

2092

(version 2.0)

Intro fra VikingCon programmet

(Måvises til spillere.)

Det er 600 år siden Columbus opdagede Amerika. Nu står menneskeheden foran sin næste store udforskning. Et rumskib med hundreder af specielt udvalgte mennesker har gennem mange år rejst mod den hidtil mest jordlignende planet, der er opdaget. Omsider er det tid for skibets computere at vække kolonisterne, der har været holdt kunstigt i dvale for at bremse ædningsprocessen. Forude venter en række spændende opdagelser, og ikke mindst udfordringen i at skulle opbygge et helt nyt samfund.

Spillerne er nogle af disse udvalgte kolonister, som får en meget vigtig rolle, da nogle ting går galt. Der vil blive gjort en del ud af at få historien til at minde mere om "rigtig" science fiction, end det normalt ses i rollespil. Siden det nu er et rollespil og ikke en murstensroman, vil jeg også love, at der bliver mulighed for at gøre de ting, som vi rollespillere godt kan lide at gøre i et rollespil. Systemet bliver noget delvist hjemmelavet, som først og fremmest udmærker sig ved at være simpelt.

Indholdsfortegnelse.

INTRO FRA VIKINGCON PROGRAMMET	1
INDHOLDSFORTEGNELSE.	2
INTRODUKTION	3
VEJLEDNING	3
KAPITEL 1 - OPVÅGNING	4
KAPITEL 2 - LANDING	4
KAPITEL 3 – NEW CALIFORNIA	5
KAPITEL 4 - FREEDOM CITY	6
KAPITEL 5 - CLARKESVILLE	8
KAPITEL 6 - FIRST UNIVERSITY	8
KAPITEL 7 - AFSLUTNING	10
<u>BESKRIVELSER OG BAGGRUND</u>	<u>11</u>
SE1 - “NÅLEN”	11
DE TRE BYER	11
BLAKE, NETPOLITIET OG ANDRE INFICEREDE	12
WAYNE	13
BURT	13
ERIC VAN CLARKE	13
PRICE	14
FRIENDS OF MAN	15
AI COMPUTERE	15
DET GALAKTISKE NET	15
NETTET I DE TRE BYER	16
HEYNMANNNS HOVED	16
KATASTROFEN	17
VÅBEN	17
<u>NOTER, REGLER OG SPILLERFIGURER</u>	<u>19</u>
SPILLEREGLER	20
KAMPREGLER	21
ANDREWS	22
LUND	23
HEYNMANN	24
STONE	25
BORKOV	26
MASTERS	27
SE1 SKITSE	28

Introduktion

Ekspeditionen har som mål planeten Hoyle, i et solsystem som i dag bare har en nummer. Den ligger omkring 20 lysår fra Jorden. Den er udforsket med radioteleskoper og det store måneteleskop, men man ønskede ikke nogen ubemandede ekspeditioner. Man kender derfor nogenlunde til dens atmosfære (ilt og kvælstof) og lidt til hvordan kontinenterne ligger (store vandoverflader), omtrent hvad vi kender til de ydre planeter i dag. Man regner med der er primitivt liv der.

For at spillerne ikke skal snydes for fornøjelsen af selv at opdage ting, er der ikke forklaret særligt meget om hvad der egentlig skal foregå i det ovenstående. Til at starte med vil spillerne, med mindre de er usædvanligt smarte, ikke tro andet end de er ved at udforske en anden planet. Der er det problem at der er noget galt med rumskibet, så spillerne tilsyneladende er de eneste der overlever at komme til den anden planet. Forholdsvis hurtigt opdager de så at de i virkeligheden er tilbage på jorden, og at der er sket en eller anden form for katastrofe.

De måda forsøge at hjælpe de øvrige overlevende mennesker med at få civilisationen sat på skinner igen. Undervejs vil de så opdage at noget meget større står på spil, for en eller flere fremmede intelligenser har haft kontakt med Jorden siden de tog afsted. Spillerne skal da for det første prøve at finde ud af hvad der foregår, og dernæst beslutte sig for hvad de kan stole på. Til sidst må de træffe et valg, som bestemmer hvad der videre sker med menneskeheden.

Det hele foregår i en verden der er omkring 60 år længere fremme teknologisk end vi er i dag. Rundt omkring i teksten er forskellige ting beskrevet, så man kan få en vis ide om hvad der kan lade sig gøre. Fælles for det hele er dog at det er nogle ting man på en eller anden måde kan tænke sig til ud fra nutidens teknologi. Der vil i enkelte tilfælde forekomme mere usandsynlige ting, men meningen er at spillerne skal kunne forestille sig hvordan de fleste af tingene fungerer.

Det er meningen at terningerne skal være underordnet rollespillet, og derfor behøver man ikke at gå voldsomt meget op i de få regler der er. Det er selvfølgelig muligt at spillerne føler at de ikke har nogen indflydelse på spillet uden deres terninger, så hvis de insisterer, kan der spilles strengt efter de regler der er, samt hentes ekstra regler ind fra hvilket system man nu kan blive enige om.

Vejledning

Inden figurer udleveres, er det en god ide at få spillerne til at fortælle lidt om hvilke typer figurer de foretrækker. Det er meningen at der skal skabes en eller anden form for diskussion mellem spillerne ved forskellige lejligheder i spillet, og det er da bedst at spillerne får de figurer, som de har nemmest ved at spille. Pas dog på med at forvente de helt store dramatiske præstationer fra spillerne. De kan da på forhånd opgive og ødelægge det for sig selv, eller gå for meget op i det og ødelægge det for andre.

Der er ikke sat fornavn eller køn på nogen af figurerne, og det er da meningen, at spillerne selv kan finde på noget, eller eventuelt bruge deres eget navn og køn. På samme måde er det meningen at spillerne kan fylde lidt ekstra personlighed og udseende på figurerne.

Giv spillerne tid til at sætte sig ind i deres figurer, og sørg for at de alle får en mulighed for at stille spørgsmål, om ønsket uden at de andre spillere hører det. Forklar kort om hvordan spillets system fungerer. Brug eventuelt lidt tid på at diskutere fremtidens teknologi med spillerne.

Scenariet er delt op i et antal kapitler. Nummereringen svarer til en nogenlunde kronologisk rækkefølge af begivenhederne, men der kan ske nogle spring i det, og det er ikke meningen at man skal tvinge spillerne til at gøre tingene i en bestemt rækkefølge. Efter kapitlerne kommer der så en mere detaljeret beskrivelse af personer, steder og anden baggrund. Til sidst er der spillereglerne, spillernes figurer, samt en reserve spillerfigur. Skitsen af SE1 til aller sidst er noget unøjagtigt men kan bruges til at illustrere teksten.

Handling:

Kapitel 1 - opvågning

GM forklarer "Nåens" design og hvordan de forskellige ting virker. (Se SE1 - "Nåen". Vis skitse over SE1)

De 5 spillerfigurer vågner op fra deres "kister". Det er næsten totalt mørkt, og den kunstige tyngde fungerer ikke, men der er en vedvarende hylen fra kollisionsalarmerne. De er stadig noget våde af opholdet i "kisten", og de må hoste det sidste væske op fra deres lunger. Alle har ledninger og forskellige apparater hængende på kroppen, så de har tid til at tale lidt, mens de kommer fri, og eventuelt tager deres rumdragter på.

Hvis de ser på nogen af de nærværende "kister", kan de se at alle er sat til nødopvågning, men ingen af dem er i en status hvor opvågningen vil kunne ske på mindre end nogle timer. De kan konkludere, at deres egne "kister" må have været i gang med en fase, hvorfra opvågningen var hurtig. Hvis de prøver at kontakte Watson (computeren) via samtaleanlægget, får de intet svar.

På et eller andet tidspunkt begiver spillerne sig formentlig gennem de mørke rum i 0-tyngde for at finde kontrolrummet. Undervejs finder de ikke andre vågne. Fremme i kontrolrummet ser de at Watson er helt offline, som om nogen har slukket for den. Ved nærmere eftersyn ser det dog ud til, at den bare har lukket sig selv helt ned. Man må tænde for kontrolpaneler, monitorer og instrumenter manuelt.

Kollisionsalarmerne som satte nødopvågningen i gang, er et system der fungerer helt uafhængigt af de øvrige systemer, så på det kan man se et radarbillede af noget der bevæger sig direkte mod "Nåen". Systemet er dog for unøjagtigt til at man kan se hvad det er. Efterhånd som man får de øvrige systemer op at køre, kan man se at man allerede er dybt inde i et solsystem, at der ikke er ret langt til den jordlignende planet, og at der er en aflang missillignende genstand på vej mod dem.

Det er muligt at nå at få startet manøvre-raketterne inden missilet når frem, men man vil da opdage at missilet er målsøgende. Det er også muligt at nå at starte op for en gammadetektor, som vil afsløre at der er en større mængde radioaktivt materiale i missilet. Watson kan genstartes, og man vil da støde på en mystisk ukendt fejlmeddelelse.

Uanset hvad man prøver på (med forbehold for geniale indfald), vil man ikke kunne forhindre missilet i at nå frem. Der er forholdsvis god tid til at nå ind i det landingsfartøj som er tættest på kontrolrummet, men der er ikke meget tid at nå væk i. Der er ingen vinduer i nogen af rumskibene, men via en skærm kan man se atomekspllosionen. Der kommer blandt andet en kraftig elektromagnetisk puls som brænder det meste af navigationsudstyret og alt kommunikationsudstyret af, men det indre af skibet er for godt skærmet til at der sker mere end det. De er da omtrent to timer fra planeten.

Det er vigtigt at få spillerne til at forstå at de må forlade skibet. Hvis kun en enkelt bliver tilbage, kan situationen dog reddes ved at bruge reservefiguren Masters, som så kan spilles af den spiller der kommer til at mangle en figur. (Hvis der er Heynmann der dør, har Watson downloadet koden i Masters diktafon). Man kan eventuelt nå at redde nogle af de andre kolonister, men de vil enten dø af at blive vækket i utide, eller være meget syge. Der er ikke tid til at redde Watson.

Der går nogle timer, hvor man skal forsøge at orientere sig så godt som muligt med de få overlevende instrumenter, og at få bremsset op og styret, så man hverken rammer ved siden af planeten eller brænder op i dens atmosfære. Det er måske også muligt at gå kredsløb, men lifesupport systemet er et af de få interne systemer som har lidt overlast, så man må alligevel lande ret hurtigt. Af samme grund kan man ikke reparere de udvendige systemer. (Der vil slippe for meget ilt ud).

De data man i farten kan opsnappe om stjernen og planeten ser rigtige ud, men kan naturligvis også passe på Solen og Jorden, hvis nogen skulle spørge. Der er som sagt ingen vinduer i skibene, så man har kun set planeten på lang afstand eller gennem et næsten udbrændt kamera, og kan ikke se at det er Jorden. Tidspunktet (2082 på rumskibets ure) svarer nogenlunde til forventet ankomst til planeten Hoyle (Der var en del usikkerhed).

Kapitel 2 - landing

GM beskriver efter bedste evne nedstigning gennem atmosfæren med svigtende instrumenter, overbelastet varmeskjold, urolig atmosfære og problemer med at få aktiveret jetmotoren.

Det lykkedes at få landingsfartøjet ned i et stykke. Afhængigt af hvordan spillerne har reageret og hvordan eventuelle terningslag er faldet ud, har de enten et delvist vrag som det vil tage mange reservedele og flere dage at reparere eller et fartøj de ikke kan risikere at flyve i, før der er lavet et grundigt check af alle systemer. De vil derfor bruge i det mindste et stykke tid på at udforske omgivelserne. En del af udstyret er gået i stykker, men de har blandt andet rigeligt med mad og drikke, 30 rumdragter, 10 lyd-baserede skydevåben og en del laboratorieudstyr.

Landingsstedet er et sted midt i USA (i nærheden af Denver i Colorado), men det ved spillerne formentlig ikke. Terrænet er noget bakket, så man ikke kan se så langt. Undersøgelser af atmosfæren afslører at den er Jord-lignende, med ikke helt identisk med. (I forhold til den Jord de tog af sted fra. Blandt andet CO2 indhold er forskelligt). Der er planteliv, som minder om jordisk græs og buske.

Hvis de går omkring i landskabet, vil de finde spor af et levende væsen. Hvis de følger sporene, kommer de til nogle buske, hvorfra der pludselig farer et skrigende dyr frem imod dem. Dyret ligner meget en jordisk gris, og det er det selvfølgelig også. Den opfører sig som et vildt dyr og ser en anelse anderledes ud, men det skyldes de seneste 20 års udvikling.

Såfremt de stadig ikke er overbevist om at de er på Jorden, møder de en mand iført noget cowboy-agtigt tøj, som spørger dem ud om hvor de kommer fra o.s.v., men er ubevæbnet og virker meget fredelig. (Borkov kan ved at tale lidt med ham finde ud af at han er meget nervøs, og forsøger at skjule det). Manden (som hedder Henderson) så landingen, og tog straks af sted med 4 andre for at se om han kunne få fat i noget af værdi. De 4 andre venter i nærheden med heste og våben (pistoler). Hvis han på nogen måde kan få overrasket spillerne og erobre landingsfartøjet, vil han gøre det, for det er en formue værd for ham.

Henderson ved ikke ret meget om hvad der er sket. Han husker at næsten alle mennesker døde da han var lille, og tror at præsident er en leder af en af de større stammer. (Hele området, og for den sags skyld det meste af verden, er befolket af større og mindre omvandrende stammer, bortset fra enkelte faste bopladser i ruinbyer). Han kan dog huske præsident Robert Starr, som spillerne husker som den vicepræsident der var en af hovedmændene bag Stellar Expedition. Han har også hørt om de gale mennesker langt vestpå.

Skurkagtige fremtidscowboys: (Henderson i parentes)

Styrke	5 (6)
Behændighed	5 (7)
Intelligens	5
Viljestyrke	5 (6)
LP	5 (8)
Skydevåben	5 (7)

Hvis de tager til en af ruinbyerne vil de møde et samfund på 20-30 mennesker, som har en smule mere teknologi end de "vilde". (Som 1998 niveau med en del noget mere avancerede ting). De kan også finde gamle aviser (elektroniske eller papir) med følgende kortfattede spor til hvad der er sket:

- En usædvanlig dødelig og hurtigtvirkende luftbåren virus hærgede samtidig over hele jorden i 2063.
- FBI stormede Project Q (Watson og venner) to dage før det. De havde åbenbart beviser på at Hofstadter havde forsøgt at få kontrol over Internet og dermed det meste af verden. Hofstadter blev ødelagt under aktionen og Crick blev lukket ned. Under aktionen blev der med nogle minutters forskel sendt to kodede signaler fra Project Qs direkte uplink til Watson. SE projektet var rasende over at FBI tilsyneladende har sendt et eller andet til Watson.

Denne oplevelse skal tjene til at illustrere at lov og ret er ophævet. Der vil ikke ske noget, hvis spillerne ikke lader sig narre. Henderson er ikke interesseret i at dø. Lad dem få en smule information om verden mens de reparerer fartøjet.

Kapitel 3 – New California

Når de får radioen til at virke igen, vil de høre udsendelser vestfra. Kun Clarkesville sender noget ud på radio (man giver jo ikke bare information væk). Det er mest nogle musikprogrammer med alt for futuristisk og syntetisk musik, og af gamle

radio-hørspil med Groucho Marx og lignende, krydret med vejrudsigter for Californien, beretninger fra cyberspace verdener og anden forholdsvis ubrugelig information. Spillerne skulle derfor på et eller andet tidspunkt komme til Californien, hvor de vil møde verdens måske eneste større bondesamfund.

Området øst for ruinbyen San Francisco (fra bjergene og et stykke ned) er befolket med folk der er "vendt tilbage til naturen". Mange af dem var medlemmer af Friends of Man, eller er efterkommere af disse. De foragter alle former for avanceret teknologi, dvs. elektronik og bioteknologi. Undtagelserne herfor er håndfremstillede ting som vindmøller og primitive elektriske installationer og dyr og planter der allerede er gensplejsede til f.eks. at producere antibiotika og enzymer. Transport og landbrug sker med primitive køretøjer med eksplosionsmotorer (biogas) og heste.

Spillerne kan tydeligt se at området er opdyrket når/hvis de flyver over det. Indbyggerne vil opfatte et avanceret rumfartøj som noget nær det mest forfærdelige de kan møde, og vil gemme sig og eventuelt forsøge at jage spillerne væk med bue og pil og nogle primitive krudtvåben. Der vil næppe kunne foregaa nogen form for kommunikation med mindre de sniger sig ind til fods eller tager en af indbyggerne til fange.

Deres fanatisme er ikke bare en eller anden dille, de tror fuldt og fast på at teknologi er ondt og forårsagede den store katastrofe, og vil kunne skabe en ny katastrofe. I de sidste par år har der været en del voldelige episoder mellem New California og de tre byer, såder er nu organiseret en slags militær. Der er nogle enkelte større byer i området som står for handlen mellem de enkelte landsbyer og i begrænset omfang med fremmede. Lederne og den mere organiserede del af militæret befinder sig i disse byer. Befolkningen er totalt på omkring 20000 med op mod 500 i de større byer, men de er spredt ud over et meget stort område. Situationen er nu så anspændt at man henretter folk for omgang med forbudt teknologi.

Der er ikke nogen yderligere oplysninger om New California, men det burde være nemt at finde på noget. Det er nogle meget fundamentalistisk anti-teknologiske folk. Det vigtigste man kan få at vide her er at de oprindelige ledere stammer fra en bevægelse fra før katastrofen (Friends of Man) som på en eller anden måde fik fat i en modgift mod dommedags-virus. Ingen af disse ledere er her mere, de sidste af dem forsvandt for et års tid siden.

Kapitel 4 - Freedom City

Hvis spillerne ikke har fået de oplysninger der står sidst i kapitel 1 bør de senest få dem her ved at søge på nettet eller ved samtale med nogen der kan huske hvad der skete. Mange tror nu på at Hofstadter var en gal computer der havde noget at gøre med katastrofen. Husk at forklare hvor stort hele computer-nettet i de tre byer er: Det er nærmest et helt land af computere fra om 60 år. Der er derimod kun meget få (satellit) forbindelser til resten af verden.

Freedom City har et meget stort system af overvågningsudstyr, så chancen er at det er den første af byerne, som spillerne får kontakt med. Hvis de ikke prøver at komme uset ind, vil de først blive kontaktet over radion af en venlig men bestemt mand, som brokker sig over at de er trængt ind i hans luftrum og vil have dem til at lande. Lidt senere dukker et par småflyvende "tønder" op. Det er en slags robot-mini-helikoptere med overvågningsudstyr og våben (10 LP, raket-gevær). De kan ikke gøre noget ved landingsfartøjet og spillerne kan sagtens flyve fra det.

Hvis man gør som den flinke mand siger, vil man blive dirigeret ned til en landingsplads nær en bygning, som har et tårn med en masse kommunikationsudstyr. Fire bevåbnede vagter og en ubevåbnet leder vil komme ud fra bygningen, og gøre klar til at modtage. Spillerne ankommer i et meget avanceret fartøj, så lederen (Forrest) er noget nervøs og ønsker at vise at han er værd og de er gæster. De vil ikke gøre noget aggressivt, med mindre de får grund til at opfatte spillerne som fjender.

Freedom City vagter (Forrest i parentes):

Styrke	5
Behændighed	6
Intelligens	5 (6)
Viljestyrke	5

LP 5
 Skydevåben 6
 Har raketgeværer, tasere og 2 point beskyttelse.

Såfremt spillerne kommer ud uden bøv, vil de blive transporteret ind til selve Freedom City i en el-bil. De kan låse deres fartøj af, men en hvilken som helst indbrudstyv med respekt for sig selv vil kunne få låsen op på en halv time. (Ingen vil dog røre den, den vil tværtimod blive bevogtet). De vil under ingen omstændigheder få lov at flyve ind til Freedom City, og der vil blive skudt antiluft missiler mod dem, hvis de gør. (Hvis de da stikker af, får de kun mindre skader, ellers kan de få beskadiget motorerne).

Freedom City er bygget op omkring et flere kvadratkilometer stort område, som oprindeligt var dækket med et antal radioteleskoper, men nu er blevet suppleret med en mængde forskelligartede konstruktioner i plast og metal, huse i forskellige størrelser, kuppelformede haver og drivhuse og andre mere obskure bygninger. Nogle steder når det op i omkring 50 meters højde med gangbroer og kabler på kryds og tværs. Hvis nogen skulle falde ned er der nogle apparater nede på jorden som kan danne en luftpude og hindre at man slår sig. Midt i det hele er der placeret et stor massiv betonbunker. Af køretøjer er der en del el- og brint-biler samt enkelte helikoptere og flyvende (jet-) biler. Mange af indbyggerne har forskellige "cyber"-ting indbygget, men de fleste af dem sidder inde og kører på nettet.

Spillerne vil blive bedt om at vente i en kuplerne, hvor de kan tage bad, slappe af, eller udforske de almindeligt tilgængelige oplysninger ved hjælp af en indbygget computer man kan tale med og en stor 3D skærm. Det er også muligt at hacke sig ind på nettet, og her opdage hvad de tre byer egentlig er for noget. (Kuplen bliver normalt brugt til folk udefra, som man helst ikke vil have til at rode med nettet.)

Senere bliver man kaldt ind i bunkeren for at spise middag med den øverste leder Wayne og hans højre hånd Blake. Blake fører ordet, og prøver at få spillerne til at fortælle alt hvad de ved. Til gengæld for det kan de f.eks. få at vide at deres landing blev observeret af Freedom City. Stellar Ekspedition kendes også men man er lidt skeptiske overfor spillernes historie. New California anses som totale fanatikere. Wayne fortæller at Blake og et par af de andre folk på stedet oprindeligt var fra N.C., men de blev nærest smidt ud, da de foreslog at man slækkede på fordommene mod teknologi.

Blake vil begynde at tale om den avancerede AI (Crick), som de har stående nede i kælderen til ingen verdens nytte, og som sikkert vil kunne hjælpe dem til at genopbygge verden. Wayne vil komme med en længere tale om hvor farligt det kan være at rode med ting man ikke forstår. Han kan dog lade sig overtale til at de kan få Crick at se. Crick står inde i et meget velaflåst, støvet gammelt rum, og er indrettet på omtrent samme måde som Watson (se side 15) og lige så død. Man kan se at der har været ild i noget af udstyret, men det væsentligste er intakt. Wayne vil bekræfte at der var et sabotageforsøg for nogle måneder siden, men vil under ingen omstændigheder lade nogen rode med Crick.

Spillerne får også tilbudt en tur rundt til noget af overvågningsudstyret. Ved hjælp af satellitter og andet, har Freedom City kortlagt hvordan Jorden nu ser ud ned i små detaljer, og ikke mindst hvor der findes mennesker. (Med de må kun se, ikke tage det med). Hvis nogen spørger til radioteleskoperne, får de at vide at de er blevet rippet for al indmad, fordi det ikke tjente noget formål at kigge på stjerner. Wayne har dog beholdt et intakt radioteleskop, som han roder lidt med astronomi med.) De får tilbudt at blive og hvile sig i Freedom City natten over. Wayne vil tænke over evt. forslag vdr. Crick.

Næste morgen tager Wayne dem med hen til en meget stor kuppel et par kilometer fra bunkeren. Indenfor står et større antal forskellige flyvemaskiner og et par mindre rumskibe. Med dem vil han kunne kolonisere andre steder på planeten. Ingen af dem er funktionsdygtige, men Wayne siger at en af reservedelene til dem er umulig at få fat i, bortset fra måske i Clarkesville. (Superleder type XX8). Han er villig til at gøre hvad de siger mht. Crick, hvis de kan skaffe reservedelene.

Dette er et passende tidspunkt at få Heynmann til at opdage hvad han har i hovedet, hvis han ikke allerede har opdaget det. Hvis spillerne vil forsøge at tiltvinge sig adgang til Crick skal man forsøge at få dem fra det, ved at påpege det avancerede alarmudstyr og de mange vagter. (Wayne anser Crick for meget vigtig, selv om han måske virker lidt ligeglad). Hvis de vil rende lidt rundt i byen vil de opdage at beboerne er optaget af teknologi, og de er temmelig gode til det. De har blandt andet meget avanceret genteknologi til medicin og alt muligt isenkram til at forbedre og reparere mennesker med.

Kapitel 5 - Clarkesville

Transporten til Clarkesville kan foregå med landingsfartøjet, med egen bil eller lånt bil. Clarkesvilles indbyggere er nærmest ligeglade med om man lander i deres by.

Clarkesville er en temmelig kaotisk opbygget by, som vrirler med minder om gamle film, gammelt musik og forskellige gamle umoderne popfænomener. En del af "befolkningen" består af ombyggede og omprogrammerede husholdningsrobotter, der ligner og opfører sig som kendte historiske og filmpersoner, men tydeligvis er mekaniske. Nogle af dem fungerer som en slags politi, og der er sandsynligvis dem, som spillerne først vil møde, måske kørende rundt i en bil eller ridende på en mekanisk hest. De ligner og opfører sig som kendte og mindre kendte politifolk fra film, men er ikke så voldelige når det kommer til stykket. Deres programmer forbyder dem at slå mennesker ihjel, så lyd-pistolerne er nogle meget milde ikke-dødelige versioner. Primært er deres funktion at se meget seje ud, og det virker normalt fint.

Clarkesville politirobotter:

Styrke	6
Behændighed	4
Intelligens	3
Viljestyrke	5
LP	7
Skydevåben	4
Kampsport	4
Har lyd-pistoler (1D6)	

Nogle af seværdigheder i byen er statuen af hackeren Dead Dennis, og Eric van Clarkes mausoleum. Sidstnævnte er en enorm bygning, der ligner en meget futuristisk kirke. Indenfor er der en kæmpe udstilling af UFO modeller, pyramider, kort over Bermudatrekanten, foto af stenstatuer o.s.v. Van Clarke skulle vækkes når der kom besøg fra rummet, og Burt kan måske overtales til at spillerne opfylder dette krav. Burt sidder i øvrigt og spiller et antikveret computerspil, første gang spillerne møder ham.

Hvis van Clarke vækkes, vil han finde det de har gjort ved hans mausoleum temmeligt smagløst. Han virker umiddelbart endnu mere gal end man havde forestillet sig ham, og så snart han har sat sig ind i situationen, vil han vil straks gå i gang med at arbejde for at Crick bliver startet op. Det er i øvrigt Burt som har XX8 superlederne, og han bruger dem som en metertyk madras i sin seng. Han vil nødt af med dem, da de er ret bløde at ligge på (siger han), men hvis de kan skaffe ham ret til at bruge First Universitys geostationære radio/tv-satellitter, har de en aftale.

Få under alle omstændigheder gjort spillerne interesserede i at tage til First University.

Kapitel 6 - First University

Denne del går ud på at undersøge nogle mystiske dødsfald, men hvis tiden er knap kan man lade Price acceptere handelen og gå direkte til kapitel 7.

First University består af en række restaurerede gamle bygninger, spredt over et forholdsvist stort område. Nogle af bygningerne har tydeligvis været brugt til skoler og universiteter i mange år før katastrofen. Det hele er udfyldt med forskellige botaniske eksperimenter og andre bevoxsninger, og omkranset af en stor tyk skov. First University har meget begrænsede ressourcer, og er langt den mindste og fattigste af de tre byer. Beboerne bruger det meste af deres tid på at studere, diskutere og forske. De har et par skibe og nogle motoriserede balloner til at rejse omkring i. De havde indtil for nyligt ikke andet forsvar end at nogle af beboerne har (hjemmelavede) gammeldags pistoler.

Når spillerne ankommer, er hele byen skræmt. I løbet af den sidste tid er to af indbyggerne blevet henholdsvis dræbt og kommet alvorligt til skade. Den første var filosofen Hans Niemund som blev fundet livløs et stykke inde i skoven, hvor han plejede at gå og filosofere. Den anden var computer-arkæologen Laura Jones, som blev fundet i sit hjem, kort tid efter man havde hørt hende skyde på noget.

De første spillerne møder vil sandsynligvis være Netpolitiet, som anser spillerne for meget mistænkelige. Inden det kommer til for voldsomme diskussioner, vil Price dukke op. Hun virker faktisk overdrevent kølig, men det skyldes mere hendes måde at være på end at hun har noget med forbrydelserne at gøre. Hun vil ikke høre tale om at forære den ønskede satellit adgang, men de bliver dog tilbudt at opholde sig i byen. Price går igen, og Netpolitiet vil herefter undskylde og tilbyde at vise spillerne rundt. Man kan få at vide at Netpolitiet har været i byen nogle år, og at før de kom var First University totalt til grin på nettet p.gr. af deres manglende færdigheder.

Spillerne vil finde at hele byen er præget af en underlig trykket stemning. Computer-arkæologen Laura Jones blev fundet næsten totalt drænet for blod, og et af vidnerne så en person i en kutte ståbøjlet over hende. Hun er i dyb coma, og et par læger vimser hele tiden omkring og ser til hende. Hans Niemund var også drænet for blod, men man kom for sent til at redde ham. På begge var blodet blevet suget ud gennem et hul i halspulsåren. Næsten alle indbyggerne, måske bortset fra de mindste børn, ser meget videnskabeligt på tingene, men de kan jo ikke undgå at bemærke noget tyder på rituelle mord eller det der er værre. En fraktion som aldrig har kunnet lide Price, er så småt begyndt at sprede rygter om at hun står bag.

Man kan finde følgende spor:

- Laura Jones hus er fyldt med gamle computere, net-surfer udstyr og udstyr til at tage på ekspedition med. (Hun tager ofte rundt i verden i et luftskib sammen med en eller to andre). Hvis man hacker sig ind på hendes ikke særligt godt beskyttede computer, kan man se at hun har indsamlet oplysninger om mange af de andre indbyggere. Der er noteret en dato 20/4 2062 på en seddel.
- Hans Niemund var i gang med at bearbejde nogle data fra en undersøgelse af alle indbyggerne da han døde. Rygterne vil vide at han fandt ud af noget han ikke burde have fundet ud af. Niemund havde for nogle år siden skrevet en tværvidenskabelig bog som hedder "Blodets Symbolik" (Skrevet på tysk). I den havde han beskrevet forskellige historiske, psykologiske, mytologiske og filosofiske måder at betragte blod på
- Hans Niemunds hus er fyldt med bøger (og holokrystaller som er standard lagermedium som disketter er det i dag) om filosofi og en mængde andre videnskaber. Hans computer er derimod låst (krypteret) med en tilsyneladende ubrydelig kode. Ved grundig søgen finder man en børnebog på hans reol. "Den Hemmelige Bog" indeholder en anvisning for børn så de selv kan beskytte deres computer med en næsten ubrydelig kode. Niemund har bare taget eksemplet fra bogen. I hans computer findes hans ufærdige rapport, hvor han skriver noget om medlemmerne af netpolitiet, som har en psykologisk profil som er meget underlig. Enten løj de eller også er der noget helt galt med dem.
- Senere på dagen får de at vide at Jones er ved at komme til bevidsthed. Det viser sig dog at hun bare taler i vildelse. Det eneste man kan forstå er en række tal. Tallene er adressen på en computer som ikke er opført i nogle registre. (Tænk f.eks. på det som et hemmeligt telefonnummer, eller for de mere tekniske: en IP adresse.) Man kan med besvær få sig hacket ind på den pågældende computer. (Måske er det Dead Dennis' computer). Der finder man nogle årgange af piratversioner af interne aviser fra forskellige offentlige institutioner. For datoen 20/4 2062 er der et FBI-blad. Der ser man et billede der tydeligvis forestiller Netpolitiet, sammen med Blake, med udseende som i dag. Det fremgår at Blake skal på en hemmelig mission og han siger farvel til sine kolleger i FBIs net-anti-terror afdeling.
- (Vildspor) Miss Price er over 60 år gammel med ser ikke engang ud til at være det halve af det. Hun er ret kold og afvisende overfor spillerne. Hun er biolog, men er også læge og har middelalderlig overtro som hobby.

Hvis Netpolitiet finder ud af at de er ved at blive afsløret, vil de stikke af. Hvis de kan nå det, vil 3 af dem dog iført kutter snige sig ind på hospitalet og forsøge at få suget det sidste blod ud af Jones. Spillerne kan få Price og/eller 2-3 andre med hvis de vil arrestere politiet. (Jones har et gevær, de andre pistoler).

Spillerne skal helst have følelsen af at noget er helt galt eller at de kan få det de kom efter ved at opklare hvad der er sket. Price vil give dem det (adgang til satellitter), hvis de afslører skurkene. Opklaringen kan fremskyndes efter behov afhængigt af hvor meget tid der er igen. F.eks. kan Jones vågne op lidt før, eller net-nummeret kan stå på sedlen med datoen. Under alle omstændigheder skal man prøve at få spillerne tilbage til Freedom.

Kapitel 7 - Afslutning

Hvis man har fulgt plottet med byttehandlerne, kan spillerne nu omsider få lov at pille ved Crick. Desværre har Det Galaktiske Netværk nu ret sikre oplysninger om at den kun mangler at ødelægge Crick. Blake har derfor brugt en mutant af dommedags-virus på Wayne (Wayne havde i hemmelighed fået forbedret sit immunsystem, så han vil komme sig, men ikke før det er for sent.) Spillerne skal nå at hindre Blake i at ødelægge Crick.

Når spillerne ankommer til Freedom City, vil de opdage at Wayne er døden nær og at Blake har overtaget styret. De vil blive tilbageholdt af vagter, men Blake vil hurtigt dukke op. Hvis de insisterer på at få genoplivet Crick vil Blake forklare at kun Wayne kendte koden, og at det vil tage lang tid at få demonteret sikkerheds-systemerne, men at han vil se på sagen. Mens spillerne venter, bliver de kontaktet af Forrest eller en anden Wayne-loyal, som vil have deres hjælp mod Blake. De får at vide at Blake umiddelbart efter mødet med dem tog ned i kælderen på bunkeren sammen med nogle loyale folk.

Blake er netop trængt ind til Crick da man ankommer. Han har sine to kumpaner Milton og Morrison samt et par ikke-inficerede vagter med sig. Han prøver først at narre dem til at tro at han bare er ude på at starte Crick op, og at de er velkomne til at hjælpe. Imens prøver M&M få placeret sprængladninger på tanken og køleanlægget, idet de lader som om de er ved at undersøge dem. Blake vil kæmpe til det sidste.

Får man ram på Blake & co, kan man aktivere Crick i løbet af nogle timer. Crick vil bruge sin favorit-personlighed og optræde som en lille dreng. (Den er jo kun to år gammel). Crick vil være meget taknemmelig, og kan fortælle stort set alt hvad der er foregået på sin lidt barnlige facon. Blandt andet kan den forudsige at den Ultimative Virus (se side 15) vil kunne laves færdig på omkring et år. Tænk på Crick som en kubikmeter stor hjerne som består af noget der er langt mere effektivt end menneskers neuroner. Crick vil derfor nødt til skræmme nogen, og er for resten ikke spor gal.

Hvis spillerne er outgunned, kan man lade nogle flere Wayne-loyale følge med dem, og dele kampen op i en mellem spillerne og Blake og en mellem resten. Man kunne sådan set spille videre herfra, men det at Crick er aktiveret får alle de andre ting til at falde på plads. Hvis spillerne føler sig snydt kan man brodere en historie om hvordan menneskeheden får ram på skurkene o.s.v.

SLUT

Beskrivelser og baggrund

SE1 - "Nåen"

Ekspeditionen er finansieret af en lang række lande. Stjerneskipet hedder SR1 (Stellar Expedition 1) da man ikke kunne blive enige om et andet navn, men alle kalder det "Nåen". Skibet består af et ca. 4 km langt rør. I hver ende sidder der en enhed med fusionsreaktor, fusionsmotor, magnetfelt-generatorer med mere. Ved hjælp af dette system kan der opnås en acceleration på omtrent 1/100 g på det meste af turen. Magnetfeltet sørger dels for at reflektere interstellart støv, og dels om muligt at lede noget af dette støv gennem røret, så man ved hjælp af magnetfelterne der kan bruge støvet som reaktionsmasse. Til at manøvrere med er der placeret nogle mindre raketter rundt omkring på skibet.

Der er omkring 2000 kolonister i dvale om bord på skibet. De befinder sig beboelsessektionen, som er ringformet og placeret eksakt i midten af skibet, og kan bringes til at rotere så der skabes en kunstig tyngde på det halve af Jordens. (Ved omkring 1 omdrejning pr. minut). Der er omtrent 200 meter fra ringen ind til røret, og ringen er omkring 15 meter tykt. Hele skibet kan man forestille sig som et cykelhjul placeret midt på en meget lang stang med en kugle for hver ende.

Der er 2 landingsfartøjer med plads til ca. 30 passagerer om bord på SE1. De er begge udstyret med en fusionsreaktor, der er noget mindre effektiv end dem i SE1, men til gengæld langt mere kompakt. Denne motor driver en ion-motor til manøvrering i rummet, og nogle specielle turbiner til brug i atmosfære. Turbinerne kan også bruges raketmotorer, men der er begrænset brændstof til dette. Ion-motoren har den fordel at kunne køre i dagevis, men den kan ikke bruges, hvis man skal accelerere hurtigt eller lande på planeten. Skroget på landingsfartøjet er meget solidt, da det skal kunne overleve sammenstød med små meteoriter, absorbere stråling, og fungere som varmeskjold ved landing.

Efter den oprindelige tidsplan skulle SE1 have tilbagelagt de ca. 20 lysår til planeten (Hoyle) i 2092. På grund af den relativistiske effekt er der da gået 10 år mindre for SE1. (Kolonisternes lave biologiske alder skyldes dette samt at de ældes meget langsomt i deres tanke.) Signalet til at vende om blev sendt fra jorden i 2063, men da signalet jo skulle rejse med lyshastighed, nåede det først frem nogle år efter. Da SE1 allerede var i fart, skulle den først bremses ned, dernæst flyve den anden vej, og til sidst bremse. Dette giver nogle forskellige i de relativistiske tidsforskydninger. Det eneste der tilsyneladende stemmer er skibets år, som viser 2082 som det burde (2092 minus 10 år). Dette er et rent tilfælde, og det passer ikke eksakt på datoen, men nok til at det kan forklares ved unøjagtigheder i beregningerne.

	SE1	Jorden
Afgang fra Jorden	2059	2059
Tilbagekaldsignal sendes fra Jorden	2063	2063
Katastrofen	2063	2063
Tilbagekaldsignal modtages	2065	2066
Ankomst til Jorden	2082	2087
Oprindeligt planlagt ankomst til Hoyle	2082	2092

De tre byer

Freedom City ligger omtrent hvor Fremont ligger i 1998.

Clarksville ligger omtrent hvor San Jose ligger i 1998.

First University ligger omtrent hvor Palo Alto ligger i 1998.

Byerne bliver i daglig tale kaldt Freedom, Clarke og First.

Området sydøst for San Francisco, hvoraf en del i dag kendes som Silicon Valley er langt mindre forfaldent end resten af verden. Det skyldes at en hacker fik fat i koden til en modgift (fra FoMs database) lige før katastrofen. Hackeren sendte koden ud på nettet til nogle bekendtskaber. (Han er nu kendt som Dead Dennis, da han døde under transmissionen og inden han

kunne nå at sige hvor han havde koden fra.) Tre af de steder der nåede at modtage koden fik lavet en modgift i tide. Det var en afdeling af Stanford University, Van Clarks forskningscenter og en af forskergrupperne ved Project Q i Fremont. Dette blev senere grundlaget for de 3 byer. Alle tre steder har formået at holde hver deres fusionsreaktor i drift. (Der er formentlig ingen andre steder i verden hvor tilstrækkelig mange mennesker med denne know-how overlevede).

Hele området omkring de fire byer er undermineret af rør og ringe fra gigantiske partikelacceleratorer, telefon og dataledninger, og ikke mindst de mest udbyggede højhastigheds-netværk i verden. Til dette net hører et større antal "frie" computere. Det hele bliver vedligeholdt af Net-vogterne, der i princippet fungerer som en munkeorden, og som til enhver tid respekteres af alle fire byer. Energien kommer fra byernes reaktorer (Byerne skal alle levere en vis mængde.) Der er omkring tusinde indbyggere i hver by og nogle hundrede Net-Vogtere.

Der foregår ikke så frygtelig meget trafik i den fysiske verden (Afstanden mellem byerne er i størrelsesorden 20 km). Derimod er der altid livlig trafik på nettet, hvor store "cyberspace" slag bliver udkæmpet på og om de "frie" computere, og kæmpestore spil bliver spillet. For byerne gælder det om at få fat i nye områder og nye data, samt om at lave de mest udviklede og kreative erobringer og sejre.

Hver af byerne har deres specialitet. Freedom City er mestre i at bruge alle former for teknologi. First University er mestre i at udvikle ny teknologi og finde ud af ting om verden som den er nu. Clarkesville er måske ikke direkte mestre i noget, men de er en slags pophistorikere, som kan skabe en slags sammenhæng mellem nutid og fortid. De vil alle have godt af at slå sig sammen om at genopbygge verden, men er lidt fanget af deres net, og mangler at få ideen.



Blake, Netpolitiet og andre inficerede

(Blake i parentes)

Styrke	5 (6)
Behændighed	5 (7)
Intelligens	7
Viljestyrke	6 (8)
Skydevåben	5 (7)

LP 11 (15)

Blake og hans kumpaner (Milton og Morrison) har elektropistoler og 4 point beskyttelse, Netpolitiet har kun rifler.

Herman Blake blev i 2062 af FBI sat til at infiltrere Friends of Man. De D.G.N: inficerede mennesker i FoMs indercirkel fik held til at afsløre ham, men fandt hurtigt ud af at bruge ham som modagent, ved at infiltrere ham og sende ham tilbage til FBI for at infiltrere nogle agenter der.. Der sidder nu en mindre centralenhed i brystet påBlake, og i det meste af hans krop sidder der smånanomaskiner. Intet af dette er dog synligt uden brug af røntgenstråler eller lignende. Hvis det afsløres, vil han sige at han har en uheldbredelig form for kræft. Hvis han dør, vil tingesten komme ud af hans bryst, men nemt kunne dræbes sålænge den er desorienteret efter at have været forbundet il en døende (10 LP).

Blake ligner en høj lyshåret mand i sin bedste alder. Han har i løbet af det år der er gået siden ham sammen med 2 andre ”flygtninge” fra New California ankom til Freedom City, fået arbejdet sig op til at blive øverste rådgiver for Bobby Wayne. Han forsøgte at sabotere Crick, men p.gr. af et uheld lykkedes det ikke. Blake foregiver at være en fremskridtets mand.

De 6 Netpoliti er Blakes gamle FBI venner, som han inficerede, og som var hovedmændene bag aktionen mod Project Q. De gik under jorden umiddelbart efter aktionen. Mange år senere henvedte de sig til First University med en forklaring om at de kendte til computere fra nogle mindre netværk i andre byer (delvis sand historie) og havde drømt om at komme pådet rigtige net. De har derpåtilbragt de sidste par år med at holde øje med byerne, indtil Niemund næsten afslørede dem.

Wayne

Styrke	4
Behændighed	5
Intelligens	6
Viljestyrke	9
LP	7

Bobby Wayne har været leder af Freedom City siden han vandt den sidste magtkamp for snart 20 år siden. Han er noget konservativ, og kan lide at spille rollen som en halvs kaldet halvsenil gammel mand, men der gemmer sig en hel del evner bag den facade. Han nægter kategorisk at røre ved Crick, da han ikke synes han ved nok om hvad det er. Hvis nogen fortæller ham det påen overbevisende måde, kan han dog skifte mening. Han er lykkelig over at have fundet Blake til at kunne fremføre de ideer som han egentlig støtter, men ikke selv kan fremføre uden at ødelægge sin egen troværdighed.

Burt

Styrke	6
Behændighed	7
Intelligens	7
Viljestyrke	6
LP	8

Burt Jackson er en energisk ungdommelig udseende lille mand med en meget gennemtrængende stemme. Han er meget impulsiv, og har et meget skiftende humør. Han er leder af Clarkesville fordi ikke mange andre har lyst til det, og fordi han er en af de førende eksperter i gamle tv-serier. Det er tit svært at vide om Burt er alvorlig eller laver sjov, men hvis han bliver overbevist om at en ting er tilstrækkelig vigtig, kan han godt være alvorlig. Han går ind for at alle skal have det sågodt som muligt, men de skal ogsåhave en veludbygget humoristisk sans.

Eric van Clarke

Styrke	4
Behændighed	5
Intelligens	7
Viljestyrke	10

LP 8

Økonomi	9
Populærvidenskab	9
Massemedier	9
Matematik	8
Astrofysik	7
Psykologi	6

Eric van Clarke (ikke hans oprindelige navn) blev født i Østrig i 1998. Ifølge hans egne bøger interesserede han sig ret tidligt for alt hvad der havde med mystiske, overnaturlige og uforklarlige hændelser at gøre. Hans første populærvidenskabelige og sensationsjagende bøger udkom i 2020'erne, og gjorde ham straks til en populær og velhavende skribent.

I 2030'erne fulgte han succesen op med opbygning af et større medieimperium, baseret på hans ideer om "alternativ videnskab". Han havde nogle få succeser med den mere eller mindre seriøse forskning han sponsorerede, men et par afsløringer af større svindelnumre, som dog ikke kunne føres direkte tilbage til van Clarke, fik ham til sidst til at ændre stilen.

I 2040'erne koncentrerede han sig om at udvide og omforme sit medieimperium, så det efterhånden lagde afstand til hans oprindelige linie, og ved hjælp af navneskift og finansielle transaktioner ikke mere blev forbundet med hans navn.

I 2050'erne brugte han en stor del af sin da ret betydelige formue på at bygge et antal radioteleskoper blandt andet på månen. Efter 10 års lytten ud i rummet fik han omsider fat i et budskab fra andre intelligenser. Der var dog det problem med det, at han ikke kunne dekode ret meget af det, så ingen ville tro på at han omsider havde fået ret i noget.

I årevis prøver han at få Project Q til at prøve at lade Hofstadter eller Crick prøve at dekryptere budskabet. Da det omsider lykkes for ham, sker det lige før FBI stormer Projekt Q, så han når aldrig at se resultatet. Van Clarke overlever ved lidt af et tilfælde og bliver ved lidt af et tilfælde en helt (Hans forskningscenter er et af de steder der når at fremstille modgiften mod dommedags-virus). Han lader sig fryse ned for først at blive vækket når der kommer besøg fra rummet.

Van Clarke har en næsten grænseløs nysgerrighed og lyst til at finde forklaringer på alt. Han har overhovedet ingen respekt for det vedtagne og etablerede, men ser det dog som et nødvendigt onde. Hvis han hører at Crick har overlevet katastrofen, vil han være meget opsat på at få den til at dekryptere hans budskab.

Price

Styrke	6
Behændighed	6
Intelligens	8
Viljestyrke	7

LP 9

Joanna Price er en høj, noget tynd og bleg midaldrende kvinde, som har holdt sig ung ved fornuftig livsførelse suppleret med en anelse genteknologi. Hun er en af medstifterne af First University, og har som de fleste andre der ret høje idealer. I hendes tilfælde er det noget med at forstå naturen og holde sig fra alt der kan skade naturen. Price er biolog og interesserer sig meget for økosystemer. Hun har lavet nogle detaljerede modeller (på computer) over hvad der er sket med Jorden siden den store katastrofe. Hun har en stor sejlbåd, som hun somme tider tager ud at sejle med i bugten og ude i Stillehavet (Sammen med sin besætning naturligvis).

Friends of Man

Idealistisk organisation som mente at menneskeheden burde vende tilbage til før teknologien løb løbsk. Under indflydelse af spioner fra Det Galaktiske Netværk blev denne ide udvidet til sin naturlige fortsættelse: Da der var 10 milliarder mennesker på jorden i 2060 ville det være umuligt for alle at overleve. Dertil udtænkte indercirkelen af kulten (som nu var blevet infiltreret af spioner fra Det Galaktiske Netværk) den plan at udslutte 99.9% af Jordens befolkning. Med hjælp fra noget af D.G.N.'s teknologi lykkedes planen. Kun indercirklen ved hvad der skete, resten tror at nogle regeringsforskere gik amok, og at den heltedige indercirkel fik fat på en modgift gennem deres spionnet. (De har også myrdet Hinson).

AI computere

(Kan evt. læses op for spillere)

De bedste af de AI'er man havde bygget op til omkring 2050 havde i mange tilfælde været på højde med eller bedre end mennesker, men der havde altid manglet et eller andet, så de i mange tilfælde måtte give op over for simple men nye problemstillinger. Kvantecomputer teknologien havde muliggjort et stort spring i computeres ydeevne, men det var åbenbart ikke nok. Man havde da fremkommet med forskellige teorier for at forklare dette, og den mest lovende af disse postulerede, at der var en bestemt kritisk masse i sammenhængen mellem hastighed og integration af kredsløbene, samt nogle andre mere eksotiske parametre. (F.eks: Hvis de enkelte dele af computeren var for spredte tog det for lang tid for dem at kommunikere med hinanden.) Man kunne direkte beregne hvad der skulle til, og derved blev der startet et internationalt samarbejde om at bygge den første "rigtige" AI. (Project Q, hvor q står for quantum).

Teorien bag dem er Kinsons teorem, som definerer en speciel klasse af computere kaldet Kinson-maskiner, der populært er i stand til at regne alt det ud som mennesker kan regne ud plus lidt mere. Hofstadter, Watson og Crick (udtales krik) er Kinson-maskiner. De er bygget op omkring en kæmpe stor perfekt krystal som indeholder både dataenheder og regneenheder, på samme måde som i en menneskeske hjerne. Et af de største problemer var at bygge krystallen, som kun kan fremstilles langt ude i rummet, da den ikke må påvirkes af tyngde og vibrationer. Robert Kinson var indtil han blev myrdet af en fanatiker i 2055 verdens førende matematiker, og var indtil da tilknyttet projektet.

Hofstadter gik online i 2057. Den blev efter nogle indledende test sat ind på nogle af de områder hvor forskningen var gået i stå og der gik ikke længe før man så det første resultat. I mellemtiden var det store rumkoloniskib ved at blive bygget. (SE projektet). Det var uden tvivl det dyreste projekt, som menneskeheden nogensinde havde påbegyndt. Man besluttede sig da for at give kolonisterne den størst mulige chance for at overleve, ved at udstyre dem med den næste super-AI. Uanset hvilke problemer de måtte støde på ville de da have den bedst mulige chance for at kunne løse dem.

I stor hast fik man derefter bygget Watson færdig, så den kunne komme med ud i rummet. Derefter gik man i gang med at bygge Crick, som skulle laves med hjælp fra Hofstadter, og derfor på alle måder ville blive mest perfekte af de tre.

Watson er placeret i et stort rum. I midten af rummet står en stor (nogle kubikmeter) metalbeholder, som indeholder krystallen og er fyldt med flydende helium til nedkøling. Omkring denne står der forskelligt køleudstyr og nødstrømsanlæg, da krystallen ikke vil kunne overleve en opvarmning. Der er så placeret nogle mindre hjælpecomputere rundt omkring, blandt andet en opstartscomputer, som er i stand til at starte Watson op, hvis man af en eller anden grund har fundet det nødvendigt at lukke den ned. Der er hologram-projektorer rundt omkring i rummet, så man direkte kan snakke med Watson.

Det Galaktiske Net

Det er efterhånden mange millioner år siden at Det Galaktiske Net omspændte det meste af galaksen. Dens oprindelse er uvis, men det eneste der interesserer den nu er at sørge for at ingen andre maskiner eller for den sags skyld organiske væsener bliver magtige nok til at true den. Måske blev den oprindeligt konstrueret af en race af organiske væsener for at hindre at den nogen

blev magtigere end dem, men i såfald er de for længe døde og borte. Resultatet af det hele er at der ikke er opstået nogen civilisationer af betydning i galaksen i millioner af år. Da D.G.N. også holder sig skjult for de primitive civilisationer, er det dermed forklaringen på at vi ikke har mødt fremmede intelligensvæsener.

For mange år siden fik en organisk civilisation da en genial ide. De havde regnet eksistensen af D.G.N. ud og vidste at de ikke havde langt igen. De gik da i gang med at lave den ultimative computervirus, som skulle kunne gøre det af med D.G.N. Lige inden D.G.N. smadrede dem sendte de det forløbige resultat ud som et elektronisk kædebrev. Mange år senere opstod en ny organisk civilisation, kom lidt længere med virussen og nåede at sende kædebrevet videre. Det geniale ved det hele er at brevet er kodet så kun en Kinson-maskine klasse computer kan regne den ud, og D.G.N. er ikke selv af den klasse, og kan af natur heller ikke samarbejde med en sådan. Der mangler nu kun ganske lidt i at den er færdig. D.G.N. er selvfølgelig blevet klar over hvad der foregår, men det tager tid at rejse mellem stjerner, og den har foreløbigt kun nået at få sendt et lille spejderskib til Jorden.

Det Galaktiske Net er at opfatte som et stort kollektivt netværk af intelligente maskiner. Forbindelsen mellem de enkelte dele kan naturligvis kun ske med lysets hastighed, men alligevel opfører det hele sig som en organisme. Det Galaktiske Net er fysisk set formidabel. Den er uhyre meget større end noget andet der nogensinde har eksisteret i galaksen. Den består af en stor mængde større og mindre enheder, fra planetstørrelse ned til mikroskopisk (nanomaskiner). Nogle af enhederne er kraftigt specialiserede og andre er i stand til at ændre form og opbygning afhængigt af opgaven. Specielt de enheder der sendes ud for at spejde er meget fleksible, for det meste bestående af formskiftende nanomaskiner.

Den der er på Jorden består af 9 småenheder der kan "besætte" (tager nogle dage) et organisk væsen og et moderskib, der kan skjule sig for stort set alt. De småenheder kan skifte form til næsten alt og kan f.eks. flyve, så moderskibet behøver blot at dumpe dem ned i atmosfæren. De kan kommunikere med en teknologi som intet på Jorden kan opfatte. De småenheder kan tage skade af at flytte fra nervesystem til nervesystem, såsom regel vil de kun skifte vært hvis været dør. De er også i stand til at holde en vært i live lægere end det normalt er muligt. Moderskibet ligner normalt en kugle på omkring 5 meter i diameter, men nede i atmosfæren kan det f.eks. ligne en "flyvende tallerken". Det vil sandsynligvis nøjes med at holde sig skjult og observere.

Nettet i de tre byer

Nettet består af et utal af computere i selve byerne og rundt omkring dem. Computerne rundt omkring er delvist selvreparerende (ved hjælp af små og mellemstore specialiserede robotter), men de kræver også ind imellem lidt assistance fra Net-vogterne. Adgang til nettet kan ske via avancerede udgaver af vores dages cyber-hjelme og -handsker o.s.v. eller ved direkte input til hjernen. Sidstnævnte kræver en operation, men giver da brugeren en total sansoplevelse som ikke forstyrres af noget udefra. Computeren styres stadig via tale, små museagtige tingester og tastaturer, men de virkeligt hardcore surfere har fået indopereret en tingest der sender nerveimpulser direkte ind i computeren. (Deres muskler er lammet imens, så de ikke kommer til skade eller ødelægger noget). Specielt i Freedom City er der temmelig mange som tilbringer det meste af deres liv på nettet, med spil, spildesign og programmering. Det er stadig muligt at se direkte på filer, indstillinger for de enkelte computere o.s.v., men de fleste bruger en eller anden form for avanceret 3D program til at komme omkring på nettet i. Der er mange ting som er fælles for disse programmer, så man f.eks. kan lave en netpersonlighed, som alle andre der surfer med 3D kan se. Fordi der er så mange "neutrale" computere, er der også temmelig meget rod i sikkerhedssystemerne, så der er en evig krig om maskinerne mellem hackerne. Et eksempel på hvad man morer sig med på nettet er Clarkesvilles SF20, en tro kopi af San Francisco fra 20'erne, hvor surfere og computer-personligheder kan bevæge sig rundt og gøre hvad programmørerne mente man gjorde dengang. Spillet har været i gang længe, så der har nu været hackere inde alle vegne og lave anakronismer og anden sabotage. Et andet eksempel er Freedom Citys Defender, en flysimulator hvor man skal flyve omkring og skyde rumskibe ned, udrydde væmmelige monstre som har besat jorden, og opklare mysterier. Det er ikke blevet cracket endnu.

Heynmanns hoved

Heynmann har fået overført nøglen med tilhørende program til sin indbyggede computer. Nøglen er en flere megabytes lang sekvens (sammenlignet med de omkring 100 bytes i vore dages nøgler), som sammen med et tilhørende udpakkeprogram kan dekryptere en af de tre AI'er på et par timer. Hvis spilleren ikke selv finder ud af at lave et eller andet med sin computer, må man give ham ideen inden spillerne f.eks. kører helt fast. Heynmann skal bruge nogen tid på at undersøge hvad det er, men ved at det sandsynligvis er noget Watson har sendt. Det vil ikke tage så lang tid at finde ud af at det er et program til en supercomputer og en eller anden form for data. Hvis Andrews får det at se, vil det hurtigt blive opklaret, at det er et boot-program til Watson med noget der kunne være en krypteringsnøgle. Det Galaktiske Net ved ikke at en af spillerne har nøglen, men den regner med at der er en chance for det.

Katastrofen

Katastrofen i 2063 bestod i at Friends of Man rejste rundt i verden med deres dommedags-virus. På en bestemt dag spredte de det samtidigt ud over hele Jorden, hvorved omkring 99.9% af befolkningen døde. (De overlevende var dem med modgift, nogle få med avancerede kunstige immunsystemer og det antal der der altid af en eller anden grund overlever noget sådant uden hjælp.). Et andet hold af agenter for Det Galaktiske netværk havde i mellemtiden fået infiltreret FBI. Det var meingen at de skulle slå til mod Project Q (Hofstadter og Crick) samtidig med virus-angrebet, så de kunne smadre det hele i forvirringen. Men Van Clarke nåede at få godkendt at køre sine teleskop data, så de måtte i hast improvisere noget. Der blev spredt et antal falske spor til at Hofstadter var ved at overtage nettet, og man brød ind på Project Q for at stoppe den.

Desværre (og heldigvis) viste det sig at være Crick der kørte programmet. Crick nåede at regne ud hvad der var ved at ske, og sendte en besked til Watson. (Nøglen til koden var udviklet af Crick selv.). FBI trængte derpå også ind til Crick, men de fik kun lov at lukke ned for den. Agenterne for D.G.N. hackede sig derpå ind på uplinket til Watson under forskernes høje protester. Derpå gik agenterne i gang med at forberede kapring af et atommissil. Det lykkedes for dem under panikken lige efter virussen brød ud. De fik missilet programmeret til at ødelægge SE1 når den kom tilbage. (Det var ikke svært, da de jo selv havde givet Watson ordre til at vende tilbage på en sådan måde at der var små chancer for at undgå missilet.)

I mellemtiden var det lykkedes en hacker at bryde ind på FoMs computer og stjæle den genetiske kode til modgiften, så ham måtte de lige opspore og dræbe. Derefter vendte de tilbage til Project Q, men da havde nogle af forskerne lavet en modgift. Kun få havde overlevet og agenterne mente at have ødelagt alle eksemplarer af koden, så de stillede sig tilfreds med at holde lidt øje med stedet. Ind imellem rejste de omkring i verden for at sikre sig at ingen andre større spor af civilisation havde overlevet. Efter en del år fandt de da på at infiltrere de tre byers netværk ved at arbejde for en af dem. De mente ikke at nogen fra de tre byer ville kunne genkende dem, da de havde masker på ved aktionen mod Project Q.

Våben

Nærkamp:

1D6 + styrke - 5, svært (+2) at bruge uden færdighed

Sværd, sabler og lignende:

1D6 + styrke - 3, meget svært (+4) at bruge uden færdighed

Lydgeværer/pistoler:

2D6 (pistoler: 1D6), svært (+2) at bruge uden færdighed

Ignorerer de fleste former for beskyttelse

Pistoler:

1D6, svært (+2) at bruge uden færdighed

Geværer:

2D6, svært (+2) at bruge uden færdighed

Taser (Kraftig elektrisk stød gennem tynd ledning):

2D6, svært (+2) at bruge uden færdighed

Virker ikke gennem tykt tøj og anden beskyttelse

Elektroriffel/pistol (Magnetfelt / metalkugler baseret):

3D6 (pistol 2D), meget svært (+4) at bruge uden færdighed

Raketgevær (Småeksplosive målsøgende missiler):

3D6, svært (+2) at bruge uden færdighed, men let (-2) med færdighed.

Få (som regel 4) skud i magasin, at undgår kun behandighed-normal

Maskingevær:

3D6, svært (+4) at bruge uden færdighed.

Kræver 7 i styrke at bruge uden støtte.

Beskyttelse:

Rumdragter fra landingsfartøj giver 2 point, men er noget kluntede at gå rundt i.

De bedste af byernes militære enheder er udstyret med 2 point beskyttelse.

Enkelte vigtige og rige personer har 4 point beskyttelses dragter.

Hvis spillerne får brug for tungere våben, kan der improviseres et eller andet med 4-6 terninger. Der er en slags tabu i byerne mod at bruge for kraftige våben, og blandt andet har man opsporet og ødelagt de fleste atomvåben. Alle byerne har nogle tunge (ikke atom-) våben, men de er låst forsvarligt inde.

Noter, regler og spillerfigurer

Dette er såen totalt omskrevet version 2 af scenariet. I forhold til første version er ideen i historien blevet vendt lidt på hovedet, og mange af detaljerne er gjort mere simple og spilbare. Det skyldes ikke så meget at ideerne ikke var gode nok, som at de viste sig at være umulige at få presset ned i et oneshot rollespils scenarie. Jeg har grundigt overvejet alle de kommentarer jeg har fået under den seneste playtest, og har såvidt muligt taget højde for dem i rettelserne. Der er også rettet en hel del navne som jeg var utilfreds med.

Playtestere:

Simon Magid

Klaus Kristiansen

Lars Møgaard

Frank Lindvig

Jens Lillegaard

Martin Johanneson

Klaus Mogensen

Palle Rasch

Flemming R. P. Rasch, 2. oktober 1998.

Spilleregler

(Måvises til spillere.)

Det, den enkelte af spillernes eller GMs figurer kan gøre i spillet, afhænger af hvilke egenskaber og færdigheder de har, samt om det er rimeligt at de med deres baggrund kan gøre det. Det er GM der afgør om det er muligt eller umuligt, eller om det skal være op til terningerne. Pas dog påmed ikke at fratage spillerne følelsen af at vide hvad deres figurer er i stand til, eller at give dem indtryk af at alt er bestemt på forhånd.

Der er 4 grundegenskaber med værdier fra 1-10, hvor 5 svarer til et gennemsnitligt menneske.

Styrke - fysisk styrke, kondition, helbred, udholdenhed
 Behændighed - kontrol over sine bevægelser, smidighed, fingernemhed, hurtighed
 Intelligens - tænke logisk, huske, opfattelsesevne
 Viljestyrke - psykisk styrke, stædighed, personlighed, udstråling

Hertil kommer den afledte egenskab Livspoint ($LP = 2 * styrke + viljestyrke - 10$, dog mindst 1)

Hver figur har endvidere et antal færdigheder med værdier fra 1-10, hvor 5 svarer til en gennemsnitlig fagmand på området. Der er selvfølgelig en vis sammenhæng mellem grundegenskaber og færdigheder, men for alle de i dette spil beskrevne figurer er der allerede kompenseret for det. Færdighederne skal opfattes som et tal for hvor god en figur i gennemsnit er til alt, hvad der har med et bestemt emne at gøre.

Hvis en figur prøver at gøre noget som skal afgøres ved terningslag, findes der en passende færdighed eller grundegenskab, hvorefter en 10-sidet terning afgør om det lykkes eller ej. GM kan sætte en sværhedsgrad på hvis handlingen skønnes at være specielt svær eller let for den pågældende figur.

Spillerens forehavende lykkes hvis terningen viser under eller lig med den relevante egenskab eller færdighed. Under normale forhold kan man fået ekstra forsøg til at gøre en ting, hvis man bruger mere tid. I stressede situationer, f.eks. under kamp, vil 1 på terningen altid betyde at man har gjort det ekstra godt, og 10 (0) altid betyde at man har gjort det ekstra skidt.

Sværhedsgrader:

meget let - træk 4 fra terningen (dvs. resultatet bliver fra (-3) til 6)
 let - træk 2 fra terningen (dvs. resultatet bliver fra (-1) til 8)
 normalt - det terningen viser (dvs. resultatet bliver fra 1 til 10)
 svært - læg 2 til terningen (dvs. resultatet bliver fra 3 til 12)
 meget svært - læg 4 til terningen (dvs. resultatet bliver fra 5 til 14)

Kampregler

(Måvises til spillere.)

1.
Hvis den ene part prøver at overraske den anden, bestemmer GM om det lykkedes. Eventuelt kan den figur med højest Intelligens få en chance for at opdage noget. Overraskelse giver en fri kamprunde.
2.
Der spilles et antal kamprunder, hvor man kan gøre det der normalt kan gøres på ca. 5 sekunder, f.eks. bevæge sig omkring 20 meter. Med mindre den ene part er meget hurtigere end den anden (Nogle behændighed 4-5 typer mod en med 8 f.eks.), kan ingen af parterne få mere end et angreb per kamprunde.
3.
Figurerne handler i Behændigheds-rækkefølge, men for specielt langsommelige ting eller specielt kreative indfald kan der gøres undtagelser. Det er også tilladt at vente til senere i kamprunden. Dem med lav Behændighed kan ikke bruge denne regel til at overløste dem med høj Behændighed, for de kan til enhver tid blive afbrudt i deres handling.
4.
Der bruges en passende færdighed og sværhedsgrad til at forsøge at ramme modstanderen. Har man ikke nogen færdighed, kan Behændighed med forøget sværhedsgrad bruges. Modstanderen kan da forsøge at undgå at blive ramt ved at parrere. Skydevåben kan undgås med Behændighed (sværhedsgrad: svært) i situationer, hvor man ligger i dækning og skyder på hinanden.
5.
Hvis man bliver ramt, slås et antal terninger, og summen af dem trækkes fra Livspoint (LP). Forskellige former for beskyttelse kan absorbere et antal point af dette. GM kan bestemme en chance for at man bliver ramt på et ubeskyttet sted, men det anbefales kun at lade det ske i passende dramatiske situationer, og ikke bruge det mod spillere der opfører sig pænt.
6.
Så længe figuren har et positivt antal LP tilbage, bestemmer den der styrer figuren (GM eller spiller) hvad der sker med den. Man kan beskrive og rollespille hvad som helst, men GM har dog lov til at nedlægge veto hvis en spiller lemlæster sin figur så meget at det ødelægger spillet.
7.
Figurer med 0 eller færre LP tilbage lider den skæbne som deres modstander bestemmer. GM kan ikke hindre en spiller i at dræbe en modstander, men kan nedlægge veto mod måden det sker på. GM kan til enhver tid lade en af sine egne figurer dø af at blive ramt af et våben, men den regel bør bruges med omtanke. Spillerfigurer bør man ikke lade døden at have aftalt det med den pågældende spiller.
8.
Figurer genvinder LP i det tempo GM finder passende, f.eks. 2 per dag. LP er uafhængig af de konkrete sår, så man kan f.eks. godt stadig have sår med fuld LP, og omvendt tilsyneladende være rask uden at have genvundet LP.

Lad være med at bruge en masse tid på at studere disse regler. De fleste principper kendes fra andre spil, f.eks. svarer egenskaberne ganget med 2 nogenlunde til egenskaberne i et 3-18 system.

Andrews

(Udleveres til spiller)

Styrke	7
Behændighed	6
Intelligens	8
Viljestyrke	8

LP 12

Rumskibsteknologi	9
Computerteknologi	9
Astrofysik	8
Skydevåben	8
Pilot	7
Mekaniker	7
Arkitektur	6

Født i England 2027 (biologisk alder ca. 37).

Opvokset hos onkel og tante, da forældre døde ved en flyulykke i 2033. Onkel var opfinder.

Uddannet som ingeniør 2052.

Arbejde hos flyfabrik 2052-2055.

Selvstændig virksomhed med design af styrecomputere til biler og fly 2055-2057.

Med i design-team på "Nålen" 2057-2059.

Personlighed:

Alting kan på en eller anden måde vejes og måles. Alt det man kan tænke sig til, kan man også konstruere, hvis man bare er dygtig nok og får tid nok til det. Der er en mening med alting, og hvis vi leder længe nok skal vi nok finde den. Indtil da gælder det om at få tingene til at fungere så godt som muligt. Det gælder både teknologi og relationer mellem mennesker.

Specielt udstyr:

Diverse værktøj og instrumenter indbygget i den ene hånd.

Lund

(Udleveres til spiller)

Styrke	5
Behændighed	8
Intelligens	7
Viljestyrke	9

LP 9

Verdenshistorie	9
Billedkunstner	9
Skuespil	8
Fagting	8
Sprog	7
Musiker	7
Madlavning	6

Født i Sverige 2031 (biologisk alder ca. 33)

Opvokset på diverse institutioner efter "adfærdsproblemer" som barn.

Arbejde hos diverse teatre 2047-2049.

Diverse studier i sprog, historie og filosofi 2049-2055

Arbejde med diverse medier 2055-2057

Designer af flere prisbelønnede computerspil 2057-2059

Personlighed:

Alt hvad der er sjovt er godt, jo sjovere jo bedre. Nyt og anderledes er bedre end gammelt og traditionelt, fordi hver ting passer til sin egen tid, og man derfor hele tiden måskifte ting ud. (Det kan på den måde også forekomme at noget gammelt bliver brugbart igen). Intet menneske og ingen maskine er i stand til at komme med noget påideligt svar på hvad meningen med det hele er, så vi må prøve at improvisere os frem.

Specielt udstyr:

Klæbehjerne (Naturlig. Kan huske næsten alt)

Har en gang i scenariet mulighed for at slippe godt fra noget usædvanligt tåbeligt (GM kan dog nedlægge veto)

Heynmann

(Udleveres til spiller)

Styrke	5
Behændighed	6
Intelligens	10
Viljestyrke	8

LP	8
----	---

Matematik	9
Teoretisk fysik	8
Astrofysik	8
Biokemi	8
Computerteknologi	8
Kemi	7
Pilot	6

Født i Tyskland i 2022 (biologisk alder ca. 37)

Vokset op som vidunderbarn med meget vidtspændende talent og interesser.

Uddannet som biokemiker i 2044

Arbejde i forskellige kemiske og biokemiske virksomheder 2044-2048

Arbejde med højenergi-fysik på forskellige forskningscentre 2048-2052

Deltager i projekt med computersimulationer af universets skabelse, kulminerende i Nobelpris 2054.

Universitetsprofessor i teoretisk fysik 2054-2059.

Personlighed:

Lige gyldig hvad man beskæftiger sig med, kan man lære noget af det. Det er altid en god ide at gå den anden vej end sidst, for så får man set en masse nye ting. Når først man forstår noget af sammenhængen i alting, vil man indse at man ikke har behov for mere end det.

Specielt udstyr:

Indbygget minicomputer (Forbundet direkte til hjernen).

Stone

(Udleveres til spiller)

Styrke	7
Behændighed	5
Intelligens	9
Viljestyrke	8

LP	10
----	----

Teoretisk fysik	10
Matematik	9
Astrofysik	9
Økonomi	7
Jura	7
Skydevåben	6
Arkæologi	6

Født i USA i 2029 (biologisk alder ca. 35)

Opvokset blandt meget berømte og intellektuelle forældre.

Halvdårlig juridisk eksamen 2052, ville hellere læse science fiction end lovttekster.

Arbejde for advokatfirma 2052-2053, fyret for at stille for mange krav til sine klienters moral.

Studier i matematik og fysik 2053-2057

Arbejde på diverse projekter på rumstationer og på Månen 2057-2059

Personlighed:

Hvorfor udsætte til i morgen hvad man kan lave i dag ? Lad os lave en plan, og så komme af sted. Diskussioner skal bruges til at få lagt det frem, som vi har fundet ud af. Der er en mening med det hele, men siden ingen af os er guder kan vi kun gætte på hvad det kan være, og ellers beundre universet.

Specielt udstyr:

Modificerede sanser: Kan se i infrarød og ultraviolet område, høre ultralyd m.m.

Borkov

(Udleveres til spiller)

Styrke	6
Behændighed	6
Intelligens	7
Viljestyrke	10

LP 14

Psykologi	9
Lægevidenskab	8
Antropologi	8
Biologi	8
Kampsport	8
Sprog	7
Lystfisker	6

Født i Rusland i 2020 (biologisk alder ca. 44)

Opvokset på landet hos fattige forældre og mange søkende.

Læge 2046 (Studie delvist betalt af gevinst på lodseddel).

Arbejde på hospital for strålesygdomme 2046-2050

Videre studier i psykologi m.m. 2050-2054

Psykolog på månebase 2054-2055

Arbejde som læge hos nogle af de sidste "uciviliserede" i sydamerikanske urskove 2055-2057

Læge på rumekspedition til ydre planeter 2057-2059

Personlighed:

Det vigtigste er at undgå panik. Hvis vi arbejder sammen i stedet for imod hinanden, er der ikke noget vi ikke kan klare. At hjælpe nogen der er i nød bærer lønnen i sig selv. Hvis der er en mening med det hele, er det ikke noget man kan belæres om, men noget man selv må opdage.

Specielt udstyr:

Kunstigt forstærket immunsystem. Blandt andet helbreder sår meget hurtigt.

Masters

(Reservefigur – Kan udleveres til spiller)

Styrke	8
Behændighed	8
Intelligens	6
Viljestyrke	7

LP	13
----	----

Journalistik	9
Skydevåben	9
Færdighed med knive	8
Pilot	7
Populærlitteratur	7
Populærvidenskab	7
(find selv på obskur hobby)	7

Født i Australien 2029 (biologisk alder ca. 35).

Opvokset ude på landet.

Uddannet som journalist 2049.

Arbejde på tv-station 2049-2053.

Forfatter af science fiction og populærvidenskab 2053-2057.

God ven af mange af plalæggerne af Stellar Expedition.

Personlighed:

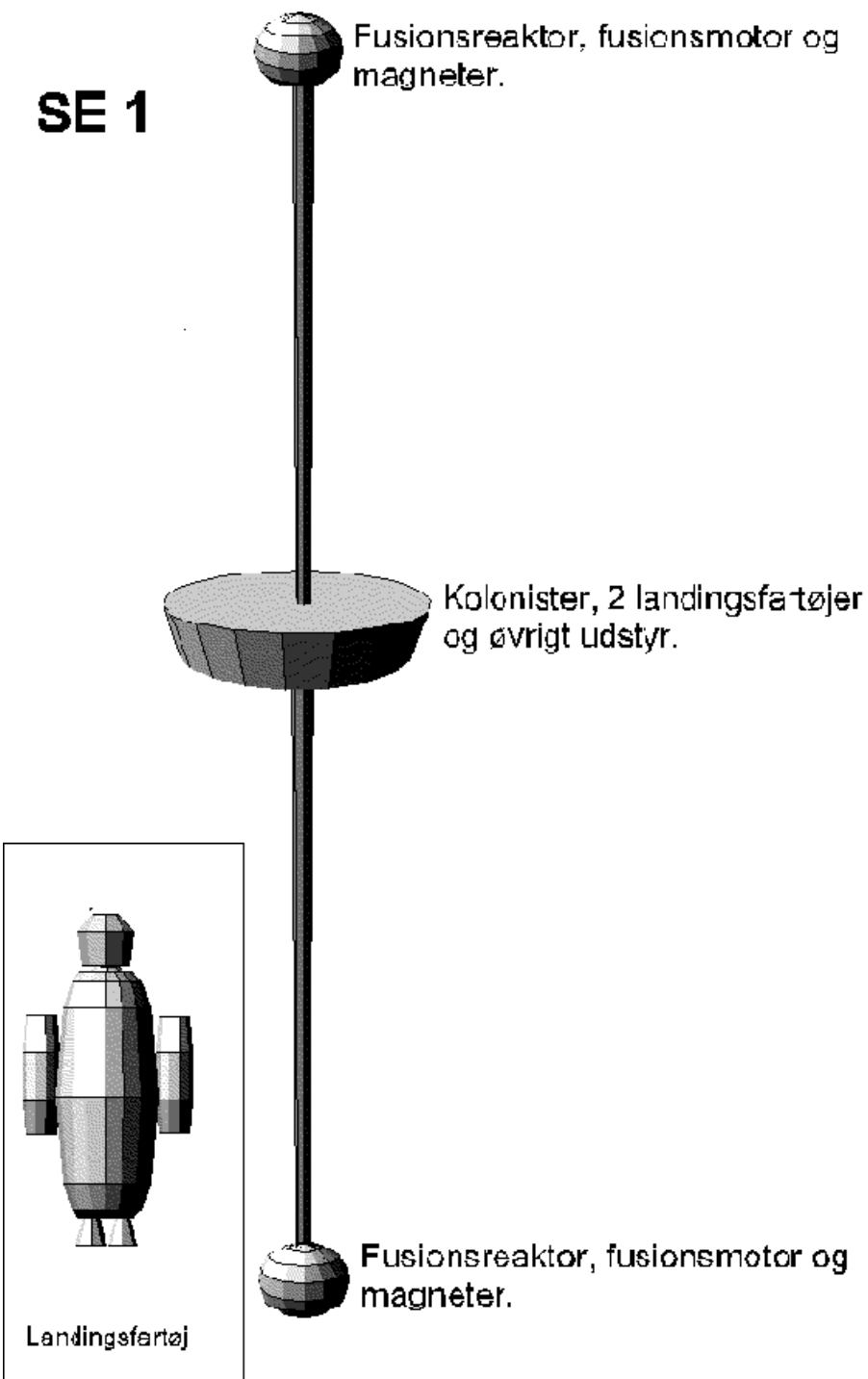
”Det måder kunne blive en god historie ud af.” ”Det vil jeg helst ikke blande mig i, men jeg vil gerne skrive om det.”

Specielt udstyr:

Indbygget diktafon og diverse kommunikationsudstyr

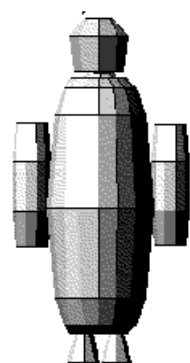
SE1 skitse

SE 1



Fusionsreaktor, fusionsmotor og
magneter.

Kolonister, 2 landingsfartøjer
og øvrigt udstyr.



Landingsfartøj

Fusionsreaktor, fusionsmotor og
magneter.