af en eller anden grund har de ikke fundet en god løsning op det endnu, men sammen med Sikke drømmer jeg om, at vi skal have to, måske tre børn, og at de skal gå på kostskole på jorden, når de bliver gamle nok. De skal have en ordentlig uddannelse med kultur og det hele, og det sker stadig kun på jorden.

Min far og min storebror er bønder og maskinmestre. De har lært mig lidt om maskiner, landbrug og jagt. Min mor klassisk bondekone, og hun har lært mig at holde hovedet koldt og udtænke planer.

Fornavn: Mette

Efternavn: ...

Alder: 25

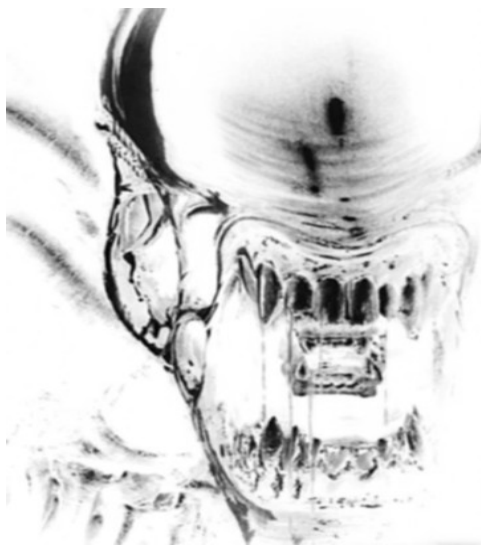
Færdigheder:

- Krop 55% (Atletik, kamp, våben)
- Sind 60% (Maskineri, udtænke plan)
- Social 55% (Berolige, charmere)
- Psyke 65% (Sjette sans, opmærksomhed, holde hovedet koldt)

Coolness: **75** _____

Helbred

- Trin 1: _____ (-10%)
- Trin 2: _____ (-15%)
- Trin 3: _____ (-20%)
- Trin 4: _____ (-25%)
- Trin 5: _____ (-30%)
- Trin 6: _____ (-35%)
- Trin 7: _____ (-40%)
- Trin 8: død (---)



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, skælver, dirrer, stemmen er en smule skinger. Udviser meget tydeligt, at han har kontrol over egne handlinger.
- 3-4 point: chokeret. Hyperventilerer en anelse, blinker en del og begynder måske at svede. Snakker måske en hel del for at bevare roen, men stemmen er mere skinger end ellers.
- 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, foruden ovenstående opførsel.
- 7-point: Reagerer som panikslagen (Spilleleder vælger en effekt efter eget valg)

Reaktion, når panikslagen

(mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid),

- 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 tab af Coolness-point

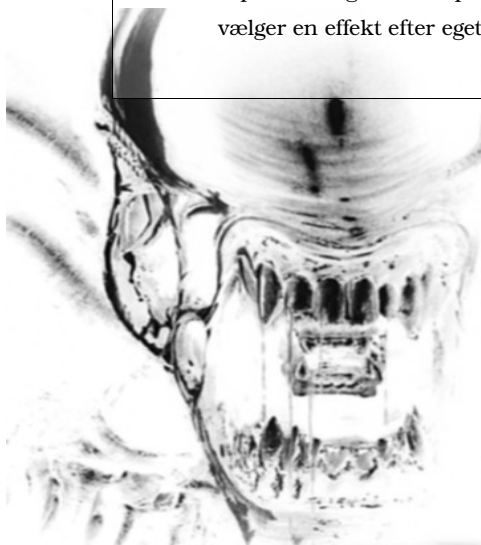
Når en spilperson taber Coolness-point, så aftvinges en reaktion ud fra denne tabel.

- 1-2 point: Rystet. Spilpersonen er synligt berørt over situationen, skælver, dirrer, stemmen er en smule skinger. Udviser meget tydeligt, at han har kontrol over egne handlinger.
- 3-4 point: chokeret. Hyperventilerer en anelse, blinker en del og begynder måske at svede. Snakker måske en hel del for at bevare roen, men stemmen er mere skinger end ellers.
- 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, foruden ovenstående opførsel.
- 7-point: Reagerer som panikslagen (Spilleleder vælger en effekt efter eget valg)

Reaktion, når panikslagen

(mistet 20% af sine Coolness-point inden for kort tid),

- 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.



navn	rang/funktion	alder	krop	sind	social	psyke	cool	svaghed/knapper
Mette	kontorist	25	55 Atletik kamp våben	60 Maskineri udtænke plan	55 Berolige charmere	65 Sjette sans opmærksomhed holde hovedet koldt	75	træt af korpset Store ambitioner superkvinde Sikke
Watse Dokkum	flyveløjtnant	22	55 Skydevåben flugt	55 Rumskib elektronik	50 overtale	35 opmærksomhed	35	nervevrag af at lette æstetisk forhold til verdensrummet
Sjoerd Ferwenda	kaptajn	29	40 håndvåben	40 Rumskib elektronik	60 charmere flirte danse	60 selvsikker opmærksomhed indgyde tillid	60	selvglad trussetyv elsker sig selv
Tjiede Sipkens	læge	24	50 Atletik	65 medicin førstehjælp biologi	40 kejtet	55 opmærksomhed forurolige folk	55	mennesker er ekstremt besværlige retsmedicinere ambitioner foretrækker dyr og lig
Liewe Boonstra	mekaniker	26	45 Skydevåben	60 mekanik elektronik våben	35 asocial	55 opmærksomhed	55	håndværks og grej nörd ligeglad med mennesker tror at han er „våbensmed“ hader at blive forstyret i sit værksted
Anton Rudolphi		21	60 håndvåben Atletik tunge løft	55 regnskab landbrug	55 charmere	35 opmærksomhed gambling	35	Skylder 300 Gylden til Barendt flygtet fra landmands skæbne karriere i korpset
Barendt Gosse		20	45 nærkamp håndvåben landbrug	60 fysik matematik samfundskundskab	55 vittigheder	50 opmærksomhed	50	universitets wanabe / ambitioner Anton skylder 300 Gylden Fedt i uniform
Gerrit Sybrandi	delingsfører	24	60 Skydevåben udholde smerte	55 vedligeh. Mili. Grej improvisere udstyr	35 true	45 udvise iskoldt ydre opmærksomhed	45	Post-Traumatisk-Stress Svigter andre
Sikke Jensma	korporal	26	50 Skydevåben Atletik	50 anv. tunge maskinner elektronik	60 forhandle	50 opmærksomhed Sjette sans	50	Mette En god fremtid med Mette Elskoveden
Joris Holwerda		21	55 Skydevåben nærkamp kast	35 mekanik	55 spille kort låne	45 berolige folk opmærksomhed	45	tjæreslave ordensmagts ambitioner
Eilert Eisinga	korpschef	43	40 Atletik håndvåben nærkamp	60 ledelse administration lovkundskab	50 forhør dans	55 empati opmærksomhed	55	mistror delingsleder folk til det beskidte arbejde elsker papirarbejde streng leder

korpschef

Eilert Eisinga

menig

Joris Holwerda

korporal

Sikke Jensma

delingsfører

Gerrit Sybrandi

menig

Barendt Gosse

menig

Anton Rudolphi

kvartermester

Liewe Boonstra

dokor

Tjiede Sipkens

kaptajn

Sjoerd Ferwenda

flyverløjtnant

Watse Dokkum

kontorist
Mette