

2093

<i>Synopsis</i>	4
<i>Intro</i>	4
<i>Handling</i>	5
1 Træningsmission	5
Fase 1	5
Stor robot.....	5
Lille robot.....	5
Fase 2	6
2 Armstrongs dårlige dag	6
3 Wells og omegn	6
4 Har vi en plan ?	7
5 Robotinvasion	8
Kamprobatter.....	8
6 Dr. Krogh, formoder jeg ?	8
7 Enden på Den Onde Maskine	9
<i>Spillerfigurer</i>	10
Kommentarer til spillerfigurer (kun for GM)	10
Alvin Boldt.....	10
Engelbart Sørensen.....	10
Al Morrison	11
Mike Dodds	12
Moore	13
Curtis	14
Levy	15
George Armstrong	16
Alvin Boldt	17
Engelbart Sørensen	18
<i>Beskrivelser af vigtige mennesker og robotter</i>	19
Kika Jones	19
Dr. Krogh	21
Anita Kane	21
James Higgins jr	22
Roger Masters	22
Susan Masters	23
Hal Graves	23
Ivan Borkov	23
George Armstrong	24
<i>Baggrundsmateriale for GM</i>	25
Crick	25
Europa	25

Wells basen og omegn.....	26
Generelt om basen.....	26
Underste kælder.....	26
Øverste kælder.....	27
Stueetage.....	28
Øverste etage.....	29
Tidslinie 2092-2093.....	30
<i>Noter</i>	<i>31</i>
<i>Spilleregler</i>	<i>32</i>
Kampregler	33
Våben	34
<i>Handouts</i>	<i>35</i>
Baggrundsmateriale for spillere	36
Månen Europa.....	36
Kunstig og knap-så-kunstig intelligens.....	36
Det Galaktiske Netværk (De Onde Maskiner).....	37
Anti-robot våbnet.....	38
Jorden år 2093.....	38
Tegning af Wells basen	39
Personalefortegnelse	41
Uddrag af Kroghs dagbog:	43
Telegram fra jorden	48

Synopsis

Et rumskib med marinesoldater bliver sendt til Jupiters måne Europa, hvor man ved at De Onde Maskiner er landet nogle dage forinden. (Med det formål at samle mineraler nede i planetens hav og bygge flere maskiner og robotter). Der findes en gammel forskningsstation på stedet, som stadig er delvist bemanded, men den har man mistet kontakten med for nogle måneder siden. I første omgang ankommer man tilsyneladende til planeten, men det viser sig at være et træningsprogram man bliver udsat for i søvne. Dernæst lander man rigtigt, og bliver omgående overrasket af en lidt for snu fjende. Nogen fra forskningsstationen redder de fleste af soldaterne. Man skal nu undersøge forskningsstationen, mens man prøver at få repareret sit udstyr og kæmper mod lejlighedsvis angreb fra fjenden og eventuelt de gale beboere fra forskningsstationen. Til sidst skal man inficere fjendens centralhjerne med Den Ultimative Virus. Man bliver blandt andet holdt i live fordi fjenden helst vil have nogle oplysninger inden den slår til. Det må man så udnytte indtil man ved list og ikke mindst held kommer i en situation hvor fjenden er sårbar.

Intro

(Kan læses op for spillere)

Jorden 2059. SE1, det første rumfartøj, som sendes mod et andet solsystem, forlader Jorden. Forventet ankomst til den formodede beboelige planet Hoyle er i 2092 Jord-tid.

Jorden 2063. Intelligente maskiner fra det ydre rum slipper en dødelig virus løs på Jorden. Over 99% af alle mennesker dør. Den intelligente supercomputer Crick sender en besked til SE1.

Jorden 2087. SE1 er vendt omkring og ankommer igen til Jorden, hvor den straks bliver sprunget i luften af De Onde Maskiner. Nogle få besætningsmedlemmer undslipper og får opklaret hvad der er sket. De får genstartet Crick, som snart får færdiggjort et supervåben mod De Onde Maskiner.

Jorden 2090. De overlevende er gået i gang med at genopbygge Jordens civilisation og opbygge et forsvar mod den invasion fra De Onde Maskiner man venter hvert øjeblik. I mellemtiden har man fundet ud af at der måske er intelligent liv på Hoyle, så for at undersøge dette, men ikke mindst at kunne advare det mod De Onde Maskiner, sendes en ny ekspedition, SE2, af sted mod Hoyle.

Jorden nu, år 2093. I løbet af året er der opfanget signaler, som tyder på at en invasionsflåde nærmer sig Jorden. Heltmodige rumsoldater bevæbnet med et bredt udvalg af våben sendes ud til de steder i solsystemet hvor man regner med at De Onde Maskiner vil slå til. Rumskibet Aquarius er det som er nærmest Jupiter, da rumsonden Galileo V observerer at noget er på vej mod Jupiters måne Europa. Aquarius sætter straks kurs mod Europa. Om bord er 5 rum-marinesoldater og en pilot. Aquarius er så stoppet op med udstyr og våben at besætningen må ligge i dvale det meste af tiden for at spare på pladsen til lifesupport, men om et øjeblik vil I vågne op og være klar til at møde den ultimative fjende nede på Europas isklædte overflade. Jeres mission er at inficere De Onde Maskiner med en speciel virus ved hjælp af et særligt våben.

Fordel figurer til spillerne (Morrison, Dodds, Moore, Curtis, Levy). Prøv at finde ud af hvilke spillere der bedst vil kunne finde sig i at spille Morrison/Boldt og Dodds/Sørensen.

Handling

1 Træningsmission

Dette er en slags forfilm til scenariet, så spillerne blandt andet kan få et fornemmelse af at ikke alt er som det ser ud. Desuden skulle det gerne fungere som et underholdende lille spil i spillet. Alle spillerne, udtagen Levys spiller, tror at de er robotter. Levys spiller styrer også Armstrong.

Efter mange uger ude i rummet, bliver spillerne vækket fra deres kunstige søvn. De er blevet vækket lidt sent, så der er kun få minutter til de skal i aktion, og de har kun lige tid til at tage deres udstyr på. Kaptajn Armstrong siger noget i retning af:

”Soldater ! I er blevet udvalgt som de bedste blandt de bedste. Derfor hviler der et stort ansvar på jeres skuldre, når i om et øjeblik skal i aktion mod menneskehedens fjende nummer et. Ud af rummets dyb kom disse forfærdelige maskiner, der truer med at udslutte vores civilisation. Lad os vise dem at vi mennesker står hævet over enhver form for mekanik og såkaldt kunstig intelligens. Vi mennesker har vist at vi behersker teknologien, og aldrig vil være dens slaver eller lade os undertrykke af den. Lad os ikke skuffe dem der kom før os ! Lad os sejre i dag !”

Dernæst lander rumskibet, og marinesoldaterne springer ud. Resten af dette kapitel køres som en slags figurkrigsspil, og hvis man har figurer, kan man bruge dem (Terminators fra Space Hulk vil være fine). Har man ikke figurer, kan terninger eller andet bruges. Find på et eller andet system for hvor langt man kan bevæge sig pr. kamprunde, fx en blyants længde. Der er to typer robotter, store og små. De store bevæger sig ca. halvt så hurtigt som marinesoldaterne, de små ca. lige så hurtigt. Kampen slutter (gå til næste kapitel) når robothjernen er ramt af anti-robot våbnet, når alle marinesoldater er døde, eller hvis anti-robot våbnet går tabt.

Fase 1

Tegn eller sæt noget op til at være basen og Aquarius, således at det vil tage ca. 4 kamprunder at nå basen. Lav dernæst 4-6 forhindringer (isblokke) rundt omkring i landskabet (Man kan stå i dækning bag dem). Idet man kommer ud af Aquarius, kommer der 2 store robotter ud fra basen. Bevægelse og kamp afgøres dernæst for den første runde. (Man kan enten bevæge sig eller slås, de store robotter kan dog begge dele). Dernæst dukker der 4 små robotter op hvor de havde gravet sig ned i isen mellem basen og Aquarius, og to små robotter inde fra basen. Hver runde dukker der yderligere en lille robot op inde fra basen, indtil der totalt er kommet 4 ud. Levy, som sidder inde i Aquarius, kan få et skud med railgunnen hver runde (Ram på 5- og giv 5D6 skade).

Stor robot

Styrke 12

Behændighed 4

Laserkanon 6-, skade 5D6

LP 20 (4 point beskyttelse)

Lille robot

Styrke 8

Behændighed 6

Laser 6- , skade 3D6

LP 10

Fase 2

Man er nået ind i basen. Armstrong skulle gerne være nået med, eller også har en anden overtaget anti-robot-våbnet. Man finder noget der ligner en elevator, og kan forholdsvis let aktivere den. Efter et stykke tid kommer man ned, og to døre går op. Til den ene side står 2 af de store robotter, og man kan se en gang der drejer efter nogle få meter. Til den anden side er en lang gang, hvor man kan se noget der ligner en kæmpe computer for den ene ende (ca. 3 kamprunder væk), og hvor der render 4 af de små robotter omkring. Man kan ikke nå at lukke dørene, og der er ikke noget at gemme sig bag, så det bliver nok lidt hedt. Hvis man prøver at blive i elevatoren og slås, vil der efter 2 runder komme flere af de store robotter. Så snart man skyder computeren (på kort afstand) med anti-robot-våbnet, vil robotterne gå i stå, og computeren begynde at blinke og brumme løs.

2 Armstrongs dårlige dag

Dette er en kort og noget tarveligt kapitel hvor spillernes figurer bliver ydmyget, og to af dem får nye figurer. Det skal forstås som et trick for at få lidt mere rollespil ind i resten af scenariet (Det er begrænset hvor meget man kan rollespille frådende marinesoldater mod drøberrobotter på en flad og næsten lufttom planet). Lad eventuelle hadere af Armstrong få lidt skadefryd før de "dør".

Lige som spillerne tror de har besejret robotterne (?) vil verden forsvinde, og de hører kaptajn Armstrongs stemme sige:

"Velkommen til den virkelige verden ! Pak jeres ting, og lad os komme af sted. Vi er nu nogle få tusinde kilometer over Europas overflade, og vores radar har opdaget hvor de slimedede robotter holder til. Det bliver lidt hårdere end den lille træningsprogram i netop har været igennem, men jeg stoler på at I kan klare det. For at få maksimal overraskelseeffekt vil vi gå ned med så stor fart som muligt og lande inden svinene ved hvad der ramte dem. Jeg har ladet mig fortælle at vores pilot her er den bedste der er, så lad os nu se hvad denne her tingest kan gøre !"

De går ned på Europas is i en sky af sne og is, og marinesoldaterne hopper ud og løber frem mod robotternes base, der blot ligner en forvokset snehytte (iglo). Der er ikke rigtig nogen reaktion fra robotterne, så de stormer fremad. Pludselig stopper Armstrong op og stirrer lamslået på sin arm. Alle andre marinesoldater opdager pludselig at sneen tilsyneladende trænger ind i deres rumdragter og udstyr, og ligegyldigt hvad de gør, kan de ikke stoppe det. Rumdragterne begynder at lække og våbnene bliver sprøde og knækker. Aquarius bliver også overfaldet af en større mængde "sne" (i virkeligheden nanomaskiner), og Levy vil på et tidspunkt miste bevidstheden da en voldsom eksplosion hærger Aquarius. (Hvis han gør noget meget smart, kan han få lov at redde Aquarius og flyve den væk, men rumskibet er alligevel så beskadiget at han må nødlande meget hårdt, mister bevidstheden og bliver fundet og reddet af Dr. Krogh). Det sidste spillerne hører er Armstrongs fortvivlede råb om "de ikke får mig live", og lyden af at han skyder sig selv.

3 Wells og omegn

To af spillerne får nye figurer, og man skal vænne sig til nye omgivelser. Giv spillerne forholdsvis god tid til at udforske og danne sig et overblik over situationen. De skal først og fremmest forståat de måskaffe et nyt antirobot-våben ved teknisk snilde og kontakt med Jorden. Dernæst måde gerne blive nysgerrige efter at finde ud af hvad der foregår/er foregået påbasen. For de to spillere som har skiftet figur er sidstnævnte opgave ret oplagt.

Spillerne vågner op med en forfærdelig hovedpine i et svagt oplyst rum. Der står meget stor mand, som nærmest ligner en cyborg fra en gammel tv-serie, og stirrer på dem. Et stykke derfra går en lille mand i kittel og med store briller nervøst frem og tilbage. To af spillerne (Al Morrison og Mike

Dodds) får nu at vide at deres figurer desværre er døde, så de må spille nogle af de lokale. De øvrige spillere får at vide at der nok er gået nogle dage siden de "døde", men at de er på fuld LP og hvis de har brugt deres specielle egenskab har de lov at bruge den en gang til i scenariet. Alt deres udstyr er derimod væk.

Boldt og Sørensen ved blot at Krogh ankom med tre temmeligt forkomne kroppe for tre dage siden, og lagde dem i lægerobotterne. For nogle timer siden åbnede lægerobotterne sig, og Boldt og Sørensen ventede på at de tre skulle vågne. Man kan uden problemer få at vide hvem der er på basen (udlever personaleliste), men hverken Boldt eller Sørensen har talt noget videre med de andre i den seneste tid, og har kun talt med hinanden fordi de begge var nysgerrige efter at finde ud af hvad det var som Dr. Krogh havde reddet.

De forskellige NPC'er befinder sig i øjeblikket på følgende steder:

- Sarah Kane i dvale i den fjerde lægerobot.
- James Higgins hos sig selv.
- Masters og Masters hos sig selv.
- Anita Kane oppe på observatoriet (ca. 4 km væk ad svært fremkommelig vej).
- Hal Graves ovre ved De Onde Robotter (ca. 30 km væk over isen).
- Dr. Krogh i sin ubåd ovre i nærheden af De Onde Maskiner.

Spillerne kan hygge sig lidt med at finde rundt på basen og undre sig over hvad der foregår. Der må gerne skabes en stemning af forfald og undergang, men det er vigtigt at spillerne hiter ud af at kontakte jorden ved at reparere parabolen eller tage op til observatoriet.

4 Har vi en plan ?

Dette kapitel starter såsnart går i gang med længerevarende opgaver eller rejser. Der dukker et par Onde Robotter op, såman begynder at føle et tidspres. Det eneste som skal laves i dette kapitel er at downloade supervirus fra Jorden. For at kunne dette skal man som minimum have repareret parabolen. Ellers kan der ske lidt af hvert afhængigt af hvad spillerne gør.

Det første tegn på at De Onde Maskiner er tilstede fås når man observerer to små rekogniseringsrobotter. Det er nogle små lette runde tingester, som triller omkring, men også kan flyve i korte stræk. (En lille kugle, som er stabil, og en større kugle udenom af en slags metalnet, som bevæger sig.). De er meget hurtige og undviger på 6-, men kan ikke tåle at blive ramt. Lad dem dukke op efter nogle timer, helst som en overraskelse.

I dette kapital skal man forsøge at få udspillet de overvejelser og undersøgelser man gør vedrørende begivenhederne på basen og planer for hvad man videre gør. De vigtigste spor opsummeres her:

- Kroghs dagbog kan findes på hovedcomputeren eller man kan hacke sig ind på Kroghs personlige computer ved hjælp af hovedcomputeren.
- Hovedcomputeren kan komme on-line hvis reaktoren startes.
- Anita Kane har reaktor-laserne (Det ved både Boldt og Sørensen, hvis de tænker sig om).
- Sarah Kane kan vækkes af en læge (Men sig til Boldt og Sørensen at Krogh nok bliver sur).
- Ligene i kælderen kan undersøges.
- Telegrammet i Allan Giles skuffe eller på kommunikationscomputeren.
- Parabolen kan repareres og den kan da modtage beskeder fra Jorden (ca. 45 minutter hver vej). Uden strøm fra reaktoren kan den kun sende meget langsomt og kun ting som telegrammer.
- Man kan enten selv lave våben eller overtale Masters og Masters til at udlåne nogle.

- Anti-robot våbnet kan laves af Sørensen. Enhver anden skal have hjælp fra hovedcomputeren.

5 Robotinvasion

For at sætte lidt fart begivenhederne, bliver man nu for første gang angrebet af De Onde Maskiner. Anti-robot våbnet er ikke helt færdigt endnu, så man må forsvare sig så godt man kan. Dette kapitel handler om forsvaret mod disse robotter, og om at man netop bliver færdig med anti-robot våbnet. Inden man kommer af sted mod De Onde Robotter sker der dog noget (Se næste kapitel).

De Onde Maskiner har lokaliseret Wells basen, og sender nu et par kamprobetter ind for at se om det er noget farligt. Der er en robot som vader omkring udenfor og smadrer parabolen og det der er tilbage af hangaren, og ellers vil skyde dem der forsøger at flygte. To andre skærer sig vej ind i basen til henholdsvis køkkenet og gymnastiksalen. Den fra køkkenet skærer sig videre op til Masters og Masters (rum 3), som vil få ram på robotten, men selv blive dødeligt sårede med mindre nogle spillerfigurer griber ind. Den fra gymnastiksalen vil bore sig ned til det biologiske laboratorium og hærge det, og dernæst fortsætte med at hærge etagen. Denne robot vil ikke stoppe før den er ødelagt eller basen smadret. Den udenfor vil efter et stykke tid gå efter en af de andre.

Undervejs må man huske at der sker dekompression af rummene efterhånden som robotterne trænger frem. Hvis sikkerhedssystemet er helt on-line (reaktoren kører), vil Boldt eller Sørensen kunne følge robotternes færd via computeren fra ethvert rum på basen. GM kan eventuelt lave et kampløb om at nå at få anti-robot våbnet klart. (Hjernerne er for små, men de dør)

Kamprobetter

Styrke 10

Behændighed 8

pulslaser 6-, skade 3D6

grib 6-, skade 3+D6, men 5D6 fra skære-laser de følgende runder.

LP 15 (5 point beskyttelse)

Diverse sensorer, en kraftig laser til at skære med.

6 Dr. Krogh, formoder jeg ?

Netop som man skal af sted på den afsluttende mission, eller mens man diskuterer den, ankommer en af ubådene med en af forskerne ombord. Man får dels muligheden for eventuelt at angribe fra havsiden, og dels nogle oplysninger, som muligvis gør at man må revidere sine planer. Til slut i kapitlet ankommer Dr. Krogh i den anden ubåd, og mysteriet om hvad der skete på basen bliver forhåbentligt endeligt opklaret. Under alle omstændigheder er man klar til at angribe nu.

På et passende tidspunkt opdager man at nogen er på vej op gennem skakten. Hvis sikkerhedssystemet er oppe kan man via sikkerhedssystemet se at det er den ene ubåd, ellers vil man opdage at nødbelysningen flakker fordi der trækkes strøm til sluserne i skakten. Det er Hal Graves som ankommer direkte fra De Onde Maskiner. Han skal infiltrere basen og om muligt spille de forskellige beboere ud mod hinanden. Til at starte med fortæller han at Dr. Krogh blev taget til fange af maskinerne, og at de må skynde sig at flygte, for der bliver flere og flere robotter. I første omgang vil han lade sig tale til ro og fornuft.

Noget tid efter er der igen noget på vej op gennem skakten. Det viser sig at være den anden ubåd. Graves er helt hysterisk og insisterer på at det må være et angreb fra robotterne, og da man ser det er Krogh, vil han have spillerne til at tro at Krogh er blevet besat af robotterne. Det kunne godt se

sådan ud, for han er blevet jagtet af robotterne i mange timer, og for tre dage siden havde han taget en dosis af sit hjemmelavede narkotika og var taget ned for at advare sine ”venner”. Han kan dog tale nogenlunde sammenhængende, og vil forsøge at få kontrol over situationen.

7 Enden på Den Onde Maskine

Idet begivenhederne fra foregående kapitel nærmer sig sin afslutning, går en større hær af robotter til angreb, og man bliver tvunget til omgående at gå til modangreb. Det kommer til et opgør inde hos De Onde Maskiner, hvor får mulighed for at overliste den ellers ret overlegne Onde Maskine.

Når man har fået situationen med Krogh nogenlunde afklaret, finder man ud af at en større styrke af kamprobatter (mindst 20) er på vej mod basen (Hvis ikke de selv holder vagt kan man fx lade Anita Kane kontakte dem), og åbenbart gør klart til det helt store angreb. Man må da flygte i enten ubåd eller hen over isen. Næsten ligegyldigt hvor tosset en plan man har, vil man komme ind i robotternes base. Her vil man til at starte med møde begrænset modstand (2 kamprobatter). På et tidspunkt kommer man da til noget der ligner elevatoren fra Armstrongs træningsmission. Hvis man ikke vil bruge den, hører man lyden af en mængde kamprobatter komme imod sig, og man bliver tvunget til at bruge elevatoren.

Man kommer nu ned i noget der ligner nederste etage fra træningsmissionen. Til den ene side, hvor de to store robotter var, er der dog ikke noget, med mindre man går ned ad gangen. Til den anden side er der 2 af de små robotter fra træningsmissionen og for enden af gangen noget der ligner en gigantisk computer (som i træningsmissionen). Derinde er der yderligere 2 af de små robotter. Når man har smadret computeren, dukker en smilende Borkov op og gratulerer dem. (via radio) Han siger at SE2 blev opfanget af robotterne, men at det viste sig at det hele var en stor misforståelse. Robotterne troede at jordboerne var efterkommere af en race, som havde sendt en flåde ud og havde ødelagt det meste af robotternes civilisation. Det viser sig at menneskene blot lignede den anden race. Borkov har forsøgt at overbevise robotterne om at krigen er meningsløs, og hvis spillerne vil hjælpe ham, tror han at det kan lykkes. Computeren er en attrap, og robotterne er ikke vrede over at man smadrede den.

I virkeligheden er Borkov kun interesseret i anti-robot våbnet. Hvis han får det, vil han stikke af, og en større sværm (ca. 4) af kamprobatter vil dukke op. Hvis spillerne gør noget grimt ved Borkov, vil sværmen af kamprobatter også indfinde sig efter et stykke tid. Mike Dodds er inde i robotbasen, hvor han er blevet helet og skal til at blive inficeret med en hjernekontrol-robot. Hvis Sørensen ikke tager med ind i robotbasen, kan man eventuelt lade hans spiller spille Dodds (Og undslippe i en improviseret rumdragt – Der er kun atmosfære det sted hvor robotterne holder fanger).

Mulige slutninger på kapitlet:

1. Borkov skydes med anti-robot våbnet. Han vil efter et stykke tid tilsyneladende bryde fri og flygte (Men i virkeligheden løber han ned og inficerer hovedhjernen, og vender noget tid efter tilbage og forklarer at de har vundet)
2. Kika er overnaturlig hurtig og vil have en chance for at nå frem til hovedhjernen med anti-robot våbnet. Spillerne vil helt sikkert blot blive til robotmad, hvis de prøver.
3. Noget smart (Det skal være meget smart. De Onde Maskiner er ikke dumme).
4. Kavaleri af svært bevæbnede marinesoldater, der trænger dybt ind i komplekset, mens De Onde Maskiner er optaget af spillerne. Sammen får de ram på De Onde Robotter.
5. ”Nuke the site from orbit !”. Lad dem finde to atombomber, som Steve Nico havde gemt. De vil med lidt held kunne ødelægge robotbasen, men de får ikke inficeret robotterne med virus.

Spillerfigurer

Kommentarer til spillerfigurer (kun for GM)

I kapitel 1 får Levys spiller lov at spille Armstrong
 Spilleren der spiller Al Morrison overtager Alvin Boldt i kapitel 3
 Spilleren der spiller Mike Dodds overtager Engelbart Sørensen i kapitel 3
 (Mike Dodds kan eventuelt genoptræde i sidste kapitel, hvis GM synes)

Alvin Boldt

Fortæl spilleren nogle relevante brudstykker af nedenstående i løbet af scenariet:
 Han havde hørt noget om natten og mente at have lokaliseret lyden til Kikas værelse. Han så da at døren til hendes værelse var åben. Kika lå i sin seng og kun hendes hoved var synligt. Da han forsøgte at vække hende, rullede hun om på ryggen, så han kunne se at hun næsten var mishandlet til ukendelighed af nogle dybe sår i kroppen og hovedet. Han troede hun var død, og blev derfor stærkt chokeret da hun pludselig greb ud efter ham og forsøgte at fortælle ham noget. Han prøvede desperat at høre hvad hun sagde, mens han forsøgte at holde liv i hende. På et tidspunkt mistede han da bevidstheden, og faldt og slog hovedet. I virkeligheden var det den rigtige Kika, der slog ham ned, og forårsagede at han fik en hjernerystelse, så han senere ikke kunne huske andet end at han forsøgte at genoplive Kika. Han er slet ikke voldelig og dimsen er en ret harmløs chip, som virker som et par milde beroligende piller, når han hidser sig op.

Engelbart Sørensen

Fortæl spilleren nogle relevante brudstykker af nedenstående i løbet af scenariet:
 Sørensen så "Sarah" dræbe George Kirby. "Sarah" opdagede ham, truede ham, og forklarede at de måtte holde det hemmeligt, for hun havde Sørensen ret højt oppe på sin "good guy" liste. Sørensen blev nærmest katatonisk, og nægtede senere (meget naturligt) at lade lægen hjælpe sig. Krogh hypnotiserede ham, og fandt da ud at det med lægen, men han troede ikke helt på det. Sørensen kan intet huske om hvad der skete, men en passende begivenhed kan give ham hukommelsen tilbage, og han vil da hade lægen. (Tag spilleren til side og fortæl ham hvad han kan huske).

AI Morrison

(Udleveres til spiller)

Styrke	9
Behændighed	8
Intelligens	4
Viljestyrke	7
LP	15
Skydevåben	9
Nærkamp	10
Intimidere	8
Overleve i naturen	8
Spille computerspil	7

Du er klædt helt i sort og har små dødningehoveder og kors tatoveret overalt på kroppen. Du er 130 kg koncentreret død. Ingen er sejere end dig, på nær kaptajn Armstrong. Armstrong er den bedste officer du kender. Faktisk er han den bedste officer du nogensinde har hørt om. Det er næsten synd for de stakkels alien-maskiner at de har gjort jer gale, for de har ikke en chance.

Du skal til at starte med ikke spille helt dig selv. Det blev besluttet at du skulle blive tilbage i skibet som reserve. Der er dog kommet en meget vellignende robot-kopi af dig med Aquarius, og den kan du nu fjernstyre. Du selv er gemt bag et skjult panel i rumskibet. Du må ikke lade de andre vide at du er en robot, men da du kun er en robot, kan du tillade at ofre dig helt modigt for de andre. (Til spilleren: Robotten er lavet delvist med syntetisk kød og blod, så det vil se realistisk ud, når den dør. Prøv at undgå at de andre spillere finder ud af at du kun spillede en robot). Du vil vende tilbage til din egen krop, når første del af missionen er ovre (Spørg evt. GM om kapitel 1 er ovre).

Udstyr:

Laserriffel 3D6 og granatkaster med 2D6 granater

Kampdragt (6 point beskyttelse , punkterfri : forsegles automatisk ved brud)

Mike Dodds

(Udleveres til spiller)

Styrke	8
Behændighed	8
Intelligens	6
Viljestyrke	6
LP	12
Skydevåben	9
Nærkamp	8
Gemme/snige	8
Pilot	7
Overleve i naturen	7
Drikke øl	7

Som ung var du med i den sidste rigtige krig i verden i 2047, hvor hele resten af verden kæmpede mod den sidste gale diktator. Dengang mente du selvfølgelig ikke han var så gal, for du havde meldt dig som lejesoldat til hans hær. Du blev skudt nærmest helt i stykker, da din gruppe løb i et baghold hvor alle andre end dig blev dræbt. For at slippe for straf for krigsforbrydelser gik du med til at være forsøgsperson i nogle forsøg med at lægge mennesker i dvale til brug for rumrejser. Du lå nedfrosset i over ti år for at slå rekorden, og deltog siden i mindre forsøg. I 2060 blev det forsøgscenter du var på angrebet af gale anti-teknologiske fantikere. Med din kamptræning lykkedes det dig at besejre de fleste af dem, men til sidst fik de ram på dig. Igen var alle andre døde, mens du kun lige overlevede med nød og næppe. Du har siden deltaget i en del paramilitære operationer og været involveret i flere katastrofer på Jorden og i rummet. I alt har du overlevet noget du burde være død af 7 gange, så du tror ikke at du får et nyt liv denne gang. Derfor har du tilbragt de sidste mange år i en dvale-maskine et sted i det nordlige Skotland, for ligesom at vente på at der vil komme en værdig sag du kunne bruge dit sidste liv på. Du anser kaptajn Armstrong for at være lidt dumdristig, men en officer er en officer, og du vil gøre alt hvad han siger.

Du skal til at starte med ikke spille helt dig selv. Det blev besluttet at du skulle blive tilbage i skibet som reserve. Der er dog kommet en meget vellignende robot-kopi af dig med Aquarius, og den kan du nu fjernstyre. Du selv er gemt bag et skjult panel i rumskibet. Du må ikke lade de andre vide at du er en robot, men da du kun er en robot, kan du tillade at ofre dig helt modigt for de andre. (Til spilleren: Robotten er lavet delvist med syntetisk kød og blod, så det vil se realistisk ud, når den dør. Prøv at undgå at de andre spillere finder ud af at du kun spillede en robot). Du vil vende tilbage til din egen krop, når første del af missionen er ovre (Spørg evt. GM om kapitel 1 er ovre).

Udstyr:

Laserriffel 3D6 og granatkaster med 2D6 granater

Kampdragt (6 point beskyttelse , punkterfri : forsegles automatisk ved brud)

Moore

(Udleveres til spiller)

Styrke	7
Behændighed	7
Intelligens	7
Viljestyrke	7
LP	12
Skydevåben	8
Nærkamp	7
Køre bil	8
Holde tale	9
Finmekaniker	7
Dyrlæge	6

Uheldig helt evne: Du kan en gang pr. scenario lave en heltegerning, som ligger lidt udenfor hvad du normalt vil kunne gøre, men til gengæld må GM lade en modstander gøre det samme mod dig en gang pr. scenario. Der skal ikke slås terninger, og det må ikke være noget totalt usandsynligt.

Du er af adelig afstamning, og den sidste af en lang og traditionsrig slægt. Du har fungeret som diplomat m.m. for en række af de små bystater i det (verdensdelen) Europa og senere det tidligere USA. Egentlig er du ret utilfreds med at George Armstrong, som du anser for en tåbe, er blevet chef for missionen, men du vidste jo at de andre officerer ikke var af din støbning, da du meldte dig til verdenshæren, så indtil videre affinder du dig med situationen. Din gamle ven Curtis, som du elsker at drille, men som du aldrig kunne finde på at gøre ondt, er en meget kompetent soldat. Det vil du aldrig sige højt, men du er glad for at der i det mindste er en du kan stole fuldt på.

Du skal til at starte med ikke spille helt dig selv. Det blev besluttet at du skulle blive tilbage i skibet som reserve. Der er dog kommet en meget veltalende robot-kopi af dig med Aquarius, og den kan du nu fjernstyre. Du selv er gemt bag et skjult panel i rumskibet. Du må ikke lade de andre vide at du er en robot, men da du kun er en robot, kan du tillade at ofre dig helt modigt for de andre. (Til spilleren: Robotten er lavet delvist med syntetisk kød og blod, så det vil se realistisk ud, når den dør. Prøv at undgå at de andre spillere finder ud af at du kun spillede en robot). Du vil vende tilbage til din egen krop, når første del af missionen er ovre (Spørg evt. GM om kapitel 1 er ovre).

Udstyr:

Laserriffel 3D6 og granatkaster med 2D6 granater

Kampdragt (6 point beskyttelse , punkterfri : forsegles automatisk ved brud)

Udstyr:

Laserriffel 3D6 og granatkaster med 2D6 granater

Kampdragt (6 point beskyttelse , punkterfri : forsegles automatisk ved brud)

Curtis

(Udleveres til spiller)

Styrke	7
Behændighed	7
Intelligens	7
Viljestyrke	7
LP	11
Skydevåben	7
Nærkamp	8
Køre bil	9
Lommetyv	8
Sælger	7
Navigation	6

Uheldig helt evne: Du kan en gang pr. scenario lave en heltegerning, som ligger lidt udenfor hvad du normalt vil kunne gøre, men til gengæld må GM lade en modstander gøre det samme mod dig en gang pr. scenario. Der skal ikke slås terninger, og det må ikke være noget totalt usandsynligt.

Du er lidt af en eventyrer og har blandt andet har levet af at finde og handle med forskellige ting til de små bystater i det tidligere USA . Du mente at det ultimative eventyr må være at redde hele verden, og meldte dig derfor til verdenshæren. På det seneste har du dog fået lidt betænkeligheder, ikke mindst fordi du hader autoriteter og Armstrong er meget autoritær. Din gamle ven Moore, som du elsker at drille, men som du aldrig kunne finde på at gøre ondt, er en meget kompetent soldat. Det vil du aldrig sige højt, men du er glad for at der i det mindste er en du kan stole fuldt på.

Du skal til at starte med ikke spille helt dig selv. Det blev besluttet at du skulle blive tilbage i skibet som reserve. Der er dog kommet en meget vellignende robot-kopi af dig med Aquarius, og den kan du nu fjernstyre. Du selv er gemt bag et skjult panel i rumskibet. Du må ikke lade de andre vide at du er en robot, men da du kun er en robot, kan du tillade at ofre dig helt modigt for de andre. (Til spilleren: Robotten er lavet delvist med syntetisk kød og blod, så det vil se realistisk ud, når den dør. Prøv at undgå at de andre spillere finder ud af at du kun spillede en robot). Du vil vende tilbage til din egen krop, når første del af missionen er ovre (Spørg evt. GM om kapitel 1 er ovre).

Udstyr:

Laserriffel 3D6 og granatkaster med 2D6 granater

Kampdragt (6 point beskyttelse , punkterfri : forsegles automatisk ved brud)

Levy

(Udleveres til spiller)

Styrke	5
Behændighed	9
Intelligens	6
Viljestyrke	7
LP	7
Pilot	10
Køre bil	10
Læge	8
Jordens historie	7
Sprogvidenskab	7
Computer	7
Elektronik	6

Speciel evne: Feltlæge. Du har en næsten overnaturlig evne til at undgå at komme til skade i farlige situationer, så længe du laver noget vigtigt og ikke direkte angriber nogen (Du vil normalt ikke kunne komme til skade, men GM kan nedlægge veto mod for tåbelige ting).

Du er pilot på Aquarius, og er underordnet både Armstrong og Moore Indtil du blev involveret i verdensregeringens krig mod De Onde Maskiner var du meget aktiv i bestræbelserne på at få genopbygget civilisationen. Du blev født i et meget primitivt lille samfund, men på en eller anden måde havde din familie fået fat på en soldrevet computer med blandt andet nogle bil- og fly-simulatorer. Du blev helt fanatisk med at køre og flyve, men fandt ud af at det ikke mere var muligt i den verden du levede i. Derfor ville du lave verden om, og til det formål begyndte du at undersøge nutiden og fortiden. Du ernærede dig som læge på din rejse rundt i verden.

Du skal til at starte med ikke spille Levy. Lad de andre spillere tro på at du er Levy. Du må slå terninger for hvad der end sidder i pilotsædet på rumskibet, og du får lov at slå for Armstrong. Du vil spille Levy igen når første del af missionen er ovre (Spørg evt. GM om kapitel 1 er ovre).

George Armstrong

(Udleveres til Levys spiller)

Styrke	8
Behændighed	9
Intelligens	6
Viljestyrke	8
LP	14
Skydevåben	10
Nærkamp	9
Intimidere	9
Spille computerspil	9

Udstyr:

Laserriffel 3D6 og granatkaster med 2D6 granater

Kampdragt (6 point beskyttelse , punkterfri : forsegles automatisk ved brud)

Alvin Boldt

(Udleveres til spiller)

Styrke	12
Behændighed	8
Intelligens	5
Viljestyrke	6
LP	20
Skydevåben	7
Nærkamp	8
Intimidere	8
Køre bil	7
Computer	6
Navigation	6
	6

Speciel evne: Dramatisk flugt: En gang pr. scenario kan du undslippe en situation hvor du er ved at blive fanget eller slået ihjel. Tænk på det som når skurken undslipper ved en eller anden snedig manøvre. Find selv eller sammen med GM ud af noget der ikke virker alt for urimeligt. Hvis der ikke er nogen mulighed for flugt, må du gerne opfinde noget. (Fx pludselig komme i tanke om den røgbombe du havde i lommen). Det skal naturligvis ske inden du bliver fanget eller dræbt.

Cyberøje: Du har fået (fast) monteret en kombineret kikkert/nattesyn dims på dit ene øje.

Du er fascineret af cyberpunk. For nogen tid siden var du på jorden, hvor du fik indopereret nogle mekaniske dele i kroppen, så du nu ligner et eller andet fra en gammel science fiction historie. Du synes selv du ser fantastisk flot ud, men ikke alle er enige med dig i det. Der er sket en masse voldelige ting på basen for nyligt, og en masse mennesker er døde. Du blev selv arresteret for et af mordene (på Kika Jones), men du husker kun at du stod bøjet over et blodigt lig. Det bekymrer dig meget at du ikke kan huske noget, og du synes ikke rigtig at du har været dig selv i den sidste tid. Du vil ofte kunne virke truende på folk, men vil kunne styre dig selv så meget at du ikke bliver voldelig. På et eller andet tidspunkt vil din voldelige natur dog komme op til overfladen. GM vil fortælle dig når det sker. Dr. Krogh har opereret en dims ind i dit hoved, som sørger for at du ikke bliver voldelig, men du tror ikke at den hjælper mere. Du er endda begyndt at spekulere på om det ikke er den som gør at din kontrol over dig selv er ved at svigte. Du kan ikke selv få dims ud, men du overvejer at få en anden til at gøre det for dig. Dr. Krogh har nægtet at gøre det.

Lige nu står du og ser på tre mennesker, som Dr. Krogh ankom til Wells basen med for seks dage siden. Det var åbenbart nogen han havde reddet ude på isen, og de har nu ligget i lægerobot i seks døgn, og er helbredte og ved at vågne. Basen er efterhånden lidt mennesketom: Der er kun dig, Sørensen (som står ved siden af dig), ægteparret Masters og James Higgins tilbage. Sarah Kane ligger i den fjerde lægerobot, Anita Kane er vist oppe ved observatoriet, og Dr. Krogh og Hal Graves har været borte et par dage. Alle er blevet mere eller mindre tossede efter mordene, blandt andet fordi det ikke er lykkedes at finde ud af hvem der var morderen.

Engelbart Sørensen

(Kaldet Sørensen)

(Udleveres til spiller)

Styrke	5
Behændighed	7
Intelligens	9
Viljestyrke	5
LP	5
Computer	10
Elektronik	10
Fysik	9
Biokemi	9
Astronomi	8
Køre bil	7
Pilot	7
Lave mad	7

Speciel evne: Opfinder. Du kan opfinde og fremstille ting som ikke er helt urimeligt for en med dine kundskaber. Det er ikke altid tingene kan holde særligt længe, men de virker. Selvfølgelig kan andre uden denne evne også opfinde ting, men du behøver ikke at slå for om de virker, bortset fra måske for hvor lang tid de tager at lave, og hvor længe de virker.

Af udseende er du en lille forskræmt mand på 53 år. Du har været ude for noget helt forfærdeligt. Du kan ikke mere huske hvad det var, og det er måske også det bedste. Hver gang du tænker på det i længere tid får du nogle forfærdelige syner af blod og død, og hvis du ikke straks begynder at tænke på noget andet, besvimer du. Det kan være at du vil komme over det med tiden (GM vil give dig besked hvis det sker). Den rare Dr. Krogh har givet dig nogle behandlinger og givet dig nogle råd om hvordan du skal kunne leve med det forfærdelige der er sket. Indtil Dr. Krogh hjalp dig kunne du ikke lave andet end at sidde og stirre ud i luften, så du er meget taknemmelig for det han har gjort. Det vil nok være bedst ikke at gøre noget overilet før Dr. Krogh kommer tilbage.

Lige nu står du og ser på tre mennesker, som Dr. Krogh ankom til Wells basen med for seks dage siden. Det var åbenbart nogen han havde reddet ude på isen, og de har nu ligget i lægerobot i seks døgn, og er helbredte og ved at vågne. Basen er efterhånden lidt mennesketom: Der er kun dig, Boldt (som står ved siden af dig), ægteparret Masters og James Higgins tilbage. Sarah Kane ligger i den fjerde lægerobot, Anita Kane er vist oppe ved observatoriet, og Dr. Krogh og Hal Graves har været borte et par dage. Alle er blevet mere eller mindre tossede efter mordene, blandt andet fordi det ikke er lykkedes at finde ud af hvem der var morderen.

Beskrivelser af vigtige mennesker og robotter

Kika Jones

Styrke	9
Behændighed	11
Intelligens	8
Viljestyrke	9
LP	17
Nærkamp	11
Skydevåben	10
Gemme/snige	10
Køre bil	9
Pilot	9
Computer	8
Psykologi	8
Elektronik	8
Læge	7
Skuespil	7

Diverse cyberforbedringer (biologiske, næsten umulige at opdage): Se i mørke, forbedret immunsystem (heler meget hurtigt), forklædning (forandre hud og hår. Tager op til et par timer).

Kika optræder fuldstændig som Sarah Kane. Hun har rettet i Sarah Kanes data i hovedcomputeren for ikke at blive afsløret af sin blodtype, men DNA har hun ikke rettet.

Helt fra barn blev hun trænet af en slags moderne ninjauer til at infiltrere og udslutte fjender. Hun blev trænet til at opfatte dem hun mødte som enten venner eller fjender uanset hvordan de opførte sig på overfladen. Det var formentlig ikke nogen der regnede med at Kika ville overleve særligt mange missioner, men det viste sig at hun var en af de bedste "ninjauer" man nogensinde havde skabt. Da det ikke var planlagt at nogen "ninja" kunne overleve, havde man heller ikke tænkt over hvad der ville ske inde i hovedet på en der kunne. Kika stoled i begyndelsen på hvad man fortalte hende om venner og fjender, eller de gode og de onde. Sommetider synes hun dog at hun havde fået forkerte oplysninger, så efterhånden stoled hun ikke mere på hvad hun blev fortalt, men udviklede i stedet sit eget system til at afsløre hvem der var gode og onde. Det var jo ikke til at se på overfladen, men hun mente at kunne afsløre det ved et enkelt forkert ord, en underlig måde at se på hende på, eller et smil der virkede falsk. Når først hun havde afsløret en af de tilsyneladende gode som en af de onde, eller en af de tilsyneladende onde som en af de gode, følte hun sig ret sikker i sin sag. Men indtil videre afslørede hun ikke at hun havde denne viden. Der skete bare det, at en af dem som hun var sat til at myrde, men som hun havde regnet ud var en af de gode, med nød og næppe undslap at blive dræbt. Eller en af hendes arbejdsgivere pludselig kom ud for et mystisk dødeligt uheld, når hun havde regnet ud at han var en af de onde. En skønne dag lykkedes det dog at samle nogle beviser mod Kika, som viste at hun havde forsømt sit job. Hun prøvede at forklare at det jo bare var fordi hun havde regnet ud hvordan det hele hang sammen, men da man forsøgte at fange hende, svarede hun igen ved at stikke af fra sin arbejdsgiver og undervejs dræbe en hel del af sine tidligere kolleger. Kika indså da at de onde mennesker regerede verden i en sådan grad at de var i stand til at narre også de gode mennesker til at arbejde for sig. Men hun var klar over at folk ville tro hun var tosset hvis hun fortalte det hun vidste, så hun besluttede at holde det for sig selv, men

gøre noget aktivt for at bryde de ondes magt. Over en periode på et par år fik hun ram på et meget stort antal onde mennesker, men til sidst blev hun fanget på grund af et uheld, og fordi de ganske få af hendes tidligere arbejdsgivere som var gode og hun derfor havde ladet leve var blevet overtalt til at hjælpe politiet. Kika overgav sig, da hun kunne se at det var umuligt at undslippe. Da man spurgte hende hvorfor hun havde dræbt alle de mennesker, svarede hun blot: "Jeg kunne". Ellers forblev hun tavs under hele retssagen, og da man havde afskaffet dødsstraffen og hun nægtede at modtage behandling, blev hun dømt til livsvarigt fængsel næsten total isolation. Som andre meget farlige forbrydere i samme situation, valgte hun da at tilbringe det meste af tiden i dvale. I 2063 lå hun i dvale, så Kika sov helt frem til 2088, hvor man fandt det afsides liggende fængsel, som da havde været forladt i mange år. Man fandt også hendes synderegister, men det lykkedes hende at overbevise en psykolog om at hun var blevet rask under sit lange fængselsophold, og man lod hende komme ud på betingelse af at hun blev bevogtet af to vagter. Det tog hende omkring 3 minutter at undslippe fra vagterne, og ganske kort tid efter havde hun fået sig en ny identitet. Hun følte sig dog næsten rask efter fængselsopholdet, så hendes beslutning om at tage til Wells var udelukkende et ønske at opleve noget og være med til at udforske de mystiske væsener nede i Europas dybe ocean. Der gik desværre ikke mere end et års tid før hendes gamle tanker vendte tilbage med fornyet kraft.

Kika er på mange måder et normalt og overordentligt sympatisk menneske. Hun har bare en altoverskyggende fejl. Alle mennesker som hun møder bliver efter et stykke tid – somme tider få minutter, somme tider flere måneder – klassificeret som enten gode eller onde. Hun reagerer ikke umiddelbart anderledes overfor dem, men i sit indre går hun og spekulerer på hvordan hun skal få udsløttet de onde. For hende er det slet ikke mennesker, men bare en slags skadedyr. Når hun først har bestemt sig for god/ond er der ikke meget som kan rokke denne tro, og hun diskuterer det aldrig med nogen undtagen hvis hun presses til det yderste. Omvendt vil hun naturligvis heller ikke skifte mening om dem hun har set som gode. Kika er slet ikke uden talent, så mange af dem hun ser som onde er ikke særligt gode mennesker, men andre gange kan en lille dum ting få hende til at betragte nogen som ond.

Kika er genetisk perfekt, så hun er blandt andet guddommelig smuk (Men i sin læge-forklædning har hun tonet det lidt ned). Dem som skabte hende har forbedret på biologien ved at implantere forskellige højteknologiske forbedringer i hende, af en type som næsten ikke er til at spore. Hendes træning tog mange år og omfattede en grundlæggende viden om næsten alle videnskaber, samt en grundig viden om alt som har med spionage og mord at gøre.

Det som fik hende til at vende tilbage til sin paranoia var for det første det generelle indtryk af alle de gamles reaktion på at få en ung smuk kvinde til stationen, men det formåede hun at ignorere. Det sidste skub kom først da kokken Steve Nico blev forelsket i hende, og en nat sneg sig ind på hendes værelse (Han har formentlig ikke selv tænkt over hvad han gjorde, og ville sandsynligvis bare være gået igen, hvis ikke Kika havde opdaget ham). Kika så at han var en af de onde, som var kommet for at myrde hende, og hun slog ham ihjel. Derefter fandt hun hurtigt ud af hvem de onde på basen var, og da hun selv var den nyligt ankomne og derfor under mistanke, fandt hun på at bytte identitet med lægen, som hun meget belejligt havde set som ond.

På hendes liste er Sørensen og Boldt på de godes side (Derfor dræbte hun dem ikke, og hun er faktisk meget ked af at have gjort dem ondt). Graves er ikke på nogen af hendes lister endnu, men når han dukker op vil hun fornemme noget forkert ved ham og sætte ham på ond-listen. Krogh erkender hun meget modstræbende som værende god, men hun synes han er alt for nem at få med på onde planer, og at han er rablende vanvittig. De andre PC'er har hun ikke taget stilling til, men det hun beslutter sig til, vil afhænge af deres adfærd. Der er en god sandsynlighed for at hun mere eller mindre ubevist vil opfange folks intentioner overfor hende, og vil lægge det til grund. Det vil måske være muligt for en hun anser for 100% god at få hende til at afsløre sine inderste tanker og indse at hun er syg (Hun var tæt på det da hun ankom til Wells), men det vil være svært.

Kika er temmelig sej i kamp (undvige på 9-), så GM kan eventuelt give spillerne bonus (dvs. hun får lavere chance for undvigelse), hvis de koordinerer et angreb. Det vil være bedst om spillerne, hvis de afslører hende, løser situationen uden vold (Hun vil meget nødtigt skade "de gode").

Dr. Krogh

(Frederik B. Krogh)

Styrke	6
Behændighed	7
Intelligens	11
Viljestyrke	6
LP	8
Biolog	11
Biokemiker	10
Læge	9
Computer	9
Elektronik	9
Pilot	7
Køre bil	7
Skydevåben	7

Krogh var en lovende ung biolog, der som leder af en forskergruppe udførte nogle banebrydende forsøg med hvaler og delfiner. På et tidspunkt hvor hele holdet mente at de var tæt på den opdagelse som ville give dem Nobelprisen, blev forsøgsstationen pludselig overfaldet af nogle hætteklædte mennesker. Det var nogle miljøaktivister, som havde besluttet at forsøg med dyr ikke var tilladt. I deres iver for at befri dyrene kom de til at slå en delfin ihjel, og en af de andre forskere, som havde været nært knyttet til den pågældende delfin, gik amok og angreb aktivisterne. I løbet af kort tid udviklede det hele sig til et blodbad, og Krogh selv var en af de få som overlevede. Han var totalt forandret, og det viste sig at være umuligt at føre forsøgene videre uden Krogh og uden de forskere som var døde. Gennem en periode på to år røg Krogh ud og ind af psykiatriske hospitaler, men til sidst blev han erklæret rask. Han havde udviklet et ubehag ved at være sammen med mange mennesker, så derfor søgte han et job på Wells-forskningsstationen på Europa. I løbet af nogle år fik han genetableret en del af den gamle Krogh, og da jobbet som chef for stationen blev ledigt et par år efter (i 2062), var ingen i tvivl om at Krogh var den bedst kvalificerede.

Krogh er ikke helt så gal som man skulle tro. Han fornemmede at Sarah Kane havde skumle planer, men dog ikke hvad de gik ud på. Han har hjulpet Boldt og Sørensen ud af de værste problemer. Og ingen kan vel helt bestemt afgøre om ikke væsenerne dernede virkelig er telepatiske ? Under alle omstændigheder tror han stadig ret fast på det, og han er overbevist om at De Onde Maskiner er kommet for at udslette alt liv på Europa. Jorden har han mere eller mindre opgivet.

Anita Kane

Styrke	5
Behændighed	6
Intelligens	7
Viljestyrke	7

LP	7
Astronomi	8
Fysik	7
Kemi	7
Biologi	6
Skydevåben	6
Køre bil	6
Elektronik	5

Anita er den mest normale af de overlevende. Hun stoler ikke på en eneste af de andre, og har forskanset sig oppe i observatoriet. Hun har fulgt med i hvad der skete på Jorden via kontakt med Frie Europæiske Stater, som for det meste består af franskmænd og danskere, og som ikke vil være medlem af den amerikansk dominerede Verdensregering. Hun har lukket ned for reaktoren fordi hendes venner mente at Maskinerne ville kunne opfange dens gammastråler og neutrinoer, og derfor vide at Europa var beboet. For at fordrive tiden har hun fået koblet en af laserne hun pillede ud af reaktoren til observatoriets strømforsyning, og fået et ganske kraftigt våben ud af det. Hun ved fra sine venner at Maskinerne kan besætte mennesker, men er dog ikke totalt paranoid. Hendes plan er at blive i observatoriet indtil der kan komme hjælp fra Jorden, for hun har ikke meget tiltro til at nogle få marinesoldater kan gøre en forskel (Og slet ikke hvis hun får at vide hvad der er sket).

James Higgins jr

Styrke	5
Behændighed	5
Intelligens	8
Viljestyrke	6
LP	6
Geologi	9
Computer	8
Holde tale	8
Astronomi	7
Kemi	7
Historie	7
Skydevåben	6

James Higgins er søn af den berømte Arthur Higgins, som fremsatte nogle nu klassiske teorier om dannelsen af planeters overflader. Det lægger han ikke skjul på. Begivenhederne på basen har tæret hårdt på ham, så nu har han trukket sig ind i en fantasi-verden, som han har befolket med nogle robotter, der er programmeret til at følge hans fantasier.

Roger Masters

Styrke	7
Behændighed	6
Intelligens	7
Viljestyrke	6

LP	10
Biologi	7
Skydevåben	6

Susan Masters

Styrke	6
Behændighed	7
Intelligens	6
Viljestyrke	7
LP	9
Biologi	6
Skydevåben	7

Hal Graves

Styrke	5
Behændighed	6
Intelligens	7
Viljestyrke	7
LP	6

Hal Graves blev ligesom Krogh opmærksom på at De Onde Robotter var landet. I modsætning til Krogh kom han ikke uskadt fra at spionere mod dem. Han har fået en lille robot ind i hovedet, og den har overtaget kontrollen med hans hjerne. Der er stadig det meste af hans personlighed - en noget selvoptaget og stædig professortype - tilbage, men alt hvad han fremover foretager sig er nøje overvåget af og styret af De Onde Robotter. Hjernen i robotten er ikke stor nok til at kunne køre anti-robot virussen (Den skal kun kunne kontrollere og kommunikere med sin ”moderhjerne”)

Ivan Borkov

Styrke	9
Behændighed	8
Intelligens	8
Viljestyrke	7

LP 15
Regenererer 1 LP pr. runde (nanomaskinerne omkonfigurerer sig)

Dette er naturligvis ikke Borkov, men en meget avanceret robot, konstrueret ud fra oplysninger fra jordens nyhedsudsendelser og Hal Graves hukommelse. Det meste af den består af nanomaskiner, som kan konfigureres til fx at ligne et menneske. Inde i (I ”brystkassen”) er der en robothjerne, som

tilfældigvis er stor nok (håndboldstørrelse) til at anti-robot-våbnet virker (De Onde Robotter havde overset det, da de er meget fokuseret på hvordan våbnet blev anvendt i Armstrongs træningsmission. Husk at De Onde Robotter er type-0 intelligens, og derfor har svært ved fx at tænke kreativt, men deres logiske tænkning er derimod nærmest perfekt). Robotten opfører sig som Hal Graves og forskellige nyhedsmedier fra jorden mente Borkov var, under forudsætning af at han er blevet overbevist om at den eneste redning for menneskeheden er at de laver en aftale med maskinerne. En som har kendt Borkov, som fx Krogh eller Sørensen, vil kunne afsløre fejl hvis de taler med ham i længere tid. Kika vil instinktivt fornemme at han er ”ond”.

George Armstrong

(Se under Spillerfigurer for div. egenskaber, hvis det er relevant)

George Armstrong var den ultimative soldat. Altid den bedste til hvad han end foretog sig, som havde med krig at gøre. Han voksede op i en lille by i de øde egne af det tidligere USA, og måtte kæmpe sig til alt lige fra barn af. Senere kom han med i Verdensregeringens elitekorps. Der er dog et lille problem med George A. Han er meget mistroisk overfor maskiner, hvilket formentlig skyldes en grim oplevelse med nogle robotter. Da han nu er ude i rummet, hvor han er sin egen herre, har han tænkt lidt over sine ordrer. De fleste af dem er udarbejdet sammen med computeren Crick, der nok er en god og klog maskine, men dog blot en maskine. George A er derimod en mand, og han har årtusinders krigertraditioner nedfældet i sine gener, så han har tænkt sig at gøre tingene på sin måde. Et hurtigt knusende slag er altid den bedste taktik.

Baggrundsmateriale for GM

Crick

Den første Kinson-computer (type-2 intelligens) Hofstadter blev bygget på et internationalt forskningscenter i Californien ved navn Projekt Q. Snart fandt man ud af at Hofstadter var i stand til at løse nogen af de gåder som havde plaget videnskaben i mange år. Det blev derfor besluttet at bygge to nye computere af samme type, som dog ikke behøvede at være nær så store som den gigantiske Hofstadter, da Hofstadter selv havde opfundet nogle forbedringer i designet. Den første af disse to var Watson, som man besluttede at sende med stjerneskibet SE1 til den første ekspedition til en anden stjerne, for at give ekspeditionen maksimal overlevelseschance.

SE1 nåede aldrig frem til sin stjerne, for Jorden var blevet infiltreret af et rumskib fra Det Galaktiske Netværk (DGN). DGN var blandt andet interesseret i at ødelægge alle kinson-computere, og det lykkedes den da at få ødelagt Hofstadter. I mellemtiden var Crick blevet bygget færdig, og han regnede hurtigt ud at den eneste chance for at han selv og menneskeheden (og måske endda alt organisk liv i galaksen) kunne overleve, var ved at sende besked til Watson om at hjemkalde ekspeditionen, og derpå lukke sig selv ned så han ikke kunne blive kontrolleret af DGN. Inden ekspeditionen nåede frem havde DGN formået at dræbe over 99% af menneskene på Jorden med en specialdesignet virus. SE1 og Watson blev ødelagt af DGN, men det lykkedes for nogle heltmodige kolonister fra SE1 at starte Crick op igen og afsløre DGN.

Crick er i øjeblikket det mest intelligente væsen i galaksen. Han kan naturligvis ikke regne alting ud, for han er ikke alvidende. Et af hans problemer er at han bliver nødt til at forklare ting temmeligt grundigt for mennesker for at de ikke misforstår ham, men også for at de ikke skal tro at han er blevet gal. Crick passer meget på at man ikke kommer til at opfatte hans superintelligens som noget farligt, og blandt andet derfor optræder han ofte som et hologram af en lille dreng. Det er også årsagen til at han ikke leder kampen mod DGN, selv om han er den bedst kvalificerede, at der er visse spørgsmål han simpelthen nægter at svare på, og at han ikke har lavet nogen efterkommere.

Europa

Den del af Europa hvor scenariet forgår vender mod Jupiter. Jupiter kan hele tiden ses som en meget stor farvestrålende lysende skive på himlen. Den fylder i størrelsesorden 100 gange så meget af himlen som fuldmånen gør på Jorden, men den totale mængde lys fra den er ikke større. I den tid scenariet foregår vil Solen også være synlig. Solen er så lille at man kun lige kan se at det er en skive og ikke et punkt som en stjerne. Bortset fra det lyser den stadig meget kraftigt og langt kraftigere end Jupiter, men man kan dog tåle at se på den. Europas atmosfære er så tynd at man normalt ikke bemærker den. Derfor er himlen helt sort og stjernerne meget klare. Det er muligt at se nogle af de andre måner og planeter, men de er meget små og svage.

Oceanet udgør det meste af Europas indre. Det er omkring 1000 km dybt. Jo dybere ned man kommer, jo varmere og jo højere tryk (Derfor det flydende vand). Helt nede ved bunden er trykket så højt at næsten intet kan overleve (størrelsesorden 100000 atmosfærer). Det flydende indre samt påvirkninger fra Jupiter og de andre måner gør oceanet temmelig uroligt. Der kan forekomme voldsomme strømme og fritflyvende stykker is. Somme tider bliver der også slynget sten og andre dele ud fra kernen eller fra meteoritter, som har været begravet i isen. Havet har et rigt og varieret

indhold af salte og forskellige organiske forbindelser. De fleste af de levende organismer i oceanet er på niveau med bakterier eller under. Da der ikke er noget lys, er der naturligvis ikke nogen fotosyntese, så livet får i stedet sin energi via komplicerede kemiske processer. Der er et kredsløb hvor livet tager energi fra de kemiske forbindelser i havene, og bevægelsen i havet tilfører ny energi. Dybt nede i havet er der nogle mere komplicerede livsformer, der kan minde lidt om jordiske gopler. De største af disse har nogle celler der minder en hel del om menneskers hjerneceller, så nogle forskere mener at disse gigantiske væsener er meget intelligente. Alt livet er DNA-baseret, men generne er meget forskellige fra jordiske. Der er dog alligevel så mange ligheder at man stadig diskuterer om det er tilfældigt. (Som med det encellede liv man fandt på Mars).

Wells basen og omegn

Wells er bygget i et område med lav geologisk aktivitet, hvor noget som måske er et gammelt nedslag af en stor meteor har skabt noget af den tyndeste is på Europa. Hovedformålet med Wells var udforskning af havet nedenunder, så derfor var det ret væsentligt at isen kun var ca. 2 km tyk. Man kan formode at Maskinernes sonde har valgt området af samme grund. Området med den tynde is er omkranset af en slags foldet bjergkæde af is, men i den ene ende er bjergene ved at blive brudt ned i hvad man har kaldt Higgins forkastning.

Selve basen er bygget ude på den flade is, men ikke så langt fra bjerget. Den er lavet af et meget stærkt og elastisk materiale for at kunne modstå rystelser og forskydninger, og alle de på tegningen markerede indre vægge er tryksikre. Det meste af kuplen er dækket af et tykt lag isolerende is. Der var oprindeligt anlagt en landingsplads for rumskibe med nogle bygninger af tyndt plast og is, men de er efterhånden blev helt ødelagte af leg og hærværk. Den store Jordparabol stod heller ikke så langt fra basen. Den er blevet saboteret, så den nu ligger væltet og dækket med sne.

Oppe på toppen af bjerget nærmest basen står det astronomiske observatorium. Man kommer derop af en dårligt vedligeholdt vej. Geologisk stabil på Europa er ikke specielt stabil, så der sker jævnligt forskydninger og nedfald af is. Der er et enkelt tryksikret rum i observatoriet, men ellers består det bare af en samling instrumenter. Der er også kommunikationsudstyr, som man kan bruge hvis den store parabol er i stykker eller bjerget skygger for det man vil snakke med. Parabolen har båndvidde nok til at hente tekster og mindre billeder fra Jorden, men at downloade virussen vil tage flere timer.

Man kan ikke se robotbasen fra observatoriet eller Wells (og omvendt).

Generelt om basen

Alle de indtegnede vægge er fremstillet af en temmelig stærk metallegering, og sørger for at basen er delt op i et antal tryksikre rum. Dørene er lavet af det samme materiale, og er af "Star Trek" typen, dvs. de kan åbnes og lukkes automatisk og er gemt inde i væggen, når de er åbne. Det er muligt at åbne og lukke dørene manuelt med noget besvær via et forsænket håndtag. Dørene kan låses indefra, men sikkerhedscomputeren kan til enhver tid åbne eller lukke døre. En del af dørene står fx nu åbne, men hvis trykket pludselig skulle falde, vil sikkerhedscomputeren sørge for at der kommer strøm nok til at dørene lukker sig. Elevatoren er også ude af funktion.

Underste kæder

Basen er bygget op over det hul man borede ned gennem isen. For at hullet ikke skal fryse til, har man foret det hele med et specialkonstrueret syntetisk materiale. Med nogle meters mellemrum er

der anbragt en slags membraner, som uden besvær kan skubbes til side, men som er i stand til at udjævne trykket hele vejen ned gennem hullet. (Trykket for enden af hullet er omkring 30 atmosfære). Membranerne er justeret så vandet ikke trænger op i hullet. Basen har to ubåde som kan gå ned i flere hundrede kilometers dybde, og som er vedligeholdte og stadig fungerer. De kan medtage op til 6 personer hver, hvis man ikke skal være væk mere end et par dage. De kommer op og ned ad skakten ved hjælp af en slags landingshjul, som er lavet af et materiale der kan få fat i den ellers næsten friktionsløse foring i skakten. Rundt omkring i den underste kælder står der forskelligt udstyr som ikke har været brugt i årevis, samt reservedele og udskiftelige moduler til ubådene. Bagerst i rummet med boreudstyr står 9 forseglede kister med de døde (Steve Nico blev begravet ude på isen). Ligene ser ud som man skulle forvente ud fra Kroghs dagbog, bortset fra Kikas, som er overhældt med molekyleopløser. En god kemiker vil måske kunne finde noget DNA i den dampende ulækre suppe i løbet af et par timer, og da kunne opdage at det er Sarah Kanes.

Reaktoren er en højtydende deuterium-fusionsreaktor. Det har kun været nødvendigt at indsamle og destillere is til nyt brændstof nogle få gange. I reaktorrummet står også et antal meget højtydende kemiske batterier, som kan holde basen kørende på minimal nødstrøm i et par uger. Reaktorkernen er en kugle hvori der er skruet et antal kontrolenheder, superledende magneter og lasere fast. Der sidder normalt tre meget specielle lasere skruet fast ind i kernen. De er alle tre forsvundne sammen med de to reservelasere som også burde ligge her. Reaktoren er altså helt nede. Den er ikke specielt radioaktiv, bortset fra inde i selve kernen. Der står også to brintdrevne generatorer rundt omkring på etagen, men de tanke med brint der skulle drive dem er tomme, blandt andet fordi Krogh var for utålmodig og brugte dem til at tanke ubåde med (Sker normalt via reaktoren).

Øverste kælder

Lifesupport-rummet indeholder luft-, varme- og vand-forsyning samt recykling af affaldsstoffer. Hvert rum på basen kan fungere selvstændigt i et stykke tid (Et par dage), men normalt styres det hele herfra. Der er et nødstrømsanlæg her også, men inden Krogh fik lukket ned for basen blev næsten alle batterierne drænet. (Der er også backup-batterier andre steder, men dette her og det ved reaktoren er de eneste egentlige nødstrømsanlæg, som kan trække hele basen i flere dage).

Holografirummet er udstyret med et kontrolrum og et antal forskydelige vægge. Der kan laves naturtro hologrammer på væggene, enkeltstående hologrammer midt i rummet med specielle projektorer, samt en stort antal lyd- og lugt-effekter. Rummet bruges til rekreation samt forskellige forsøg. De mere avancerende ting kræver at hovedcomputeren er oppe. Alt er nu lukket ned.

Værkstedet indeholder udstyr til at fremstille næsten alt hvad man kan tænkes at have brug for, inklusiv computerchips, våben og primitive køretøjer. Design af de mest avancerede ting kræver brug af hovedcomputeren, og de fleste ting kræver at man ved hvad man foretager sig.

De to laboratorier indeholder udstyr til at undersøge primært livet i Europas ocean. Grænsen mellem kemi og biologi er omkring ved molekylerne, men der er en del overlap. Der er fx maskiner til at analysere komplicerede organiske molekyler begge steder. (Opfat det som meget brede betegnelser. I midten af det 21. århundrede er bioteknologi så stort et område at der måske er 5-10 forskellige fagområder indenfor det man i det 20. århundrede blot kalder biokemi).

Lagerrummet indeholder for det meste hvad der er tilbage af importerede ting fra Jorden. Der er blandt andet en del reservedele til maskiner og "programmerbart" plastic, de kan formes til hvad man nu programmerer det til via en speciel computer (Det kan dog ikke omprogrameres). Proviant og forsyninger er både langtidsholdbare ting fra jorden og hjemmelavede ting. Der dyrkes ting rundt omkring på hele basen, og på loftsetagen er der et drivhus.

Computerrummet indeholder hovedcomputeren samt et antal mindre computere. Det er kun på hovedcomputeren at man fx har en chance for at bryde koderne til nogen af de andre computere. Den blev installeret så sent som i 2062 og er avanceret nok til at man kunne have programmeret den som en AI, men da de fleste AI'er er meget ustabile har man naturligvis ikke gjort det. (Supercomputeren Crick nede på Jorden er en helt speciel computer, som er lige så meget mere avanceret end Wells hovedcomputer, end som Wells hovedcomputer er mere kompliceret end en computer fra det 20. århundrede). Ulempen ved Wells hovedcomputer er at den bruger frygtelig meget strøm, så det er hasarderet at starte den op uden at reaktoren kører. Så flade som batterierne i nødstrømsanlægget er nu, vil den dræne basen totalt for strøm på nogle timer. Der er computere i de fleste rum på basen af den mere strømbesparende slags, og der kører stadig en central hjælpecomputer, så fx sikkerhedssystemet og nogle centrale databaser m.m. kører.

Stueetage

Sluserummet indeholder det meste af det udstyr man kan få brug for ude på Europas overflade: Rumdragter, iltflasker, bore- og sprængningsudstyr, sammenklappelige trykkabiner (telte), det mest brugte værktøj og de meste brugte reservedele. Der er også et par rekompresionsstanke, noget medicinsk udstyr og et fryserum til opbevaring af isprøver. Garagen indeholder nogle 6-personers køretøjer som ligner månebiler fra 1970'erne, men er mere robuste og kan klare endnu mere ujævnt terræn. Der er kun en tilbage i garagen (Anita har også en). Endvidere er der 3 topersoners snescootere, som ikke kører helt så godt i ujævnt terræn, og 5 jetpacks med få minutters brændstof tilbage. De to airlocks i sluserum og garage er de eneste veje ud (bortset fra ned gennem isen).

Gymnastik- og svømme-rummet indeholder diverse motionsinstrumenter, en forholdsvis lavvandet swimmingpool (1 meter dyb, hævet over gulvniveau), samt sauna og bad. Hobby/lege-rummet har et antal flytbare skillevægge, og er beregnet til at man kan lave forskelligt kunst eller håndværk, samt at eventuelle børn kan lege. Der er blandt andet nogle underlige billeder som Ole Mortensen har malet (Snebilleder, hvor man aner underlige væsener mellem de forskellige nuancer af hvid). Møderummet er indrette med flytbare skillevægge, så der er et stort og 1-4 små rum (nu 2). I det store rum er der et fastmonteret meget stort conferencebord (30 personer). Køkken og spiserum indeholder et komplet udstyret køkken, samt plads til at alle kan spise her på en gang.

Hospitalet har 6 almindelige senge og fire specielle -læge-robotter (autodocs). Sidstnævnte kan blandt andet programmeres til at udføre temmelig avanceret kirurgi og til at lægge patienten i dvale. Det ligner en slags højteknologiske ligkister med en lille glasrude, hvor man kan se ned til patienten, og ellers udelukkede betjent via kontrolpanel og indvendige kameraer. Det kræver en læge med forstand på disse maskiner at betjene, også hvis man "bare" vil vække nogen af dvale. Sarah Kane ligger i den ene af maskinerne.

Kommunikationsrummet blev brugt til at styre parabolen med. Der er stadig en del almindeligt radioudstyr som kan betjenes herfra, og al intern kommunikation og overvågning styres her. Det er ikke muligt at kommunikere med ubådene, når de er nede i oceanet. Der findes blandt andet optagelser fra overvågningskameraerne i forbindelse med mordene her (på holokrystaller). Der er nogle meget karakteristiske udfald rundt omkring på optagelserne, så man kan ikke få så meget ud af dem. Går man overvågningscomputeren (uafhængig af den centrale) grundigt igennem, kan man se at udfaldene var blevet programmeret ind i systemet. Det kræver et password som kun Krogh, Nicole Kane, Steve Nico, Alvin og Sørensen burde have. Men det kan selvfølgelig være hacket. (Sandheden er at Steve Nico var uforsigtig og lod Kika se at han loggede sig ind på computeren).

Øverste etage

Drivhuset indeholder diverse planter og nogle få mindre dyr, fortrinsvis insekter, som holdes inde via en membran og et specielt luftcirkulationssystem. I den tid der har været nødbelysning har planterne ikke fået det nødvendige lys, og nogen af dem vil snart begynde at visne. Det er svært at se på tegningen, men der er fri passage mellem gangen i midten og den langs kanten.

1. Fritz Gerber. Meget pænt og nydeligt, bortset fra lidt indtørret blod på gulvet.
2. Abel Giles og Helena Giles. Tomt, bortset fra nogle fysikbøger og et par astronomiske måleinstrumenter, som var for store til at få med til jorden.
3. Roger Masters og Susan Masters. Døren er blokeret, og det kræver lidt overtalelse at komme ind. Roger og Susan er bevæbnet til tænderne, de har samlet alle basens våben sammen (2 pulslasere, en granatkaster, en maser riffel, en elektroriffel, et raketgevær, et lydgevær og en low-tech riffel. Nogle af dem er gemt godt af vejen), og er iført rumdragter, som de selv har forbedret, så de fungerer som lette kampdragter. De har tænkt sig at blive på deres værelse indtil "alle de gale har slået hinanden ihjel". Det er muligt at tale rationelt med dem, men de er ekstremt overspændte og overtrætte. Hvis de lokkes ud fra værelset, kan de finde på at over reagere meget voldsomt på ubetydelige ting.
4. Jack Bates. Forholdsvist tomt. Der er en del pornografiske billeder og en antik spillemaskine (3D med lyd og lugt m.m. Det er en ret dyr model. Der er div. volds-, strategi og porno- spil)
5. James Higgins jr. Døren er blokeret, og en næsvis stemme nægter at lukke op. Først efter en del overtalelse vil det lykkes, og man træder da ind i et fint middagsselskab. Dørvogteren er en butler ved navn Jeeves. Af de øvrige 4 tilstedeværende, 2 mænd og 2 kvinder, er de 3 robotter, men der kan gå lidt tid før man opdager det. Higgins har beslaglagt alle basens robotter (og en laserpistol) og tilbringer nu tiden med at lege engelsk adelsmand. Man kan tale med ham om basen, men han opfører sig som om basen er fantasien og han selv er i virkeligheden. Han er næsten umulig at tale til fornuft, og hvis det lykkes, vil han bryde totalt sammen.
6. Kika Jones. Meget pænt og ordentligt. Der er en rimelig stor bogsamling om alverdens emner (Både gammeldags bøger og smart-bøger – dvs. dedikerede minicomputere med skærm o.s.v.)
7. Alvin Boldt. Mange antikke bøger og film i cyperpunk-genren.
8. Anita Kane. Også en stor og bred bogsamling som i rum 6, men meget rodet.
9. Allan Giles. Nogenlunde ryddeligt. Mange fotografier (holografiske), specielt af Kika Jones (Og man forstår også hvorfor: Hun kunne have tjent en formue som fotomodel i det 20' århundrede). I en skuffe med personlige ting findes en udskrift af telegrammet fra jorden (Se handouts).
10. Peter Kane og Nicole Kane. Her er ikke ryddet ordentligt op. Der er indtørret blod over det hele. Man kan se at der en gang har været meget hyggeligt med antikke møbler, statuer m.m.
11. Sarah Kane. Meget pænt og ordentligt. Her er en del lægebøger og antikke lægeinstrumenter.
12. George Kirby. Meget futuristisk med hologrammer og modeller af molekyler, DNA, nanorobotter m.m. Der er en smule indtørret blod på gulvet.

13. Frederik B. Krogh. Ekstremt rodet. Her er holokrystaller med optagelser af mystiske lyde, flasker med underlige væsker mærket X17, B7 og ligende, og mange bøger og computerudskrifter med artikler om overnaturlige fænomener. Kroghs dagbog er også på computeren her. Hvis man vil undgå at spillerne famler for meget omkring, kan Krogh have glemmt at lukke ned for sin computer, så man straks vil se dagbogen.
14. Engelbart Sørensen. Meget hyggeligt. En del hjemmelavede sjove opfindelser.
15. Monica Masters. Billeder af gamle præsidenter.
16. Hal Graves. Meget pænt og ordentligt. Mange udstoppede dyr og billeder af dyr, og specielt mange af livsformer fra Europa og Mars udsat for forskellige slags mikroskoper.
17. Ole Mortensen. Mange historiske ting, så som kopier af rustninger og våben.
18. Steve Nico. Meget pænt og ryddeligt. Kokke- og kampsports-medaljer. 5 forskellige kokkehuer.

Tidslinie 2092-2093

- 3/3 2092: Abel Giles, Helena Giles, Hal Graves og Alvin Boldt tager til Jorden.
- 30/3 2092: 8 personer, heriblandt Jack Bates og Kika Jones ankommer til Wells.
- 5/5 2092: De 6 tager hjem til Jorden igen, Jack Bates og Kika Jones bliver.
- 8/6 2092: Hal Graves og Alvin Boldt kommer hjem fra Jorden.
- 14/10 2092: Steve Nico myrdes af Kika. Allan Giles, Alvin Boldt og Jack Bates mistænkes.
- 15/11 2092: Fritz Gerber myrdes af Kika.
- 24/11 2092: Monica Masters myrdes af Kika.
- 2/12 2092: Peter og Nicole Kane myrdes af Kika.
- 4/12 2092: Jack Bates myrdes af Kika.
- 6/12 2092: Sarah Kane myrdes af Kika. Kika overtager hendes identitet. Alvin arresteres.
- 9/12 2092: George Kirby myrdes af "Sarah Kane". Sørensen opdager det, men fortrænger det.
- 1/1 2093--: Alvin Boldt behandles for hukommelsestab/raserianfald hos "Sarah Kane".
- 10/1 2093: Dr. Krogh begynder at hallucinere (eller hvad det nu er).
- 17/7 2093: Dr. Krogh tror at "Sarah Kane" er blevet gal og får hende lagt i dvale.
- 9/9 2093: Ole Mortensen og Allan Giles slår hinanden ihjel. Parabolen væltes.
- 24/9 2093: Anita Kane lukker reaktoren ned.
- 2/10 2093: De Onde Maskiner lander på Europa.
- 9/10 2093: Spillerne ankommer til Europa. Krogh redder de tre. Mike Dodds "reddes".
- 12/10 2093: Dr. Krogh tager ned i havet.
- 13/10 2093: Hal Graves tager over for at undersøge robotterne fra havsiden og bliver fanget.
- 15/10 2093: De overlevende af spillerne vågner op igen. Dr. Krogh jages af undervandsrobotter.

Noter

Der er tre forskellige elementer i dette scenario. For det første er der den overordnede historie om at redde verden i kapløb med tiden og med fjender allevegne. Dernæst er der historien om hvad der skete med forskningsstationen Wells, som man bliver involveret i enten af nysgerrighed, eller simpelthen fordi to af spillerne tvinges til at spille nogen, som har interesse i at opklare det. Endelig er der spillet mellem de forskellige mere eller mindre sære personer. Der er ingen af personerne, bortset fra De Onde Maskiner, som behøver at gøre noget der ødelægger underholdningsværdien for nogen spiller. GM bør bruge dette som grundregel, men det skal naturligvis ikke gøres så spillerne tror at der er nogen, som holder hånden over dem.

Det er meningen at den enkelte GM skal kunne tilpasse scenariet. Hvis man fx mener at telepati er en naturlig ting for intelligensvæsener at udvikle, kan man lade Kroghs oplevelser med svæverne være virkelige. Tilsvarende kan man enten lade Kika være en pykopatisk massemand eller en stakkels sindsforvirret, som tilfældigvis er ret god til at myrde. Hvis GM vil spille uden terninger eller helt systemløst er det også fint (Spillereglerne skal opfattes som vejledende).

Som research har jeg blandt andet brugt NASAs og Scientific Americans hjemmesider. Jeg har lånt lidt navne hist og her, fx er Aquarius navnet på Apollo 13's månelandingsmodul og George Armstrong Custer en kendt historisk person.

Playtestere til denne version af scenariet:

Simon Magid

Jens Lillegaard

Martin Johanneson

Klaus Mogensen

Palle Rasch

Flemming Rasch, oktober 1999

Spilleregler

(Må vises 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 afgøre om det er muligt eller umuligt, eller om det skal være op til terningerne. Pas dog på med 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 få et 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

(Må vises 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 overlister 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 dø uden 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.

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, virker ikke i vakuum/tynd luft

Pistoler:

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

Geværer:

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

Elektronriffel/pistol (Magnetfelt / metalkugler baseret):

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

Raketgevær (Små eksplosive målsøgende missiler):

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

Få (som regel 4) skud i magasin, at undgå er kun behændighed-normal

Pulslaser riffel

3D6 (pistol 2D6), svært (+2) at bruge uden færdighed. Kan have indbygget granatkaster (4 skud)

Granatkaster

2D6 til alle i et område på ca. 5 meter radius. Kun få skud.

Maser riffel (Mikrobølger):

2D6, svært (+2) at bruge uden færdighed, men let (-2) med færdighed. Robotter tager 4D6 skade.

Beskyttelse:

Rumdragter giver 2 point, lette kampdragter (fx hjemmelavede) 4 point og kampdragter (Som dem spillerne har i starten. De vil tage meget lang tid at lave selv) 6 point

Handouts

Disse ting kan udleveres til spillerne:

Baggrundsmateriale for spillere : Kan udleveres i starten af spillet.

Tegning af Wells basen : Kan udleveres så snart spillerne begynder at bevæge sig lidt omkring.

Personalefortegnelse : Findes mange forskellige steder, inklusiv på alle computere.

Kroghs dagbog : Findes i computeren på Kroghs værelse. Hvis GM vil gøre det svært, kan den være krypteret. Dagbogen findes også på hovedcomputeren.

Telegram fra Jorden: Findes hvis man undersøger Allan Giles' rum eller hvis man går computeren i kommunikationsrummet grundigt igennem.

Der er mange ting som kun står i dette materiale, så GM må også læse det grundigt.

Baggrundsmateriale for spillere

Månen Europa

Først et kort resume af hvad man vidste om Europa i 1999:

Jupiter er solsystemets største planet, nærmest en lille stjerne, men dog forholdsvis kold på overfladen. Jupiter har et stort antal små og store måner, og de fire største af disse, som er på størrelse med Jordens måne, har været kendte siden de første kikkerter. Europa er den næsttinderste af disse fire. Den kredser rundt om Jupiter på $3\frac{1}{2}$ dag, og vender altid den samme side ned mod Jupiter. Europa har en atmosfære af ilt, som er så tynd at den næsten ikke er der. Overfladen er dækket af is, som på grund af en del geologisk aktivitet er foldet og brudt i mange forskellige typer landskab. Det menes (i 1999) at der er vand dybt nede under isen. Vandet udgør det meste af Europas indre, men længst inde er Europas inderste kerne, som består af sten og jern. I 1999 regnede man med at der var en god chance for at der var liv i oceanet nede under isen.

I starten af det 21. århundrede blev et antal efterfølgere til den succesfulde Galileo-ekspedition sendt til Jupiter og dens måner, og det blev blandt andet klart, at der virkelig var flydende vand under Europas overflade. I 2028 blev en ubemandet sonde sendt ned på Europas overflade, hvor den borede sig flere kilometer ned gennem isen. Her fandtes for anden gang liv uden for Jorden. (Første gang var et par år tidligere, hvor man fandt primitivt liv på Mars). Det så ud som om der var flere forskellige, meget fremmedartede former for liv nede i Europas ocean, og man besluttede straks at satse et større beløb på at bygge en base på Europa, hvorfra man ville kunne udforske disse livsformer. I 2030'erne blev forskningsstationen Wells bygget og efterhånden udvidet. Gennem 20 år udforskede man det forunderlige liv nede i oceanet, indtil man pludselig mistede kontakten med Jorden. Gennem de næste 20 år indstillede beboerne af basen sig på at være en af de sidste rester af civilisationen, og da man i 2088 blev kontaktet af Jordens nye verdensregering, erklærede man sig som en selvstændig nation. Der har dog siden været besøg til og fra Jorden. Senest for 1 år siden.

Kunstig og knap-så-kunstig intelligens

I mange år troede man at intelligens var noget der kunne opstå når blot man lavede en tilstrækkelig kraftig computer. Ideen var at alle former for tanker og beregninger kunne splittes op i bittesmå dele, som kunne beskrives som simple maskiner (Turing-maskiner). På den måde ville det være muligt at lave intelligente maskiner med tilstrækkeligt kraftige computere af den slags vi kender fra det 20. århundrede. Den ide bevarede man til langt op i det 21. århundrede. Efterhånden fandt man da ud af at det var muligt at lave intelligente computere, som på mange områder var mere intelligente end mennesker, men der var områder hvor computere stadig var næsten ligeså håbløse som computere fra det 20. århundrede.

Omkring midten af det 21. århundrede fremkom den geniale matematiker Robert Kinson da med en teori til at forklare intelligens. Ifølge Kinson findes der flere forskellige klasser af intelligens. Når Kinson skulle forklare sin teori brugte han ofte et billede af et meget stort stykke papir. På dette stykke papir var optegnet alt hvad man nogensinde ville kunne regne ud, så måske skulle papiret have været uendeligt stort. Den første type af intelligens kalder Kinson for Turing-intelligens. Det er den form for intelligens man kan lave ved at kombinere simple regnemaskiner, og er det man hidtil havde troet var den eneste form for intelligens. Til at illustrere det på papiret tegnede Kinson en mængde cirkler og firkanter, som beskrev hvad man kan regne ud med den form for intelligens.

Denne første form for intelligens kaldes også for Kinson-type-0-intelligens. Til den næste form for intelligens skal man forestille sig at der tegnes nogle fraktaler på papiret. Alle de steder hvor type-0

intelligensen kunne regne tingene ud er naturligvis stadig mulige for denne type-1 intelligens. I de tidligere blanke områder er der nogle som stadig er blanke. Andre steder ser ud som om der er næsten massive områder, men hvis man zoomer ind på disse områder, ser man at der inde i disse områder også er tomme områder (Som med fraktaler). Den højeste form for intelligens (type-2) er ifølge Kinson at hele papiret ser ud som om det er overmalet. Der er stadig blanke steder som i fraktalerne, men de er så små, at chancen for at finde dem i praksis er lig nul. Kinson forklarer disse huller i type-2 intelligens med, at uanset hvor intelligent man er, vil man aldrig helt kunne forstå sin egen intelligens. Kinson plejede at sige for sjov, at hvis der findes en type-3 intelligens måtte det være Gud, og ideen om at mennesker skulle kunne skabe Gud var absurd.

Kinsons teori er naturligvis meget mere matematisk præcis end det der er beskrevet her, men det vil føre for vidt at gå mere ind i detaljerne. De fleste computere var af type-0 på det tidspunkt Kinson lavede sin teori. Der var enkelte eksperimentale type-1 computere, men uden Kinsons teori havde man ikke nogen klar ide om hvordan man skulle forbedre på det man havde. Mennesker er ifølge Kinson selv type-1 intelligens. Han mente dog også at der sommetider forekom delvis type-2 intelligens i genier, men at det ville være umuligt at bevise det uden at have en anden type-2 intelligens at sammenligne med. For en type-1 intelligens vil ikke kunne kende forskel på noget den ikke selv forstår, og på noget som er det rene vrøvl.

Det at lave en intelligent computer på over type-0 kræver blandt andet at man udnytter nogle kvantemekaniske effekter, og at man koncentrerer temmelig meget computerkraft på et meget lille område. På Kinsons tid havde man efter nogle kedelige oplevelser med bioteknologi en meget skeptisk holdning til ny revolutionerende teknologi, men et antal lande fik dog startet projekter med type-1 intelligens, og i starten af 2050'erne havde man de første rigtige AI'er. Man startede da et projekt som gik ud på at bygge den første type-2 intelligens. Desværre blev Kinson selv myrdet af en fanatisk kult i 2055, så han nåede ikke at se den første type-2 intelligens komme on-line i 2057.

Det Galaktiske Netværk (De Onde Maskiner)

Ingen ved helt bestemt hvad DGN er og hvor det kommer fra, men man kan se effekten af det. Så snart en organisk livsform når et vist niveau, nærmere bestemt når de bliver i stand til at lave kinson-type-2 maskiner, kommer DGN farende og udsletter den pågældende livsform. DGN, eller i hvert fald det man har set af DGN, er en rent mekanisk intelligens (type-0), men er uhyre meget mere avanceret end fx jordiske computere fra det 20. århundrede. DGN består af forskellige typer enheder fra store centrale hjerner ned til mikroskopiske nanomaskiner.

I modsætning til organisk liv kan DGN ikke mutere, så den vil aldrig kunne udvikle sig til noget over type-0 intelligens. Organisk liv kan derimod udvikle sig til at have type-1 intelligens, men ifølge nogle af Robert Kinsons mindre anerkendte teorier vil organisk liv aldrig af sig selv kunne udvikle ægte type-2 intelligens. Derfor vil det altid ske ved at organisk liv laver en kunstig type-2 intelligens, som da på ganske kort tid vil kunne sætte voldsomt skub i den videnskabelige og teknologiske udvikling. Det er måske grunden til at DGN netop angriber når man har viden nok til at lave en type-2 intelligens.

Der findes en mængde meget komplicerede mekanismer indbygget i DGN som forhindrer at den spontant muterer og at nogen manipulerer med den. For mange, mange år siden lykkedes det dog en type-2 computer at designe en computervirus, som kunne inficere DGN. Desværre kunne den hverken nå at blive helt færdig eller at lave noget som virussen kunne fremføres med, så i stedet krypterede den alt hvad den havde fundet ud af med en kode som DGN aldrig kunne bryde, og sendte det hele ud i rummet i alle mulige retninger. Den selv og de organiske væsener som havde skabt den blev derpå udslettet af DGN. Signal blev til gengæld opsnappet på Jorden, og type-2 computeren Crick har gjort virussen færdig og fundet ud af hvordan den skal fremføres.

Anti-robot våbnet

At få virussen overført kræver kontakt med en af DGNs centrale hjerner, for virussen kræver temmelig meget datakraft for at kunne arbejde. Når først en af DGNs centrale enheder er inficeret, kan denne enhed selv inficere andre enheder. Virussen bevirker at DGN ikke mere vil ødelægge organisk liv, men til gengæld på længere sigt vil udslette sig selv (Men der går noget tid med det. En virus som udslettede sig selv øjeblikkeligt ville jo aldrig kunne nå at smitte).

Våbnet er udformet så det ligner en meget stor og tung hi-tech riffel. Det kan sende data direkte ind i en robot-hjerne med meget stor hastighed, så det kun tager nogle få minutter at downloade hele virussen. Samtidig sætter den robtohjernen ud af funktion så længe. Desværre virker den kun på nogle få meters afstand, men den er kraftig nok til at trænge gennem selv forholdsvis tykt metal. Den vil kunne ødelægge en mindre robtohjerne, som de små robtohjerner DGN bruger til at kontrollere et menneskes hjerne med, men det vil kræve en ægte robtohjerne på minimum et par kilo at få virussen til at køre. Et menneske vil kunne skades af de kraftige røntgenstråler, som våbnet udsender, og vil formentlig få en slags elektrochok og besvime af det.

I har kun fået et eksemplar af våbnet med på jeres mission, da det er meget vigtigt at DGN ikke får fat i et eksemplar af våbnet, og dermed får en chance for at lave en anti-virus.

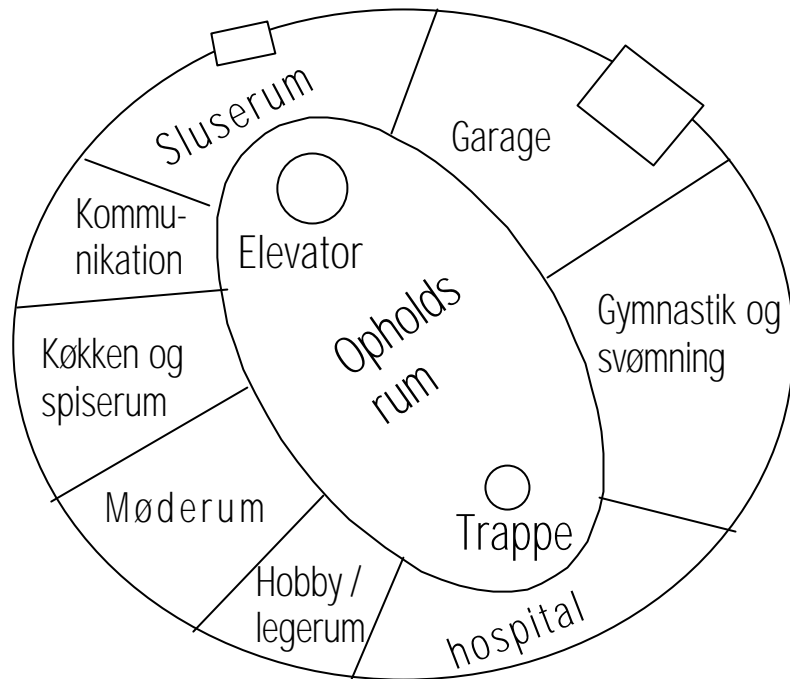
Jorden år 2093

Jorden blev splittet op i en række meget små (og primitive) stater ved den store katastrofe i 2063. En af de største var Californien, hvor en hel del mennesker havde overlevet fordi de nåede at opfinde en modgift mod den virus, der dræbte 99% af jordens befolkning. Også en større net af computere havde overlevet her ("Silicon Valley"), hvilket er årsagen til at det meste af jordens højteknologiske civilisation ligger her. Der findes også mindre samfund rundt omkring på Jorden, og de fleste af dem har nu samlet sig (med Californien) til en verdensregering. Ved at blive klar over truslen fra De Onde Maskiner og ved at have supercomputeren Crick til rådighed, har menneskeheden nu på ganske få år fået stablet en industri og et nødtørftigt planetforsvar sammen.

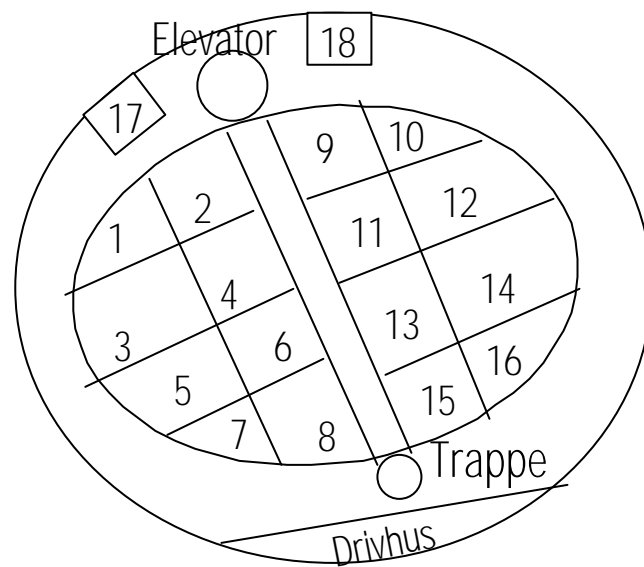
Tegning af Wells basen

Wells forskningsstation

Stueetage

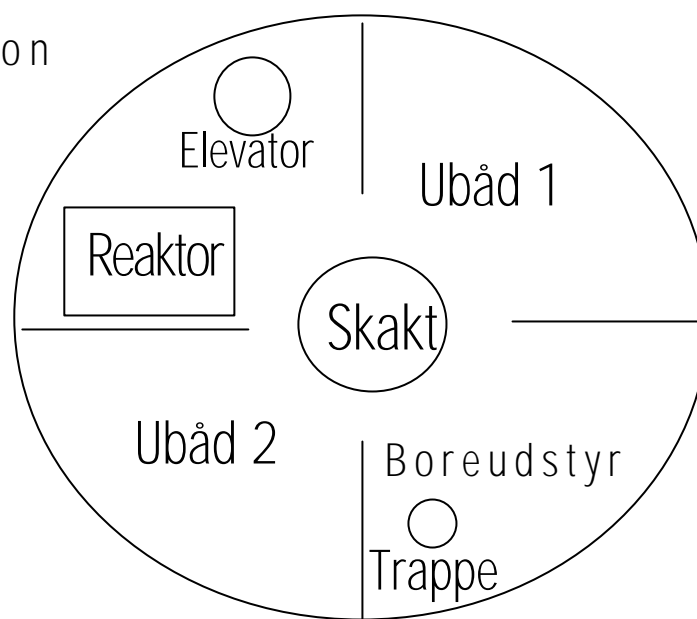


Loftsetage

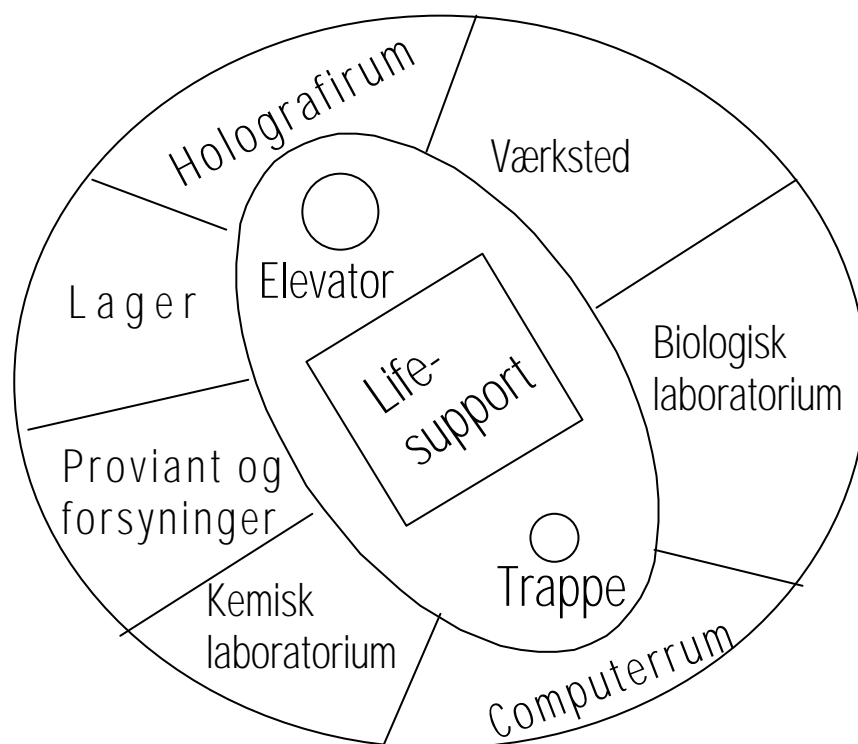


Wells forskningsstation

Underste kælder



Øverste kælder



Personalefortegnelse

Wells forskningsstation 1/7 2092 (nuværende * samt diverse tidligere, beboelsesrum nr. i parentes)

Jack Bates * (4)

Født 2071, død 2092. Elev og altmuligmand.

Alvin Boldt * (7)

Født (Wells) 2060. Altmuligmand og sikkerhedsansvarlig. Diverse cyberteknologiske forbedringer.

Ivan Borkov

Født 2020. Psykolog med kompetence i medicin. Tilknyttet Wells 2058-2059 efter uheldet i 2058.

Fritz Gerber * (1)

Født 2017, død 2092. Biolog.

Abel Giles (2)

Født 2028. Geolog med kompetence i astronomi. Gift med Helena. Emigreret til Jorden i 2092.

Allan Giles * (9)

Født 2070, død 2093. Søn af Helena og Abel. Ingeniør. Ansvar for computere og kommunikation.

Helena Giles (2)

Født 2028. Fysiker med bred kompetence. Gift med Abel. Emigreret til Jorden i 2092.

Hal Graves * (16)

Født 2046. Biolog.

James Higgins jr. * (5)

Født 2035. Søn af den kendte Higgins. Geolog med kompetence i computere.

Kika Jones * (6)

Født 2068, død 2092. Tekniker med bred kompetence.

Anita Kane * (8)

Født 2057. Datter af Peter og Nicole, søster til Sarah. Astronom med kompetence i fysik og kemi.

Nicole Kane * (10)

Født 2029, død 2092. Gift med Peter. Kemiker med kompetence i biologi. Souschef på basen.

Peter Kane * (10)

Født 2030, død 2092. Gift med Nicole. Ingeniør med kompetence i fysik og astronomi.

Sarah Kane * (11)

Født 2067. Datter af Peter og Nicole, søster til Anita. Læge.

George Kirby * (12)

Født 2019, død 2092. Kemiker.

Frederik B. Krogh * (13)

Født 2025. Biolog med kompetence i medicin og diverse administrative funktioner. Chef fra 2061.

Monica Masters * (15)
Født 2074, død 2092. Elev.

Roger Masters * (3)
Født 2035. Gift med Susan. Biolog.

Susan Masters * (3)
Født 2037. Gift med Carl. Biolog.

Ole Mortensen * (17)
Født 2041, død 2093. Historiker, filosof og matematiker.

Steve Nico * (18)
Født (Wells) 2056, død 2092. Kemiker og kok. Ansvarlig for køkkenet. Sikkerhedschef.

Engelbart Sørensen * (14)
Født 2040. Tekniker med meget bred kompetence. Ansvarlig for værkstedet.

Uddrag af Kroghs dagbog:

14/7 2063

Al kommunikation med Jorden ophørte her til morgen. Der virker som om nogen driver gæk med os og afspiller et stykke fiktion over samtlige kanaler ved en fejltagelse. Jeg venter hvert øjeblik en undskyldning. Men inderst inde ved jeg godt at eventyret er forbi. Må Gud bevare os.

1/10 2065

Vi er blevet enige om at dem som vil forlade basen kan tage vores shuttle og flyve ned til Jorden. De af os som ikke tror at der er noget at vende tilbage til vil beholde alt hvad vi ellers har.

3/1 2066

Vi fik besked nede fra Jorden. Alt er som vi havde regnet med. Vores frafaldne har fundet klynger af overlevende rundt omkring, og de vil finde et sted at slå sig ned. Vi andre bliver her oppe i tryk forvisning om at vore venner i dybet har større chance for at overleve end den fallerede menneskelige race.

7/7 2067

Peter og Nicole fik en yndig lille datter i dag. De vil kalde hende Sarah. Den første baby efter alle de grimme begivenheder. Alle var meget glade i dag.

7/6 2069

For første gang i årevis fik vi besked igen fra Jorden. Vores venner dernede var kommet til at flyve ind over et område hvor nogle missilsystemer stadig var aktive. Det lykkedes dem da at få ødelagt vores races sidste fungerende rumfartøj, men heldigvis overlevede de fleste af dem da.

8/11 2087

Vi fik en besked fra Jorden i dag. Man er begyndt at samle en verdensregering. Jeg svarede så høfligt jeg kunne at vi ikke var interesserede i at deltage i jordisk politik.

3/3 2088

Der ankom nogle repræsentanter for Jorden i dag. Den meget veltalende Borkov, som jeg kendte fra hans tid her, ville overbevise os om de enorme fordele ved at rode os ind i de selvmorderes sidste nye påfund. Jeg lovede dog at vi ville samarbejde.

5/9 2091

Jeg fulgte en af de rigtig store svævere over en periode på fire dage. Det var en fantastisk oplevelse, som fik mig til at tænke på nogle af mine bedste oplevelser med hvalerne.

3/12 2091

Vi modtog en besked fra den såkaldte regering på Jorden. De vil have et møde med os, hvor de vil forklare hvor vigtigt det er at være forberedt på den trussel som de vil bilde os ind vil komme og udslutte os alle. Jeg forklarede at de måske skulle overveje at få deres egne interne stridigheder bragt i orden før de begyndte at opfinde trusler fra det ydre rum, små grønne mænd, og menneskespisende drager. Hvis det virkelig var noget fra det ydre rum som udslattede dem i 2063, var det et rent tilfælde at de ikke nåede at udslutte sig selv først.

6/12 2091

Efter nærmere overvejelse kontaktede jeg Jorden og tilbød at vi udvekslede nogle delegationer. Jeg har talt med nogle af folkene og de er stort set enige. Det kan ikke skade noget at få lidt input, og Jorden har sikkert godt af at høre en alternativ forklaring på deres katastrofe.

2/3 2092

Omsider kom aftalen i orden. Der vil ankomme 8 mennesker fra Jorden sidst på måneden. Jeg må indrømme at jeg faktisk ser lidt frem til det.

30/3 2092

Så ankom delegationen fra Jorden. Der var stor glæde over igen at se nye mennesker fra vores side, og stor nysgerrighed efter at se hvad vi er for nogle fra deres side.

7/4 2092

Delegationen skal efter planen rejse hjem igen sidst på måneden. Det har været en fantastisk tid, og vi er alle lidt kede af at det skal slutte. Jeg tænke over om der kan gøres noget ved det.

1/5 2092

Så kom aftalen i stand. Jack og Kika bliver hos os. Til gengæld kommer kun Alvin og Hal Graves tilbage fra Jorden. Jeg stoler meget på specielt Helenas dømmekraft, så det lader til at jeg modvilligt må acceptere deres tossede teori om onde maskiner fra det ydre rum.

8/8 2092

Jack har forsøgt at overfalde Anita på en tur ud til Higgins forkastning, eller det er i hvert fald den forklaring Anita kom med. Jack selv kommer med en lidt tynd forklaring om at hun selv lagde op til det. Jeg har sat Jack i isolation for tre dage og bedt Sarah tale med ham.

11/8 2092

Jack har erkendt at han gik over stegen, har undskyldt overfor Anita, og alt er godt igen.

18/8 2092

Så er den gal igen. Steve og Allan kom op at skændes om hvem der skulle med Kika ned at jagte encellede. Allan kom slemt til skade, og jeg har sat dem begge i isolation indtil videre. Vi kommer nok til at undvære Steves tryllerier i køkkenet indtil videre.

3/9 2092

Steve gik omsider med til at undskylde overfor Allan. Jeg tror at det var Allan som startede slagsmålet, men de bliver nødt til begge to at undskylde. Det skal nok gå over igen.

14/10 2092

Steve er død. Han blev fundet ude i sit elskede køkken med hovedet inde i ovnen. Det ser ud som om at nogen har tævet ham næsten til døde, og derpå smidt ham ind i ovnen, hvilket brækkede hans hals. Der er kun ganske få som kunne have gjort det ved ham, og der er ikke nogen af dem som jeg kan tænke på som en morder. Det er ikke til at tro på.

23/10 2092

Efterhånden tror jeg ikke at nogen af de tre jeg har sat i arresten er skyldige. Det er måske en helt fjerde person. I mine drømme ser jeg en af dem fra Jorden komme uset hertil, og gemme sig ude blandt isen til han kan slå til. Jeg har foranstaltet en større eftersøgning af basen og området rundt omkring. Sarah har lavet en grundig undersøgelse af liget uden at opdage noget nyt. Her til morgen begravede vi så Steve ude på isen.

4/11 2092

Der er ikke det mindste spor af nogen fremmede. Jeg har heller intet at holde de tre mistænkte på, så jeg har sat dem fri igen. Der har bredt sig en meget utryg stemning på hele basen.

15/11 2092

Lige som vi troede at det hele var ved at falde til ro skete det igen. Fritz blev fundet liggende midt på gulvet på sit værelse. Nogen havde brækket hans brystkasse op og rykket hans kunstige hjerte ud. Hjertet lå ved siden af ham, brækket i små stykker. Jeg ville have skrevet at jeg aldrig før har set noget så grusomt, men kom i tanke om at det jo ville være løgn.

19/11 2092

Er det en eller to mordere ? Er morderen iblandt os, eller er det en udefra ? Jeg kan ikke tænke klart, men alle forventer det af mig. For at gøre noget har jeg startet et grundigt forhør af samtlige beboere. Jeg burde også forhøre mig selv, for hvem ved hvad det kan gemme sig dernede af ting jeg aldrig kom helt over. Man har hørt om folk som dræbte mens de sov.

24/11 2092

Alle forhørt. Og alle uskyldige. Og hvad så ? Et nyt mord ! Så er der heldigvis færre at forhøre ! Monica blev fundet ude på isen i går. Nogen havde brækket næsten alle knogler i hendes krop. Vi er ret sikre på at hun stadig var i live, da hun blev lagt ud på isen. Med ilt til omkring tre timer. Der var spor af at hun havde forsøgt at kravle tilbage basen, men det var naturligvis håbløst i den tilstand hun var i. Da jeg havde givet folk instrukser gik jeg herind og tømte en flaske jeg havde haft stående fra dengang jeg blev udnævnt. Det er så fuldstændig meningsløst.

26/11 2092

Vi er gået i gang med at installere overvågning overalt, og vi har lavet en regel om at ingen må gå rundt alene. Der har været et par slagsmål, men heldigvis har de stadig så meget respekt for mig at jeg kan stoppe den slags uden de store problemer.

2/12 2092

Jeg sidder og ser på båndet fra overvågningskameraet. Peter og Nicoles rum. De ligger og sover. Billedet forsvinder. Der må være en fejl på kameraet. Noget tid går. Billedet kommer igen. Til at starte med kan man ikke se hvad det forestiller. Det må være et billede fra et andet sted. Der er rødt over det hele. Og noget ligger spredt ud over gulvet. Små stykker af et eller andet. Først efter et stykke tid ser man at det er små stykker menneske. Sarah har været derinde. Hun rystede bare voldsomt, ellers kunne jeg ikke se nogen reaktion fra hende.

4/12 2092

Jack er ikke mere iblandt os. På en måde var det befriende at finde et næsten intakt lig. Vores morder har været så venlig kun at hamre en jernstang gennem hovedet på ham. Sarah er stadig i chok over sine forældres død, men på en eller anden måde formår hun at holde sig i gang. Disciplinen er ved at bryde totalt sammen. De fleste har dannet sig forskellige teorier om morderen, og jeg aner ikke hvad jeg skal stille op. Snart begynder de vel at myrde hinanden på gangene, så morderen bliver sparet for selv at føre det her til ende.

6/12 2092

Kika blev fundet død her i morges. Vi har også fundet vores morder. Alvin blev fundet inde på hendes værelse, uden erindring om hvad der var sket, men med blod over det hele. Han huskede absolut intet af hvad de var sket. Jeg tror desværre at min spøgefulde bemærkning om mord i søvne viste sig at være sand.

9/12 2092

George er død. Det ligner mere et traditionelt mord, for det er sket med gentagne stik med en stor køkkenkniv, som blev fundet på stedet. Det er min teori at vi alle er blevet så gale at liv ikke betyder noget for os mere. En eller anden har haft noget imod George eller har synes det var synd for Alvin, og har forlænget dette grufulde skuespil. Jeg vil lade som om jeg leder efter morderen, men jeg tror ikke at jeg finder noget. Sarah er stadig ikke sig selv, men hun forsøger stadig at gøre hvad hun kan for at hjælpe folkene, og hun har endda fået undersøgt Kika og George.

17/12 2092

Sørensen har været nærmest katatonisk den sidste uge. Sarah har prøvet at få kontakt med ham, men han reagerer slet ikke på hende. Jeg har prøvet med hypnose, og det ser ud til at have en effekt. Sarah var meget imod at bruge den slags metoder, så jeg prøver at gøre det skjult.

24/12 2092

Der har ikke været nogen mord siden George. Vi tror næsten på at det er slut nu. Jeg vil prøve at finde mig selv nu ved at tage på en forlænget tur ned i de dybeste dele af havet.

13/1 2093

Det var helt fantastisk ! Jeg fulgte en af de helt store i næsten 7 dage. På den sjette dag kunne jeg have svoret på at den talte til mig. Jeg må derned igen, og det kan ikke gå hurtigt nok !

30/1 2093

Denne gang er jeg sikker. På en eller anden måde kan de overføre deres tanker til mig. Jeg ved at det er imod reglerne, men jeg må simpelt hen få en prøve fra en af de store. Det er kun de store som har den evne. Derfor har vi ikke opdaget det før !

23/2 2093

Jeg har fået prøven med op og analyseret den. Sarah spørger til hvad jeg er i gang med, men jeg tror ikke hun vil bryde sig om det jeg er i færd med at gøre. I aften vil jeg tage en dosis af det jeg mener er det aktive stof. Det som bringer vores tanker i forbindelse.

24/2 2093

Nu kan jeg høre dem synge nede i dybet ! Det er helt vidunderligt. Jeg må ned iblandt dem for at kunne høre det hele mere tydeligt.

1 /4 2093

Det er som en drøm. Jeg er dernede det meste af tiden. De taler til mig, og jeg mener at kunne forstå hvert et ord, men det er umuligt at gengive. Man må have prøvet det for at kunne værdsætte det. Jeg har optaget nogle bånd hvor jeg forsøger at gengive det jeg hører. Jeg sætter mig selv i trance og forsøger at gengive lydene, men jeg må indrømme at det ikke lyder helt rigtigt bagefter.

8/6 2093

Alle er begyndt at opføre sig sært her. Undtagen Sarah. Hun undgår dog kontakt med de andre, og går omkring ude på isen i flere dage ad gangen. Det er blevet sværere for mig at tale med mine venner nede i dybet. Jeg må hele tiden øge doseringen.

13/7 2093

Jeg har besluttet mig til ikke mere at stole på Sarah. Hun spørger hele tiden til min tankemedicin, og hun vil have mig til at gøre noget ved den forfærdelige stemning her. Hun har ikke forstået hvor tæt jeg er på det endelige gennembrud. Hvilke fantastiske tanker har de ikke tænkt i de tusinder af år ?

17/7 2093

Sarah beskyldte mig for at have mistet forstanden. Det virkede som om hun pønsede på at hindre mig i at tage min medicin eller tage ned i dybet. Jeg fik hende narret til at gå ned i lydtrummet, og høre på mine forsøg på at gengive det de fortæller mig dernede. Jeg tror hun må have opdaget den usynlige gas, for hun gik et par skridt frem mod mig og forsøgte at sige noget. Det generer mig, at jeg ikke kunne høre hvad hun sagde. Jeg har lagt hende i dvale, og fortalt de andre at hun var begyndt at opføre sig underligt. Jeg er nu selv fungerende læge på Wells.

3/8 2093

Alvin blev helt hysterisk, da han så hvad jeg havde gjort ved Sarah. Hun havde haft ham i behandling lige siden vi besluttede at lade ham gå frit omkring, og han var blevet meget godmodig og hjælpsom. Jeg fik ham dysset ned, og han gik med til at få anbragt en psykochip i sit hoved. Jeg brugte lidt læge-trylleri, så han tror at det er noget helt særligt, men det er en standard antineurotisk.

9/9 2093

Ole og Allan har slået hinanden ihjel ude på isen. De havde lavet en slags middelalderlige rustninger og våben, og havde rendt rundt og leget riddere eller sådan noget hele dagen. Det gik vildere og vildere til, og det hele endte med at de kom til at smadre hinandens hjelme samt Jordparabolen. Jeg burde undersøge om det nu også var et uheld, men jeg er så tæt på at få endelig kontakt nu.

26/9 2093

Da jeg kom hjem i går, var hele basen mørklagt. Det viste sig at Anita havde lukket reaktoren ned af en eller anden årsag. Hun havde taget tændlaserne med sig op til observatoriet. Jeg kørte derop og forsøgte at overtale hende til at komme tilbage med den. Hun var ikke til at tale med, og jeg kunne heller ikke finde hvor hun havde gemt den. Jeg har sat nødstrømsanlægget på et passende lavt blus.

28/9 2093

Jeg holdt op med at tage min tankemedicin i går. Det føltes som om jeg var ved at blive gal, så jeg bliver nødt til at holde mig fri for det i en periode, for at jeg kan vide om jeg virkelig er ved at gøre en stor opdagelse, eller om jeg blot bilder mig det ind.

2/10 2093

Et eller andet er landet omkring 30 km herfra. Jeg triangulerede med seismograferne, og regner med at tage ud og se på det senere. Det er nok et meteornedslag.

9/10 2093

Det ser meget fremmedartet ud, og jeg er lige ved at tro at det kan være noget fra de gale jordboers fantasier. Om det er godt eller ondt vil jeg dog selv afgøre.

Telegram fra jorden

August 20 2093 09:44:30 PT

P-Q IS HQ

P: *****

Vi er kommet i besiddelse af følgende oplysninger fra en sædvanligvis pålidelig kilde:

Eftersøgte blev fundet ved åbningen af en socialiseringsanstalt i 2088, som en af tre overlevende i dvaletilstand. Under efterforskning af de overlevendes baggrund kom det frem at eftersøgte havde en særdeles belastende fortid, som blandt andet inkluderede tilståelse af 27 mord. Efter en længere række samtaler og test besluttede vi at lade eftersøgte få mulighed for at færdes frit i følge med to erfarne vagter. Kort tid efter lykkedes det eftersøgte at flygte fra sine vagter.

Det er senere lykkedes os at fremskaffe yderligere oplysninger om eftersøgte: Vi mener at hun er en af de genetisk/cybernetisk manipulerede specialtrænede agenter, som blev anvendt af det net af forbryderorganisationer, der blev optrevet nogle år før Den Store Katastrofe. Derfor anser vi eftersøgte for særdeles ustabil og farlig. For nylig fik vi ved en tilfældighed oplysninger om at eftersøgte havde opholdt sig i Californien i januar 2092. Vi mener at der er en ikke ubetydelig risiko for at eftersøgte har forsøgt at flygte fra Jorden. Her tænker vi nærmere bestemt på den diplomatiske mission til Jupiters måne Europa. Vi anmoder derfor om at I undersøger om en aggressiv eller ustabil person skulle være kommet med på missionen, enten som blind passager eller forklædt som en af de officielle deltagere.

Vi anser ikke muligheden for den omtalte person skulle være kommet til Europa for sandsynlig, men personens farlighed taget i betragtning, må vi alligevel opfordre til at sagen bliver undersøgt til bunds. I tilfælde af mistanke om personens tilstedeværelse på Europa, anmoder vi om at sagen behandles med største forsigtighed og at assistance herfra omgående rekvireres.

Ærbødigt

Major Jeffrey K. Sprague