

TRE6 PRESENTERAR STOLT
TRETTONDE
PASSAGERAREN



Tre6 - nästa generations äventyrskonstruktörer:
Emil Björnson, Johan Lejonklev, Jens Olsson

Illustrationer: Elin Olsson

GothCon XXVI

Synopsis

Förord

Trettonde Passageraren är TreG - nästa generations äventyrskonstruktörers andra konvents-äventyr. Till skillnad från det föregående så är *Trettonde Passageraren* enormt fritt och flexibelt. Äventyret består av två skilda delar med olika rollpersoner. Beroende på spelgrupp och tid, så är det upp till dig att fästa störst vikt vid den del som passar bäst.

Målsättningen är att *Trettonde Passageraren* ska vara ett äventyr för alla typer av spelare. De olika delarna skiljer sig totalt från varandra; intrigäventyr inspirerat av orbitstyle och slemdoftande hack'n'slash-äventyr i rymdmiljö. Så det är bara att välja och vraka.

Nedan följer en synopsis med historien i korta drag. I övrigt består äventyret av fem delar: inledning (del ett), avslutning (del två), bakgrundsbeskrivning, rollpersoner och ett kortfattat regelsystem. Vi rekommenderar att du använder vårt regelsystem *G20*, speciellt i den andra delen där striderna bör skötas med hjälp av fasta regler.

Slutligen vill vi poängtera att *Trettonde Passageraren* är ett karaktärsdrivet äventyr. Rollpersonerna är ovanligt långa och ingående för att tillhöra ett konventsäventyr där man inte får läsa karaktärerna i förväg. Därför bör du som spelare uppmuntra spelarna till att ta den tid på sig som du behöver för att lära sig sin karaktär. Det är förstås enormt viktigt att du som spelare också läst igenom rollpersonerna så att du kan "utnyttja" dem till max.

Synopsis: Trettonde Passageraren, del ett

Rollpersonerna är del av besättning och passagerare på transportrymdskeppet *Aiolosus* som transporterar en last med obearbetade och mycket ömtåliga mineraler genom normalrymden - lasten är för känslig för att klara överljusfart. Mineralerna är viktiga inom rymdfartsindustrin. Förutom den vanliga besättningen så finns på rymdskeppet även en företrädare för det företag som äger mineralerna och en säkerhetssoldat som denne hyrt in för att se till så att allt går till som det ska.

Äventyret kommer i grunden att behandla ett par dagar av resan och byggas av upp av dagliga sysslor och ett varierbart antal mystiska och/eller intressanta händelser som håller karaktärerna aktiva när det behövs.

Säkerhetschefen på rymdskeppet är terrorist och har koordinaterna till en punkt där hon ska hålla kvar skeppet i väntan på att hennes terroristpolare ska komma och borda rymdskeppet. Vid den överenskomna tidpunkten saboterar hon motorn, men blir påkommen av den inhyrde säkerhetssoldaten. Under skottlossningen skadas viktiga maskiner och hela rymdskeppet kränger till kraftigt. Omfattande reparationer blir nödvändiga.

Äventyret är ett kamouflerat alien(filmerna)-scenario, vilket det är meningen att spelarna inte ska ha en aning om. Någon har i hemlighet gömt en mängd alienägg och när rymdskeppet skakar till så släpps ett par facehuggers loss.

Mekanikerna sänds ner i rymdskeppets vindlande gångar och rum med maskiner för att hitta och korrigera felet som fått motorerna att inte fungera. Medan de arbetar kränger skeppet till igen och de slås medvetslösa. Under medvetslösheten blir de impregnerade av facehuggers. De hittas när facehuggerna är klara och krupit iväg in i ventilationstrummorna och förs till läkaravdelningen. Alienfostrena syns visserligen på bioscannern, men läkaren är en syntetisk person och berättar inget - vetenskapen går förstås framför allt.

Efter ett tag ploppar den ena alienen ut och snart är alla mer eller mindre döda. De som överlever den första konfrontation lämnas till sitt öde och äventyret går vidare till sin andra del.

Synopsis: Trettonde Passageraren, del två

Den andra delen av äventyret bär stilen hack'n'slash i rymdmiljö. De forna rollpersonerna byts

ut emot marines med pulesrifles, flame throwers och nukes som sänds för att utplåna allt utomjordiskt liv på det strandade rymdskeppet och bogsera mineralerna tillbaka till basen.

När marinsoldaterna anländer med sitt stridsskepp så visar det sig att ett rymdskepp redan dockat med Aiolosus. Detta är terroristernas skepp och en bioscanning visar misstänkt aktivitet från en moderalien. Marinesoldaterna landstiger på Aiolosus och tar sig upp på bryggan för att frigöra de båda skeppen från varandra, så att terroristskeppet kan sprängas utan att de värdefulla mineralerna skadas. Dessvärre visar sig datorsystemet vara utslaget.

De båda skeppen måste frigöras från varandra manuellt. Givetvis kommer arbetat att prydas med strider i trånga, kliniska utrymmen med röd nödbelysning och stora ventilationsschakt. Det är upplagt för en orättvis strid som kommer att sluta med många individers död. Överlevde någon rollperson från den första delen så kommer marinsoldaterna att träffa på dessa; antingen impregnerade och hängande i slemmassor eller jagade och spetsade av en alien i en korridor...

Karaktärer i äventyret

Äventyret är ruskigt flexibelt när det gäller antalet spelare, rekommenderat är fyra, fem eller sex. I båda delarna förekommer fler karaktärer än antalet spelare, så de som inte är rollpersoner blir således spelledarpersoner. Följande tretton personer befinner sig på rymdskeppet i del ett:

Seth Kudrick (rollperson): Aiolosus kapten och ägare av skeppet, även om det är ovanligt med privatägda rymdskepp. Han kan inte så mycket om rymdfart men är en duktig affärsman.

Renna Laine (rollperson): Ansvarar för säkerheten ombord och har en övervakande roll på skeppet. Hon är knuten till en terroristorganisation som tänker kapa skeppet och sno lasten.

Brett Manus (rollperson): Chefsmekaniker som basar över skeppets övriga två mekaniker. Han kommer från en finare familj och något rasistisk. Han kan skeppet både innan och utan till.

Cameron Ruiz (rollperson): Kapitalistisk affärsman från företaget United Verbex som äger lasten. Han är ombord för att kontrollera att allt går rätt till och spana efter terrorister.

Finley Miller (möjlig rollperson): Förste styrman på rymdskeppet och barndomskamrat till kapten. Han har ingen formell utbildning, utan har lärt sig allt om skeppet rent empiriskt.

Doug Alvarez (möjlig rollperson): En liten lustig typ som jobbar som mekaniker, men strävar efter så liten ansträngning som möjligt. Sitter mest och vilar sig och dricker kaffe.

Corinna Strehlau: Hon är en genomtrevlig kvinna med en enorm fascination för teknik. Hon klarar jobbet som mekaniker galant, trots att hon inte har någon egentlig utbildning.

Katie McKay: Skeppets andre styrman är väldigt missnöjd med sin sekundära plats. Hon fjäskar för kapten och skvallrar på alla som inte sköter sig - hon vill bli förste styrman.

Jana Kudrick: Kusin till kaptenen och jobbar på skeppet som navigatör. Hon har en sjuhelsikes humor, men är duktig i sitt arbete. Hon har ingen formell utbildning utan har studerat själv.

Ameen Yakoubi: Asiatisk livsmedelsansvarig/kock med en förkärlek för färg- och smakstarkt mat. Han är gillar att sova länge och har ett förflutet som alkoholist som gör sig påmint ibland.

Kane Verb: Skeppets läkare som spenderar merparten av tiden på skeppet med sina personliga forskningsprojekt. Han är en syntetisk person och således genomlugn och förlitar sig på logik.

Poncé Caldera: Han är Aiolosus som säkerhetsvakt åt affärsmannen Cameron Ruiz. Poncé är en överlägsen machokille som sätter sina biceps och order ifrån Ruiz före allting annat i världen.

Kylie Halley: Den lastansvarige på Aiolosus är en kvinna med klara bimbotendenser. Hon har väldigt lite att göra under resan och när hon inte sover springer hon runt och ser vad andra gör.

Bakgrundsfakta

Tänk på att...

Eftersom en av grundpelarna i äventyret är överraskningsmomentet så är det synnerligen opassande om rollpersonerna får reda på någon fakta om världen som kan få dem att relatera till Alienfilmernas universum. På rollformulären står i stort sett allt som spelarna behöver känna till om världen, så faktan nedan är för ditt eget vetandes skull. Undvik för allt i världen att nämna nåt för spelarna om "Företaget" eller Weyland-Yutamil!

Världen som den ser ut nu

Människan har sedan länge påbörjat sin kolonisation av rymden. Framsteg som under 1900-talet bara förekom inom sf-litteratur har blivit verklighet. Ålderstigen vetenskap har med tiden fått omvärdera många grundläggande fysiska begrepp när de gamla blivit sprängda av ny teknologi som fusionskraft och överljudshastigheter.

På Jorden utgör Amerika den enda egentligen stormakten med utvidgade gränser som sträcker sig över merparten av den Nordamerikanska världsdelen. Tillsammans med allierade stater i Europa, Australien och Östasien utgör man den s.k. civiliserade världen - till skillnad från övriga territorium som präglas av resterna efter atomkrig, svält och ondska.

På fädernesplaneten äger Amerika som nationalstat fortfarande den största makten, men längre än till rymdstationerna i omloppsbana sträcker sig inte inflytandet annat än rent militärt genom U.S. Colonial Marines och genom en uppsättning grundläggande rymdlagar.

Den största ekonomiska kraften i rymden är det s.k. "Företaget" *Weyland-Yutami* som genom olika dotterbolag sysslar med allt från gruvdrift och terraforming till utforskande och anläggandet av bosättningar. Givetvis förekommer även en mängd andra företag inom de olika sysslorna, men inga som kan mäta sig i storlek med "Företaget".

De närmaste stjärnsystemen har koloniserats av "Företaget", medan vissa privata krafter lär ha färdats ännu längre ut. Känd rymd har splittrats upp i sektorer som namngivits föga fantasifullt. Himlakroppar med viktiga mineraltillgångar har belagts med bosättningar och i många fall belönats med andningsbar atmosfär - en process som tar ett par årtionenden. Ett flertal planeter med lågutvecklat, mestadels encelliga, livsformer har funnits under kolonisationstågen, men inget som kan räknas till skaran intelligenta varelser.

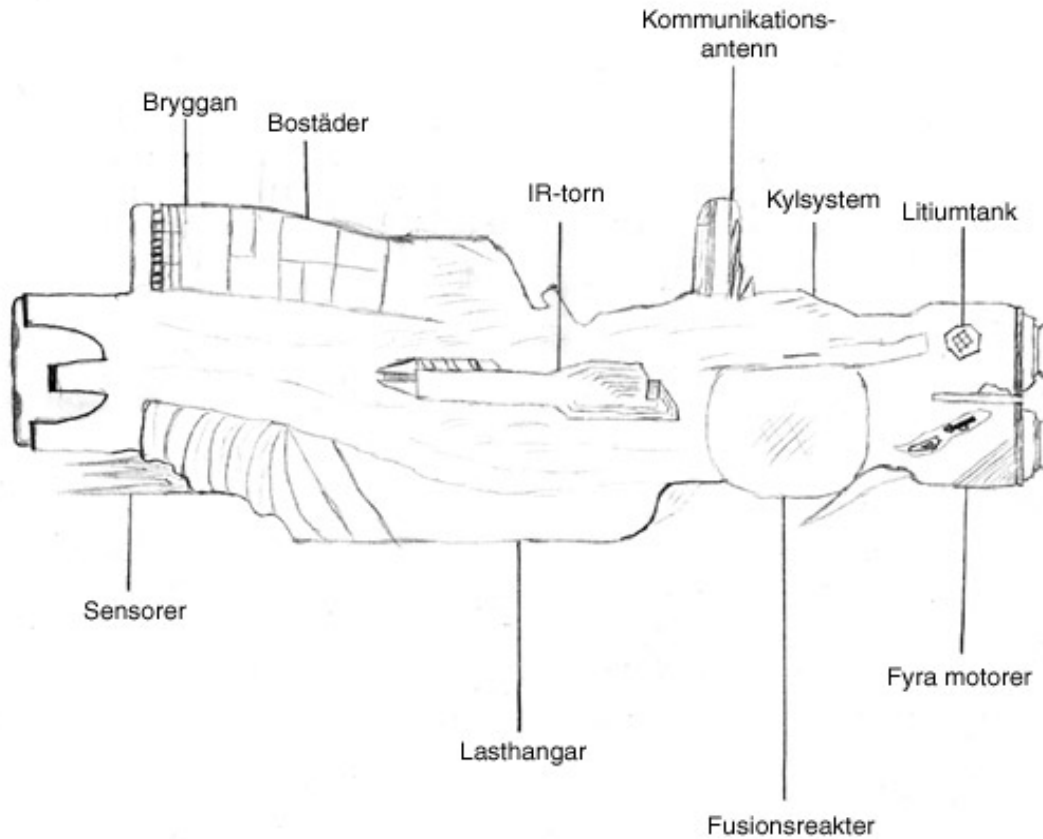
Transportskeppet Aiolosus

Allmänt om skeppet

Aiolosus är ett modifierat transportskepp för kortdistanstransport, en så kallad "rymdpråm". Skeppet saknar överljusväxel och är baserat på den amerikanska modellen Charton G-88A från 2103. Det är förhållandevis stort för att ha så många år på nacken, vilket är det viktigaste skälet till att man ännu inte skrotat skeppet - trots att de för sin tid dyrbara motorerna är minst sagt bättre begagnade...

Skeppet konstruerades på uppdrag av Nova Inc. för att nyttjas för transport av förnödenheter, maskiner och naturtillgångar mellan olika planeter i ett stjärnsystem. Då företaget liksom ett par andra gick under i den ekonomiska New Memphis-kraschen, köptes Aiolosus för sex år sedan av en privatperson, Seth Kudrick, med stöd av NeoTronic Bank. Mr. Kudrick kom över skeppet för ett vrakpris då han bjöd över ett skrotföretag som bara var ute efter själva fusionskammaren.

Sedan dess har skeppet transporterat diverse bråte, avancerade terraformutrustning och mineraler - mestadels åt företaget United Verbex. Aiolosus är med dagens mått mätt varken särskilt energieffektivt eller snabbt, men som entreprenadtransportör har Seth Kudrick i stort sett återbetalat NeoTronic Banks satsade riskkapital.



Tekniskt dravel

Modifierad Charton G-88A Transport

Längd: 293 meter

Massa: 66 000 ton

Lastförmåga: 18 700 ton

Maxhastighet: 13 150 km/s

Kraftgenerator: Joulton YT-7 Fusion Core, 2,4 TW

Reservaggregat: Joulton FT-3 Battery Device, 0,79 TWh

Motorer: Ford G500 Quad, Totalt: 127,800 kN

Hjälpmotor: Westlow High Rate .67 Special

Bränsle: Kristalliserad litium-hybrid (LiH), 0,3 mg/s

Bryggan

Aiolosus brygga ligger högt uppe i den främre delen av rymdskeppet. Bryggan är uppdelad i två delar - ett större för navigation och styrning, och ett mindre för ren övervakning.

I främre delen av den stora bryggan finns ett stort smutsigt fönster som vetter ut mot rymden. Av säkerhetsskäl är det inget riktigt fönster utan en stor datorskärm som får bilder från två kameror på skeppets framsida, men man får ändå en god bild av var man befinner sig. I rummet finns en mängd datorpaneler för styrning och navigation, samt ett podium där kaptenen kan stå och övervaka resan.

I det bakre, betydligt mindre, rummet finns en mängd datorpaneler och skärmar för övervakning och kontroll av alla system på skeppet. Till skillnad från den stora bryggan, är detta övervakningsrum bemannat i princip dygnet runt. Förste och andre styrman, navigatören och stundtals även säkerhetschefen turas om att hålla koll på systemen och genomföra

schemalagda kontroller.

Bostads- och arbetskvarter

Besättningshytterna är uppdelade på två plan som sammanbinds med hiss och trappor. På det övre planet har all besättning med rang sina hytter. Givetvis är dessa större till storleken än de på våningen nedanför. Ett par hytter på nedervåningen står tomma och låsta. Det har en gång i tiden funnits ett elektroniskt låssystem för alla dörrar i skeppet. Det enda som fortfarande är i drift finns i de dörrar som skiljer av de olika sektorerna.

Tre våningar under bostadshytterna ligger den allmänna matsalen och i anknytning till denna även kök och ett rum där besättningen brukar fördriva rasterna med att titta på tråkiga amerikanska action- och science fiction-hologramfilmer och spela olika spel, såsom schack.

Ytterligare en våning ned ligger två sjukrum, en operationssal och ett mindre laboratorium där skeppsläkaren håller till hela dagarna. I anslutning till sjukstugan har även säkerhetschefen sitt rum som består av ett skrivbord, en dator och ett tungt bepansrat vapenskåp innehållande tre Beretta 92F Pistol och en H&K MP7 SMG.

Lastutrymmen

Aiolosus har två lasthangarer, en inre och en yttre. Lasten bogserar in i skeppet genom en enorm luftsloss som kan öppnas i Aiolosus botten. För att stuva om lasten finns ett par lastrobotar och gammalmodiga kranar. I ett hörn av den yttre lasthangaren står även en rymdskytte avsedd för kortare resor eller som livbåt. Skytteln är 22 meter lång och har plats för tre besättningsmän och två passagerare.

Transportskeppets last

Aiolosus last består av en mycket stor mängd kristalliserad rubidium-VII-komplex, ungefär 16 000 ton. Detta kristallkomplex spås kunna bli en viktig ersättare till litium-hybrid i avancerade fusionskammare för rymdresor av typen FTL (Faster-Than-Light), men det krävs vidare forskning på området. Den har bland annat visat sig reagera negativt på stora tryckförändringar, varpå det inte vore ekonomiskt försvarbart att transportera så stora mängder snabbare än ljuset. Som ytterligare säkerhetsåtgärd så hålls rubidium-kristallerna på plats i lasthangaren med magnetdynamik - ett system vars energibehov bör sättas före de flesta andra system vid en eventuell överhettning av fusionsreaktorn.

Sensorer och kommunikationsutrustning

Huvudsensorerna är placerade som stora pyloner på Aiolosus framsida för att skeppskroppen så lite som möjligt ska inverka negativt på mätningarna. På babord (vänster) sida sitter ett IR-teleskop och på skeppets översida sitter en enorm radioantenn för interstellär kontakt. Dessutom finns tre kortdistansradar utplacerade på skrovet för att upptäcka stjärngrus.

Kraftverk och motorer

Aiolosus har en fyrdelad huvudmotor för höghastighetsdrift och en hjälpmotor för manövrar som kräver finmotorik. Hjälpmotorn används även vid start och landning. Skeppet har en teoretisk maxhastighet på 13 150 km/s, men då bränsleförbrukningen växer exponentiellt med hastigheten så kräver denna fart astronomiska summor soppa. Istället ligger normalhastigheten på ungefär halva maxhastigheten.

Motorerna liksom alla elektrisk utrustning ombord får sin kraftkonsumtion mättad av en fusionskammare som kan ge en maxeffekt på hela 2,4 Terawatt. Som bränsle används kristalliserad litium-hybrid som förvaras i stora slagåtliga tankar. Det är viktigt att temperaturen i fusionskammaren hela tiden kontrolleras, då alltför höga värden kan skada eller rent av förstöra inkapslingen. Därför finns ett omfattande kylsystem, liksom ett reservaggregat som kan upprätthålla de livsuppehållande systemen vid krångel.

En Aliens Fysiologi

Vad är en Alien?

Förhoppningsvis så har du som ska spela detta äventyr sett åtminstone ett par av filmerna i Alien-trilogin, annars rekommenderar vi att du kikar närmare på i första hand del två, "Aliens". Här nedan har vi sammanställt lite allmän information om hur denna xenomorf lever och fungerar.

Livet i fyra stadium

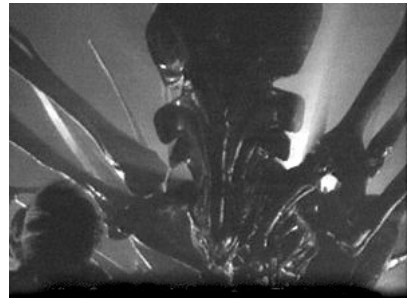
Steg ett (ägg): Grunden till Alien-populationen är meterhöga, läderaktiga ägg som en drottningalien har lagt vid ett tidigare tillfälle. Vad man vet kan dessa ägg ligga i dvala hur länge som helst medan de väntar på ett levande offer att komma nära. När sådant är fallet öppnar sig ägget upptill och ut hoppar en face-hugger - nästa livsstadium. Äggen återfinns oftast i mängder och är relativt slagtåliga - de förstörs enklast med hjälp av eld.

Steg två (face-hugger): En face-hugger är en slemmig varelse med sex tentakler/ben och en lång svans. Varelsen har fått sitt namn av att den hoppar upp sitt offers ansikte och biter sig fast. Den rör sig fort, kan hoppa högt och när den väl fått grepp om sitt offers ansikte virar den sin svans runt dess hals och hotar strypa offret. Face-huggern borrar in sina tentakler i offrets bakhuvud och lever likt en parasit på dess energiförråd. Offret hamnar omedelbart i koma.

Steg tre (embryo): Face-huggerns mål är att placera ett alien-embryo i offrets bukhåla. Detta embryo lever helt på kroppens näringsresurser. När face-huggern har placerat klart embryot så avlägsnar den sig och kryper iväg en bit där den sedan dör. Alienfostret växer i ungefär ett dygn innan det är stort nog för att trycka sig ut ur bukhålan. Offret återfår medvetandet strax innan födslen, som är mycket smärtsam - offret dör!

Steg fyra (alien): Den nyfödda alienfostret är cirka 30 centimeter stort och ganska sårbart, men rör sig fort och gömmer sig medan det växer till sin fulla storlek. På bara några timmar blir xenomorfen 210-250 cm lång och fullt stridsduglig. Varelsen är svart och har pansar som påminner om den hos en myra. Varelsen har starkt koncentrerad syra istället för blod.

En face-hugger är väldigt flexibel när det gäller att placera embryon och kan välja mellan en vanlig Alien och en drottning som kan lägga fler ägg. Valet är beroende av vad som behövs.



Saker att tänka på vid möten med Aliens

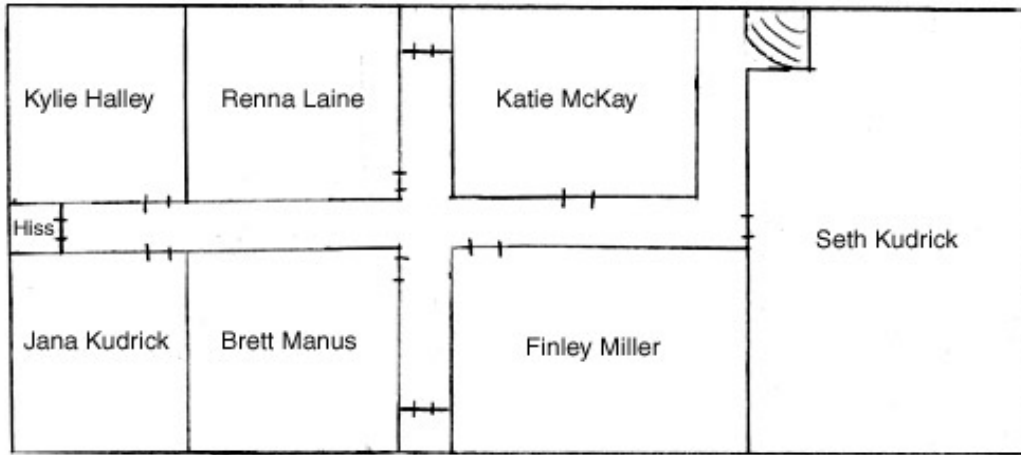
En alien syns inte på infraröda scanners eftersom den inte avger någon värme. Detta hänger ihop med en aliens onaturliga resistens mot eld - skyddsvärdet mot eldkastare dubblas. En alien innehåller mängder av koncentrerad syra som flyger åt alla möjliga håll när den träffas av marinsoldaternas explosiva kulor.

Strid med en Alien

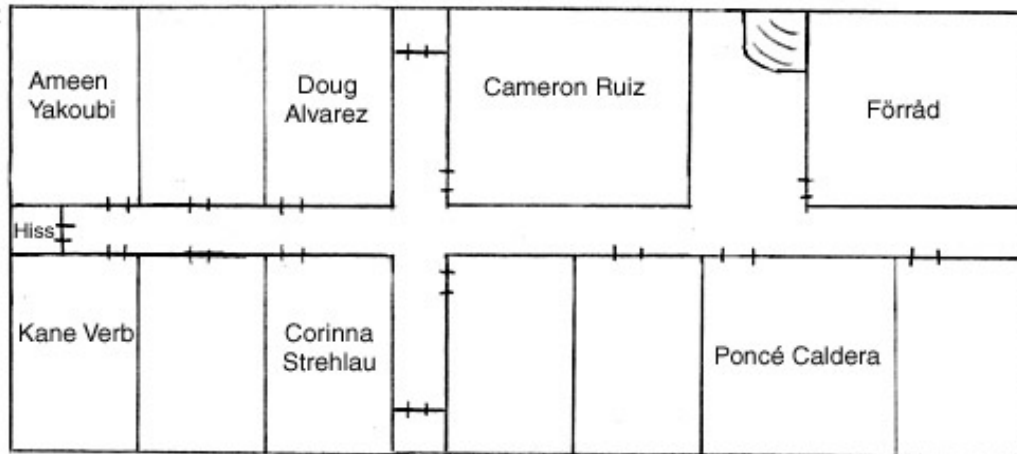
En Alien är vida överlägsen en människa i strid. Den har visserligen bara närstridsvapen, men dödar i princip omedelbart när den når fram till sitt offer. Det enda sättet att säkert ha ihjäl Aliens på är att hålla in avtryckaren mot dem medan de kommer springande. Varelsen är givetvis inte dum, utan är medveten om detta och försöker undvika att synas till in i det sista. En alien rör sig väldigt fort (10 m/s) och tål något mer än en människa. Här följer några stridsvärden:

Skadepoäng: 30 (blir aldrig medvetslös) Skada i närstrid: Tillräcklig... Skyddsvärde: 10

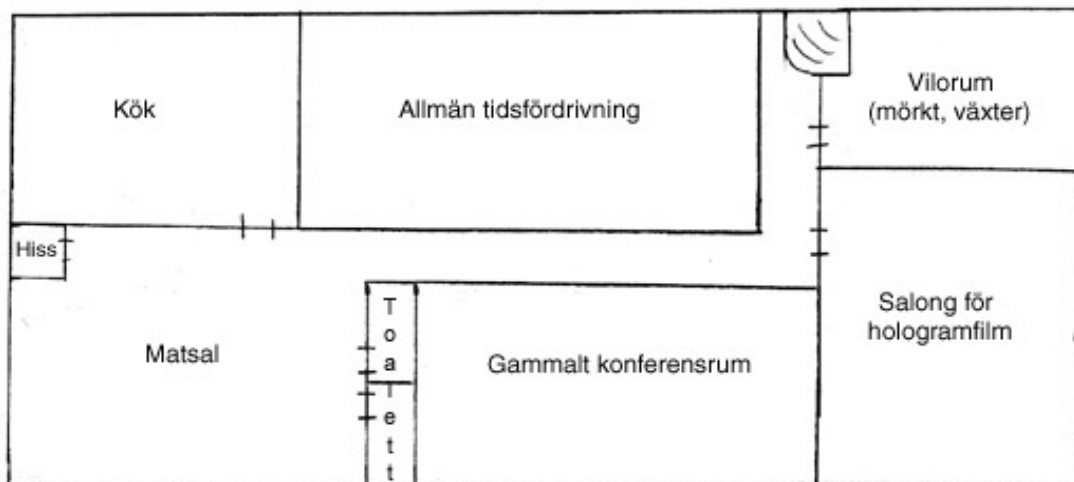
Plan 1



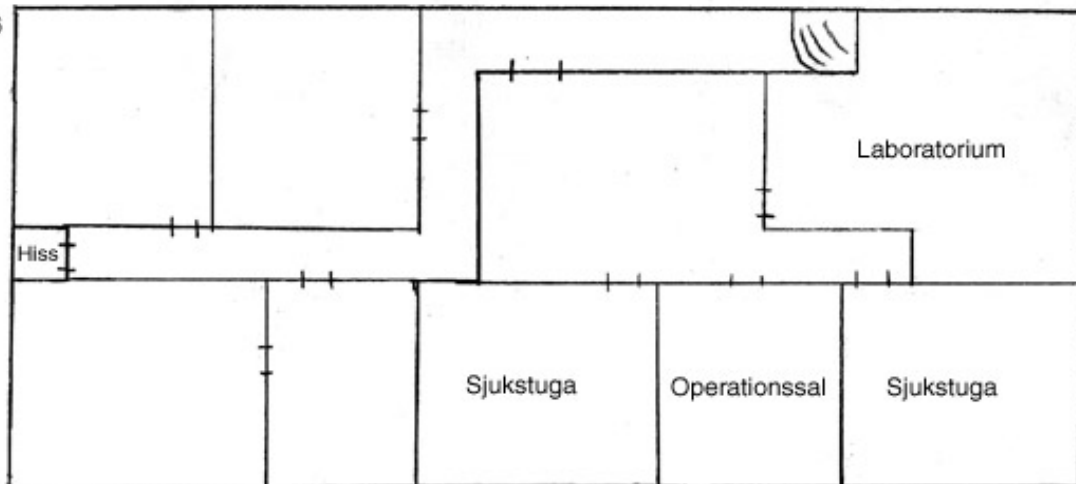
Plan 2



Plan 5



Plan 6



Äventyret tar sin början...

Inledningstext

Ett dovt brummande efterföljdes av kraftiga vibrationer när **Aiolosus** släppte sin dockning och började avlägsna sig. Transportskeppets tretton passagerare, bortsett från **Ameen Yakoubi** som gömt sig i köket, var samlade på bryggan och spanade ut över megaföretaget United Verbex magnifika gruvstation **AA-334** som tog upp allt mindre plats på de smutsiga fönstrena.

Finley Miller, förste styrman, betraktade avståndsmätaren med ett halvt öga medan han knappade på en av styrdatorena. Tolvhundra kilometer kvar tills nollpåverkan, konstaterade han tyst och började värma upp fusionskammaren. Vid hans sida stod kollegan **Katie McKay** och genomförde en rutinkontroll av systemen. Skeppsklockan visade 11:34 när en grön skylt meddelade "Kontroll slutförd: Inga rapporterade fel".

Besättningen skingrades för sina respektive arbetsuppgifter. **Renna Laine**, ansvarig för säkerheten ombord, visade runt affärsmannens säkerhetssoldat på skeppet. Själv stod **Cameron Ruiz** kvar bredvid kapten **Seth Kudrick** på bryggan. Hans bolags rymdstation hade sedan länge försvunnit som en prick mot den gråsvarta grumån.

Aiolosus skälvde till så att affärsmannen fick klamra sig fast vid en datapanel när hjälpmotorerna slogs på för att ställa in transportskeppets kurs.

- Rör ingenting, förmanade kapten **Kudrick** med ett leende, så ska vi snart vara på väg.

Nedräkningen initierades och kapten Kudrick gjord sig beredd att slå på fusionsmotorerna.

10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1.

Kudrick förflyttade ett reglage från *Ingen kraft* till *Full gas* och ett öronbedövande då ekade genom väggarna, men när oljudet övergick i ett svag brummande rörde sig hastighetsmätaren inte en fena. **Cameron Ruiz**, som nyfiket spanade över kaptens axel, bröt tystnaden:

- Är det nåt fel eller varför står vi fortfarande stilla?

- Ehm, det är inga som helst problem, svarade **Kudrick** rappt och vände sig mot första styrman. Kan du vara snäll och skicka ner **Brett Manus** till fusionkammaren?

Vad är problemet?

Här börjar alltså själva äventyret. Det framgår ganska väl av inledningstexten vad de olika rollpersonerna sysslar med när spelet börjar, men här följer en kort resumé.

Kapten Seth Kudrick står på bryggan och flyttade just reglaget som sätter igång transportskeppet huvudmotorer, drivna av ett fusionskraftverk. Motorn gick dock, av okänd anledning, inte igång så kapten ber **förste styrman Finley Miller** att skicka ner **chefsmekanikern Brett Manus**, som läser förra numret av en tekniktidning på sitt rum, till fusionskammaren. Över kaptens axel vakar **affärsmannen Cameron Ruiz** som en hök och undrar extremt intresserat varför motorn inte gick igång. **Mekanikern Doug Alvarez** vilar sig i matsalen. Slutligen håller **säkerhetschefen Renna Laine** på att visa runt affärsmannen säkerhetssoldat på skeppet.

Transportskeppet Aiolosus är som bekant inget vidare nytt och lider således av diverse mindre krämpor, som exempelvis en glappande högspänningsledning mellan fusionskammaren och maskinrummet. Det är ingen match för Brett Manus att fixa tillsammans med sin mekaniker, men det tar ändå mellan fem och tio minuter, eftersom felet ska lokaliseras - strömförsörjningen ströps nämligen även till den aktuella felsökningssensorn.

De övriga spelledarpersonerna är där de brukar vara (se deras beskrivningar), förutom navigatören som för ovanlighetens skull befinner sig på bryggan. Det är nämligen bara i början av resan som han något att göra, eftersom resan går utan krusiduller genom känd rymd.

Efter att huvudmotorerna satts igång och kursen ställs in så är det måltidsdags - den livsmedelsansvarige **Ameen Yakoubi** är klar ovanligt tidigt med maten...

Typiska händelser

Förhoppningsvis så ska äventyret skrida på av sig självt fram till den för äventyret viktiga vändpunkten, men för säkerhets skull så presenterar vi ett antal typiska, roliga respektive stämningfulla händelser som du kan liva upp spelet med så att ingen behöver sitta inaktiv.

Här följer en liten utläggning om olika händelser, vilka delats upp i två underrubriker: "Tekniska Missöden" och "Mänskligt att Fela". De ska endast betraktas som förslag/inspiration - av tids skäl kommer du inte hinna använda allihopa! Slutligen finns en kategori händelser: "Obligatoriska Händelser", vars namn är ganska självförklarande. Dessa bör definitivt användas, men passar de inte in så passar de inte in, och då är det fritt fram för egna idéer...

Tekniska Missöden

Som tidigare nämnts är Aiolosus ett gammalt, omodernt och synnerligen ombyggt fraktskepp. Det resulterar ständigt i en massa tekniskt trassel som håller de tre anställda mekanikerna sysselsatta. Här nedan sammanfattas en massa missöden och det tekniska dravel som hör därtill. På de rollpersoner som har rätt kunskande står det skrivet vad man gör åt de vanligaste "olyckorna", så hittar du på egna så får mekanikerna improvisera fram intressanta lösningar.

Lite allmänt om PC-901 12: PC står för Programable Chip, 901 är serien och 12 är identifikationsnumret. Chipet har universiella användningsområden och fungerar ungefär som dagens mikroprocessorer - det tar emot signaler och skickar beroende på programvaran som lagrats i chipet ut signaler. PC-901 12 brändas med olika program används som styrkretsar för de flesta funktioner på skeppet och är ofta det som krånglar när något går sönder. För att fixa problemet tar mekanikerna såldes ett blankt chip och bränner in det behövda programmet på det. Alla program som används på skeppet finns färdigskrivna på dator och det tar vanligtvis cirka 25 minuter att bränna ut program på ett chip, inklusive en snabb kontroll av programmet. Det är enkelt att se om ett chip fungerar, man skickar signaler och ser om man får rätt svar.

Dörrstängning: Helt plötsligt kan en slumpmässig dörr stängas, låsas och vara omöjlig att öppna med konventionella medel - enda sättet att komma ut ur rummet är via en giftgasgång, vilket är ett omständigt klättrande. Dörrstängning beror antingen på kortslutning i den aktuella dörren, så att plåtarna måste tas bort och en massa sladdar dras om (2 timmar). Eller så har styrchipet smält och måste brännas ut (25 minuter) och bytas i maskinrummet (10 minuter).

Fläktstopp: Stoppa fläktarna i en sektor börjar luften kännas tjock och svår att andas. Det drabbar en sektor i taget, så den temporära lösningen är att ventileras genom att hålla alla dörrar till sektorn öppna. Fastnar det något i fläktarna så stängs alla fläktar i sektorn av och ett automatiskt meddelande går ut - ett meddelande som dock aldrig fungerat. Annars kan kontrollsystemet för sektorns fläktar ha kortslutits, eller strömmen till enheten (fackspråk: 401-65-enhet) försvunnit i glappande strömkablar. Oavsett så är lösningen att man kravlar runt i luftschaktet och undersöka de tio fläktarna, lagningsprocessen tar allt från 10 minuter (fel på styrenheten) till 2 timmar (mekanikerna tvingas krypa till alla fläktarna).

Förbannat oväsen: Vid motorerna finns ett mekaniskt anti-stötsystem, som dämpar kolvarnas rörelser så att de inte slår i väggen. Detta slits ut med tiden, så att dunkande ljud börjar eka ifrån maskinrummet. De växer hela tiden i styrka och så att slutligen hela skeppet skakar. Lösningen är att stänga av huvudmotorn och gå på hjälpmotor ett tag, och reparera anti-stötsystemet (och skador på väggar som kolven slagit i) med tillgängliga reservdelar.

Giftgasalarm: Minst en gång per resa låses alla dörrar och nödbelysningen slås på, samtidigt som ett meddelande går ut i de interna högtalarsystemen om att giftiga gaser påträffats i sektorn och att den numera är avspärrad. Detta skapar oftast irritation eftersom besättningen vet att risken för att giftiga gaser läcker in i de befolkade sektorerna är extremt liten - det

har hänt två gånger på sex år. Enligt reglerna måste dock alla ta på sig gasmask eftersom alarmet kan vara riktigt. Vanligtvis har dock sensorerna i luftschakten blivit blockerade av damm eller smuts så att man måste kravla omkring i luftschakten och putsa sensorerna - då tolkar systemet det som att den giftiga gasen blivit neutraliserad. Skulle det inte vara falskt alarm, så vidtar skeppsläkaren åtgärder för att analysera och neutralisera gasen.

Kalldusch: Temperaturen på varmvattnet styrs av ett PC-901 12-chip som smälter så att man helt plötsligt inte har något varmvatten. Att bränna ut ett chip går snabbt (25 minuter), men det krävs en massa jobbigt klättrande för att byta ut det (45 minuter).

Motorstopp: Ett allvarligt motorfel kan vara direkt livshotande, inte för att skeppet stannar utan för att det tappar all manöverförmåga. Därför skickar huvudmotorn (Ford G500 Quad) hela tiden ut små pulser som motverkar varandra. Skulle något bli fel resulterar detta i att skeppet svänger, tappar fart eller accelererar, vilket ett testprogram uppmärksammar och skickar ut en nödsignal som får xhela bryggan att blinka i rött ljus. Man tvingas slå ner på farten och använda hjälpmotorn istället (Westlow High Rate .67 Special).

Ibland kan det vara testchipet som lagt av och måst brännas ut (25 minuter) och ersättas. Är det verkligen motorn som det är fel på är läget mer kritiskt. Då får teknikerna undersöka allt från strömkablarna till självaste motorn och bränsletillförseln. Det finns reservdelar på skeppet så en kontroll och reparation tar upp till sex timmar. Skulle motorn inte gå att reparera så går det att köra på bara hjälpmotorn, men då fördubblas restiden - dags för matransonering?

Sprinklersystem: Överallt på skeppet finns branddetektorer som ger olika kraftiga larm beroende var på skeppet som rökutvecklingen upptäcks - i maskinrummen sätts stora larmet på. Kommer det från mindre känsliga sektorer sätts sprinklersystemen i sektorn igång. Detektorerna styrs av ett PC-901 12-chip som är programmerat för att ignorera "ofarlig" rök, så om det är falskt alarm så måste antingen chipet bytas ut (25 minuter) eller så är det detektorerna som det är fel på och måste kontrolleras (2 timmar), vilket är rusligt tråkigt...

Stjärngrus: Stjärngrus driver runt lite överallt i rymden, så det är inte alltför ovanligt att det råkar korsa ens väg. När mindre stenar börjar slå i skrovet skakar skeppet till och dova dunsar ljuder genom hela Aiolosus. För att undvika att större stenar skadar skrovet så bör man backa för allt man är värd och sedan lägga om kursen. Tar det för lång tid kan en oanvänd sektor skadas så svårt att den töms på syre. Skrovet kan repareras under färden så länge hastigheten är konstant, men det är ett tungt arbete som tar uppemot 24 arbetstimmar.

Strömavbrott: På skeppet finns automatiska proppsystem som blockerar strömmen om den överstiger tillåtna värden. Aiolosus har en tidig variant där referensvärdena kan ändras på grund av störningar. När detta inträffar övergår oftast hela skeppet till röd nödbelysning - det har dock hänt att hänt att lampor i en sektion lyst starkare och starkare för att slutligen explodera. Vid strömavbrott måste man gå ner till maskinrummet och kalibrera om strömspärren (fackspråk: f19-enhet), vilket tar 5 minuter. Därefter kan man byta ut lampor som exploderat.

Temperaturväxling: Temperaturen ombord justeras automatiskt av temperaturgivare i alla golv och tak. I grunden är det fruktansvärt kallt så om värmeaggregatet eller styrchipen i något rum slutar fungera sjunker temperaturen snabbt. Värmeaggregat är svåra att reparera så det finns ett antal i reserv, men det är fortfarande ett tungt arbete att montera bort golvet och installera ett nytt. Därför kontrollerar man först om det är chipet som är felkällan, i så fall måste bara ett nytt brännas ut (25 minuter) och monteras i en liten lucka i golvet. Det kan även vara fel på temperaturgivaren som i så fall bara måste omkalibreras (5 minuter).

Tyngdlöshet: Utan konstgjord gravitation hade livet på Aiolosus varit svårt, så därför är gravitationsutrustningen rigoröst kontrollerad och tämligen ny - den är svår att reparerar eftersom den löper genom hela skeppet. Från bryggan kan man stänga av gravitationen i valda sektorer, vilket är användbart då man transporterar tunga objekt. Det händer att sladdarna inuti kontrollbordet lossnar vilket kan resultera i att gravitationen kopplas av i olika sektorer i skeppet. Lösningen är att öppna kontrollbordet och kontrollera alla sladdar (20 minuter).

Mänskligt att Fela

Här sammanfattas de händelser som kan uppstå på grund av att människorna ombord Aiolosus begår misstag, begår "misstag" eller som de kan råka ut för utan egen förskyllan.

Ah, vilken tur att du kom: Middag ätes som vanligt men skeppsläkaren Kane kommer inte. Det är inte helt ovanligt men Ameen tycker att det är synd att han inte ska få någon mat och kräver att någon ska gå med en portion till hans labb och ge det till honom. Vem vill gå till Kanes labb? Den som går ditt kommer att se en hel del obehagliga, slemmiga saker som simmar runt i sina behållare och uppstressade möss som springer runt i sina burar. Kane kommer att strunta fullständigt i maten men kommer istället att be personen att medverka i ett experiment som denne håller på med. Han vill att personen ska sätta sig i en stol och spänna fast en bunt dioder vid denne. "Det gör inte ont" lovar han. Huruvida det är så får väl den modige se.

Den smet: Plötsligt stöter man på Kane, utanför hans labb! Denne går runt med ett tankspritt uttryck och en liten manick som låter pip-pip-pip-pip. På frågan vad han håller på med kommer han att svara att ett av hans experiment "smet". Det är egentligen helt ofarligt men det borde vara nog för att stressa upp folk. Det som smitit kan vara allt från något litet, grönt amöbaliknande till labbmöss som tagit sig ur sina burar.

Doug hämtar kaffe: När Doug skulle sitta och hålla koll så att det inte rapporteras några fel i systemen, så går han istället iväg för att koka kaffe. På detta vis kan olika tekniska händelser bli roligare och mer oväntade.

En slurk i grytan och en slurk i kocken: Ameen Yaukobi har dessvärre ett mindre alkoholproblem. Han är ganska förtjust i att blanda sprit i maten och när han gör det dricker han gärna lite själv. När Ameen blir bersuad blir han först glad och uppspelt och sedan våldsamt och hotfull. Han skulle dock aldrig skada någon allvarligt. Folk kommer för att äta och upptäcker då att Ameen låst in sig i köket och med sludrig röst hotar att skära upp alla som vågar sig nära med sin största kökskniv. Om diplomati misslyckas får någon, troligen Renna, får brotta ned honom.

Hur funkas denna då?: Kylie tröttnar slutligen på att Brett inte ger henne någon uppmärksamhet och inriktar sig istället Finley. Hon beslutar sig för att hålla denne sällskap på bryggan och frågar intresserat om vad alla blinkande ljus och knappar gör utan att förstå någonting och troligtvis utan att uppnå något förutom att Finley blir irriterad.

Ingen bråkar med mister macho! Ingen i besättningen gillar varken Camoren Ruiz eller dennes livvakt Poncé och det är lätt hänt att man säger något kränkande, trampar dem på foten eller kanske tittar Poncé i ögonen en gång för mycket. Denne kommer då att få spatt och ge sig på den enligt honom skyldige med nävar och sparkar. Stämningen ombord blir nu ännu mer hotfull mot Poncé och Cameron. Kan med fördel kombineras med "En slurk i grytan och en slurk i kocken".

Jag vet att jag såg något!: När Jana jobbar så brukar hon låta sin babian Jefferson sova på hennes rum, men den är inte dummare än att den kan ta sig ut därifrån. Om någon är ute och går i korridorerna, exempelvis om Renna är ute och joggar, så set denne något som snabbt smiter runt ett hörn. Jakten kan bli intressant...

Plask, plask: Någon blockerar ett handfat eller en toalett vilket kvickt innebär en översvämning.

Politisk diskussion: De flesta ombord har starka åsikter om situationen på GAK-4643 och en diskussion kring det ämnet skulle säkert kunna vara intressant. Bara någon sätter igång den.

Practical Joke: Någon placerar ett litet värmeaggregat vid temperaturangivaren i antingen Camerons eller Kaptenens hytt vilket resulterar i att det blir fruktansvärt kallt eller varmt i rummet. Skulden får naturligtvis Doug då detta är ett skämt helt i hans stil. Huruvida han är skyldigt eller inte är diskuterbart men de flesta är övertygade om att det är han. Måhända försöker Doug hitta den skyldige för att rentvå sitt namn.

Sjukdom(kock): Kocken kan drabbas av en sjukdom, typ huvudvärk, magont, bakfylla eller liknande, och då vägrar han stå i köket med motivationen att man absolut inte ska stå i köket när man är sjuk för det vore ohygieniskt. Istället låser han in sig på sitt rum med en flaska

“medicin” och besättningen får äta burkmat.

Sjukdom(annan): Någon i besättningen blir sjuk vilket leder till att denne får spendera tid hos Skeppsläkaren och såldes slipper arbete vilket kan göra vissa mer ljusskygga individer griniga. En möjlig orsak till sjukdom är matförgiftning...

Snokande i privata rum: Den övermisstänksamma Cameron lär vilja genomsöka folks rum. Med eller utan kaptenens godkännande. Han kommer troligen inte att hitta något mer intressant än kanske någon porrtidning men om han blir påkommen blir det så mycket mer intressant.

Soppolycka: När kocken serverar soppa “råkar” han spilla ut den över någon han inte tycker om.

Sprinklersystem: Någon får för sig att tända en tändsticka eller en tändare under en av branddetektorerna och sätter igång sprinklersystemet. Om denne inte erkänner sitt fel kommer mekanikerna att förgäves söka efter fel i systemet. Köket kan också sätta igång systemet...

Stöld: En sak som verkligen skulle få igång Cameron Ruiz är om han skulle bli bestulen på något kärt föremål, exempelvis hans guldklocka. Personerna ombord är ju relativt ärliga, så det finns två möjligheter - antingen har han förlagt föremålet eller så har Janas babian varit inne och knyckt den - vi vet ju alla hur tjuvaktiga små djur kan vara...

Var är kocken: Ameen har ibland problem med att vakna på morgnen, speciellt om han är bakfull, så helt plötsligt en morgon så står det igen mat på bordet vid tiden för morgonmat och ingen har sett till kocken.

Obligatoriska händelser

Händelserna beskriver ett exakt händelseförloppet som det är tänkt att ske. Det är upp till dig som spelledare att göra det så levande som möjligt och göra om/modifiera om du så vill.

Terrorist vs livvakt: Som du säkert redan läst har Renna Laine som uppdrag att strandsätta Aiolosus i rymden så att hennes vänner från Arbetarnas BefrielseFront kan komma och kapa skeppet. Hur länge resan skall fortgå innan hon skall göra detta kan du som spelledare själv bestämma utefter hur skoj ni har när ni spelar Aiolosus besättningen eller om Marindelen kanske passar er bättre.

Det enklaste sättet att ta Aiolosus ur flygbart skick är att demolera motorn och det är troligen denna metod Renna kommer att använda. Oavsett så kommer hon att bli påkommen av Poncé Caldera när hon är mitt uppe i sitt arbete. Poncé kommer att vara mycket aggressiv och handgemäng och skottlossning kommer att utbryta. Poncé kommer att dö på ett eller annat sätt och en förlupen kula eller kropp som flyger (tack vare ett karatekast) kommer att träffa någon konsol eller motordel och skada denna allvarligt. En kedjereaktion utbryter och motorn totalhavereras. Det finns gott om förråd bak i skeppet där Renna kan gömma kroppen.

Skeppet kommer att stanna under kraftigt krängande. Hur motorfelet manifesterar sig mer exakt kan du själv hitta på. Använd gärna händelser ur tekniska missöden. Bränder kan uppstå, skeppet kränger än mer och så vidare. Alla besättningsmän kommer att ha en svettig tid innan läget är någorlunda under kontroll.

Impregnation: Någon gång under tumultet med motorhaveriet kommer mekanikers närvaro att krävas i någon av skeppet inre delar, dit man normalt inte går då det finns hissar som tar en förbi alla servicegångar. Vilka två mekaniker det blir spelar ingen roll men vi rekommenderar att en av dem är rollperson och en är spelledarperson. När de krälar runt i servicegångar och schakt kommer skeppet att kränga till en gång till och båda kommer att förlora medvetandet.

Förslagsvis händer samtidigt något annat stort fel som gör att ingen annan besättningsmedlem hinner tänka på att de saknas. Medan de är medvetslösa kommer två facehuggers som precis lösgjort sig från sina ägg som låg dolda i något bortglömt lastutrymme att krypa fram och impregnera dem med alienembryon. När de är klara med detta, vilket tar precis så lång tid som du som spelledare vill, så kommer de att kräla iväg till något skrymsel och dö där. Mekanikerna kommer sedan att vakna och inte känna sig så bra. Huvudet värker och så gör resten av kroppen. Inte så konstigt då de slagit sig ganska kraftigt. De tar sig, eller förs, till sjukstugan. Kane kör

en medscan på dem och konstaterar att det inte är några större fel på dem. Alternativt är spelledarmmekanikern fortfarande medvetslös och kommer inte att vakna igen. Självkart syns embryonet på medscanen men det bryr sig inte Kane om att berätta. Det här ska ju bli mycket intressant för honom att studera eller hur?

Helvete - we're toast!: Efter ett tag (återigen precis så lång tid som du vill) kommer en söt liten babyalien att bryta sig ut ur mekanikern (helst den som inte är rollperson). Antingen framför ögonen på allihop eller också kallar Kane ned dem till sjukstugan och berättar vad som har hänt. Panik kommer att utbryta bland besättningen. Framför allt som den andre stackars mekanikern snart kommer att kollapsa i kramper när ytterligare en alien ser skeppets kalla elektriska ljus. Det är nu upp till dig som spelledare att bryta första delen när du känner för det. Du kan ha ihjäl alla rollpersonerna med iskallt beräkande eller bara bryta alltihopa och låta dem veta exakt vad som hände när deras nya rollfigurer anländer till platsen. Skulle det bli tidsbrist kan du helt enkelt skippa andra delen och bara läsa upp tidningsartikeln som sluttext.

Avsnitt två: Väpnad insats

Nu med helt nya rollpersoner

I denna andra del av äventyret så blir är det helt nya rollpersoner som gäller. Dessa är inte på lång väg lika ingående som de föregående och består av två delar; en som beskriver karaktären i korta ordalag och en som beskriver de olika vapnen som karaktären bär omkring på.

I denna episod av äventyret är ingen av de sex rollpersonerna viktigare än de övriga, så om spelarna är färre än sex så välj ut de rollpersoner som du tycker passar bäst/roligast att spela. De enda spelledarpersoner som vi satt ihop till den andra delen beskriver vad en Alien är.

Marinsoldaterna når fram till Aiolosus

De nya rollpersonerna är stentuffa marinsoldater från Colonial Marines. De skickas iväg på det medeltunga militärskeppet Colestone för att bogsera de värdefulla mineralerna till United Verbexs närmaste rymdbas. Anledningen till att man skickar en militär enhet är vetskapen om att en xenomorf har utplånat skeppets besättning. De exakta ordena kan du läsa på den medföljande handouten som förklarar operationen för spelarna.

När rollpersonerna når fram till platsen så finner de ett skepp som dockat med Aiolosus undersida, dvs. vid lasthangaren. Skeppet är bara en fjärdedel av Aiolosus storlek och tillhörde terroristerna som var ute efter att sabotera den värdefulla lasten. Genom att kontrollera skeppet och köra dess registreringsnummer mot olika register kan man komma fram till att det är stulet och tros ha ägts av terrorister från de yttre mänskliga utposterna. Genom bioscanning upptäcker man liv på de båda skeppen - i synnerhet på terroristskeppet som ger så kraftiga utslag att man kan misstänka existensen av en aliendrottning.

Hur äventyret slutar lämnar vi helt öppet till dig att bestämma - kanske överlever några av rollpersonerna, kanske lyckas de rädda mineralerna och kanske är det sista dem ser en svart tentakel och den röda nödbelysningen. Huvudsaken för oss är att det blir en intressant och skrämmande avslutning på äventyret.

Lite möjligheter (våra tankar)

Vår tanke är att marinsoldaterna lastar in sig i det lilla dropshipet som finns i militärskeppet och åker över till Aiolosus. Deras mål är att koppla loss terroristskeppet ifrån Aiolosus så att de kan spränga aliendrottningen utan att allting stryker med, samt att kunna bogsera Aiolosus till United Verbex - två rymdskepp är alldeles för energikrävande och otympligt.

Eftersom det stora terroristskeppet redan tagit upp hela dockningsutrymmet till lasthangaren så tvingas landa på skeppets ovandel, ta på sig rymddräkter och klättrar in genom en stor luftslussad ventil (sådana finns på fler ställen på skeppet).

Därifrån tar de sig omkring i mörka korridorer med nödljus och en kuslig tystnad, för att senare ta sig upp till bryggan. Att åka hiss kan bli ett äventyr i sig, eftersom de visat sig inte vara särskilt pålitliga - givetvis är skeppet fortfarande fullt av en massa tekniska problem. Väl uppe på bryggan upptäcker de att hela datorsystemet är utslaget, även reservsystemet varpå det blir omöjligt att scanna skeppet och lokalisera alla tekniska fel. Samma sak gäller på terroristskeppet om de skulle få för sig att docka med detta istället.

Det enda möjlighet som återstår är att lossa de båda skeppen ifrån varandra manuellt. Nere i hangaren finns mekaniken som behövs för att utföra detta, i form av fyra mekaniska klaffar som måste byta läge. Problemet är att inte hissarna fungerar som det ska, så det är långa slingrande gånger för att ta sig dit - några ventiler att docka dropshipet vid finns på underkanten...

Det är först när de börjar komma till Aiolosus undre delar som de kommer i kontakt med aliens. Här har du som spelledare uppgiften att skrämma slag på spelarna med gastkramande action. En alien är egentligen ingen match mot en grupp välutrustade marines om den kommer

framifrån. Problemet är att de alltid väljer de mest osannolika möjligheter, som att exempelvis springa i tak och ventilationstrummor. Hela skeppet är täckt av ett mörker som bara störs av de röda nödljusrören som sitter i alla korridorer - på andra ställen är det kolsvart.

Var någon av de gamla rollpersonerna fortfarande i livet när ni gick över det andra avsnittet så är låt rollpersonerna möta på denne antingen impregnerad och hängande i slemmassor eller jagad och spetsad av en alien i en korridor...

Äventyret får sitt slut

Avslutningstext

För att undvika ett antiklimax på slutet, så följer här en liten nyhetsnotis som du kan läsa upp för spelarna efter att äventyret fått sin avslutning.

US Space Command bärgade strandat rymdskepp

Luna City. Initierade källor i US Space Command låter oss som första tidning avslöja att marinkåren nyligen bärgade det strandade transportskeppet Aiolosus, med en värdefull minerallast avsedd för forskning inom bränsleindustrin. Mineralernas ägare, gruvföretaget United Verbex, tackar genom Jonathan de Caillé i ett offentligt uttalande marinkåren för deras snabba ingripande:

- Det här betyder mycket inte bara för vår forskning utan även för mänskligheten.

Skälet till att den åldrade rymdpråmen Aiolosus fastnade i stjärnsystem AA är inte officiellt, men uppgifter till Luna City Post gör gällande att en hittills okänd xenomorf kan ha varit orsaken. Överste Joe Kerwin vill inte kommentera uppgifterna i detalj, men säger att:

- Vi har fört vissa intressanta fynd till vår forskningsstation i Miami. Vad, kan jag av sekretesskäl inte avslöja.

Vi lär få anledning till att återkomma i detta ämne.

- The End -

Spelledarpersoner: Avsnitt 1

Här följer en uppräknig av alla vanliga spelledarpersoner, de övriga får utläsas från formulären.

Ameen Yakoubi, livsmedelsansarig

Beteende: Ameen är en ganska tystlåten kille som sköter sig själv, men han får kort stubin när han druckit mycket. Han ogillar starkt United Verbex eftersom dessa gjorde honom arbetslös en gång i tiden, men han förstår att det bara är affärer som kaptenen sysslar med. Däremot ogillar han verkligen chefsmekanikern för hans tydligt rasistiska tendenser.

Bakgrund: Han har tidigare jobbat på ett av United Verbex interstellära rymdfärger. Där var han anställd som en av två lastare, men hade även ansvar för tillagandet av maten - vilket dock inte var någon tung uppgift eftersom medparten av restiderna i överljusfart spenderades i nedfryst tillstånd. Efter drygt tio år i tjänst kom han i bråk med kaptenen som tyckte att han misskötte sitt arbete och blev strandsatt på GAK-4643. Under ett års tid tog han ströjobb som lastare i rymdhamnen, men spenderade merparten av tiden åt att supa bort sina sorger.

Han började arbeta på Aiolosus av en lustig anledning. Han jobbade nämligen lastare vid rymdskeppets första resa med den nye kaptenen och när arbetet var klart smög han sig upp till köket och tänkte "låna" ett par flaskor vin. Slutligen blev han så full att han däckade och vaknade upp när rymdskeppet redan var långt ifrån GAK-4643. Seth hade inget annat val än att anställa honom för resan och sedan har han blivit kvar.

Vad han gör: Ameen är "Livsmedelsansvarig", vilket på mer vardagligt språk innebär att han är Aiolosus kock. Även om han ofta tittar djupt i flaskan är han en duktig matlagare som älskar att göra något alldeles extra av den klassiskt tråkiga skeppsfödan. Det rör sig ofta om asiatisk mat och det mesta är kokat i alkohol samt rikligt kryddat - något som inte faller alla i smaken.

Var han är: Han är väldigt förtjust i att sova mycket och länge, vilket gör att besättningen brukar springa förbi och banka på hans dörr när det är dags för frukost. Middagen kommer dock alltid i tid. Under de timmar som han inte sover så håller han till i köket eller i rummen däromkring. Han brukar vara uppe sent på nätterna, dricka vin och titta på gamla hong-kong-filmer. Supa till riktigt gör han alltmer sällan, men det händer det också.

Corinna Strehlau, mekaniker

Beteende: Corinna är en vänlig och blid människa. Hon ler ofta och är genuint hjälpsam. Däremot är hon väldigt fascinerad av teknik och blir lätt distraherad om något mindre problem dyker upp som ingen annan märker "men som jag bara måste fixa nu". Ibland händer det att hon till exempel missar en måltid på grund av något som hon bara var tvungen att mixtra med. Det är inte nödvändigt att saker hon ger sig på ska vara sönder - det räcker med en misstanke om att det skulle kunna fungera bättre.

Bakgrund: Corinna har ingen egentlig utbildning, hon har lärt sig allt hon kan på egen hand. Han är väldigt begåvad och är väldigt intresserad av teknik, så hon kan väldigt mycket. Corinna har arbetat på olika rymdskepp i hela sitt liv, men har bara varit ombord Aiolosus under de senaste tre resorna. Corinna hatar att bli nedfryst, så att gå omkring på skeppet och pillra med olika tekniska mojänger under en resa istället passar henne utmärkt. Hon kommer från SPG 4237, vilket är en koloniserad planet med drägliga förhållanden.

Vad hon gör: Corinna är en av de tekniker som delar huvudansvaret för att rätta till alla de tekniska fel som inträffar i skeppet under en resa. Det innebär att hon alltid måste vara redo att till exempel bege sig ner till maskinrummen för att kontrollera motorerna och så vidare.

Var hon är: Corinna strövar ofta runt i obskyra delar av skeppet och meckar. Hon har dock konstant radiokontakt med de andra teknikerna, så hon kan komma på några minuter om hon behövs.

Jana Kudrick, navigatör

Beteende: Jana gör sig mest uppmärksam bland den övriga besättningen för sitt sjuhelsikes humör. Hon blir förbannad för minsta sak och skriker åt folk som inte gör som hon vill. Jana är inte precis särskilt bekant med någon i besättningen, men hon har gott sällskap av sin dryga halvmeter höga och tama babian som heter Jefferson - ett djur som hon aldrig skulle ha fått ha ombord om hon inte var släkt med kapten.

Bakgrund: Trots att hon är något yngre än kaptenen så här hon faktiskt hans kusin, vilket är den starkaste anledningen till varför hon befinner sig på skeppet. Hon har inte på lång väg lika gedigen utbildning som Seth, utan har mestadels studerat navigation på egen hand. På Aiolosus två första resor var hon anställd som lastansvarig, men när den förre navigatören mönstrade av tog hon över som navigatör.

Vad hon gör: Jana är Aiolosus utbildade navigatör, vilket är en ruskigt tråkig befattning på ett rymdskepp som bara åker raka vägen genom rymden. Hon ställer in kursen när skeppet ska slå på huvudmotorerna och kontrollerar den då och då.

Var hon är: Hon spenderar mycket tid på plan fem där hon i princip inte gör något vettigt, förutom att läsa science fiction-böcker och ta hand om sin apa, Jefferson. Annars är hon förtjust i att gå runt och skrika och gorma på alla som inte gör som hon vill. Hon har även vaktjänst på bryggan några timmar per dygn.

Kane Verb, skeppsläkare

Beteende: Kane är en väldigt lugn och kylig person som inte blir upprörd av någonting. Han förlitar sig på logik, inte känslor vilket kanske inte är så konstigt med tank på att han är en syntetisk person - en robot som ser precis ut som en människa. Hans avancerade kretsar känner känslor, men han låter inte dem bestämma något. Som i princip alla syntetiska människor har Kane en spärr som gör att han inte medvetet kan skada någon människa. Men det hindrar inte att han utför experiment på dem... Kane är extremt nyfiken.

Bakgrund: Man kan säga att kapten Seth Kudrick fick Kane på köpet när han övertog Aiolosus från det kursade företaget Nova. Det är detta företag som skapat Kane för att åka med på transportresor och syssla med experiment och logiska frågor. Väldigt få kände på den tiden till att han var syntetisk och på dagens Aiolosus är ingen medvetande om detta.

Kapten har inte råd att ge honom särskilt mycket betalt, men han har fortfarande tillgång till en gammal forskningsfond - så Kane nöjer sig med vad han får.

Vad han gör: Kane träffar de andra på skeppet i princip endast vid måltiderna eller när de söker upp honom. Sin tid ägnar han åt biologisk forskning och diverse experiment. Dessa kan få resultat som ser extremt äckliga ut, men som Kane anser vara intressant och därmed förvarar fullt synliga i glasbehållare. Det och hans kalla, analytiska sätt gör att de flesta känner ett visst obehag i hans närhet och undviker att besöka hans laboratorium.

Var han är: Kane spenderar som sagt nästan all sin tid i sitt laboratorium för att analysera det senaste experimentet. Han syns i andra delar av skeppet endast vid måltiderna eller om kaptenen har kallat på honom via radion.

Katie McKay, andre styrman

Beteende: Katie är typen som alltid känt sig förbisedd vilket gett tydliga avtryck i hennes attityd. Hon har alltid haft som dröm att bli kapten på ett rymdskepp och är fullt övertygad om att det enda skälet till att hon inte är förste styrman är på grund av att hon är kvinna. Hon intrigerar mot allt och alla, samtidigt som hon slickar uppåt och sparkar nedåt. Hon uppfattas som en pedantiskt streber som ständigt gnäller och skvallrar om andras misstag.

Bakgrund: Hon har en gedigen utbildning med hyfsade betyg från ett institut för rymdfart och har jobbat för United Verbex i ett par år. Därefter blev hon förbannad på sin kaptens arrogans och ovilja att befördrar henne, varpå hon mönstrade av. Hon har jobbat på Aiolosus i två år.

Vad hon gör: Vid start och landning har hon det sekundära ansvaret och håller koll på alla mätare. Under själva färden delar hon tillsammans med förste styrman, navigatören och säkerhetsansvarig på vaktjänsten på bryggan.

Var hon är: När hon inte har vaktjänst så springer hon runt på skeppet och kollar så folk sköter sig, precis som om hon hade haft något slags övervakande tjänst. Några egentliga fritidsintressen har hon inte, men försöker umgås så mycket som möjligt med kapten.

Kylie Halley, lastansvarig

Beteende: Vissa dagar kan man fråga sig vad Kylie har på ett rymdskepp att göra. Hon har tydliga bimotoendenser, som att t.ex. springa runt på skeppet i klart obekväma kläder. Dessutom så ligger hon ofta och drar sig i sängen på morgnar. När hon slutligen tvingas att gå upp så driver hon mest runt på skeppet som den riktiga drönaren hon är.

Hon är fullt övertygad om att Brett Manus är förtjust i henne, vilket hon tycker är mycket roligt och retas med honom så ofta hon kan. Hon brukar hänga efter honom och be honom om att förklara olika tekniska detaljer som hon inte förstår ett skvatt av. Hon har rent allmänt svårt att greppa olika tekniska saker.

Bakgrund: Kylie kommer från en rik familj på planeten GAK-2830 och hennes familj placerade henne på en dyr internatskola för att hon skulle få en kod utbildning. Hon var alltför obegåvad för att klara av att ta en examen i något vanligt ämne, men fick ett tips av en kurskamrat att hon kunde bli lastofficer på ett rymdskepp - ett arbete som till titeln låter bra mycket viktigare och avancerat än vad det är. Sagt och gjort, snart blev hon fast anställd på Aiolosus.

Vad hon gör: Hon gör nästan inget vettigt alls under resan. Lasten står ju där den står i de stora lastutrymmena och det finns ingen anledning att övervaka den. Därför spenderar hon merparten av dagarna antingen till att driva runt på skeppet och sova. Det händer med jämna mellanrum att hon inte dyker upp till det schemalagda morgonmålet, eftersom hon helt enkelt ligger och sover. Därför har Brett Manus tagit för vana att banka på hennes dörr på morgnarna, vilket resulterat i att hon ibland sover med öronproppar.

Var hon är: På morgnar ligger hon och sover på rummet. Under själva arbetsdagen driver hon runt på skeppet och kollar vad andra gör, utan att själv vilja utföra nåt arbete. På kvällarna tittar hon oftast på gamla amerikanska actionfilmer och klagar på hur dåliga dem är.

Poncé Caldera, säkerhetsvakt

Beteende: Poncé är en överlägsen och utseendefixerad macho man. Han ser ner på alla som arbetar och framför allt ser han ner på människor som befinner sig i eller har befunnit sig i GAK-4643s kolonier. Han har spöat många sådana och kan tänka sig att göra det igen. Poncé är mycket stolt över både sina biceps och sin torso, han spatserar därmed gärna runt i åtsittande tröjor och så vidare. Han är mycket väl medveten om att han står under Cameron Ruiz beskydd och att han därmed kan vara hur otrevlig han vill. Han fjäskar däremot hämningslöst för Ruiz.

Bakgrund: Poncé kommer från GAK-4643 där han arbetade som säkerhetsvakt i Hålan - ett jobb som han älskade. Han gick runt med en grupp likasinnade och slog alla som inte arbetade tillräckligt hårt, och han var bra på det. Hans nit upptäcktes och han steg i graderna. Numera tjänstgör han som livvakt åt mindre betydande medlemmar av de två styrande familjerna. Hans lojalitet kan inte ifrågasättas.

Vad han gör: Poncé följer oftast efter Ruiz för att se till att denne inte blir skadad i några sammanhang samt för att sätta muskler bakom Ruiz argument. I övrigt njuter han av att trakassera folk från GAK-4643. Om man tittar in i hans rum när han inte förväntar sig något besök kan man mycket väl se honom stå och spanna sig framför en spegel. Poncé har en automatpistol som sitter i ett hölster på hans dyra läderbälte.

Var han är: Poncé är oftast där Cameron Ruiz är, annars har han blivit beordrad av denna att hämta något eller göra något.

Regelsystem: G20

Vad är G20?

G20 är ett mycket enkelt T20-baserat regelsystem för konventsbruk. Det innehåller det bästa ur det hederliga T20-systemet men ligger samtidigt nära friformsspelande. I princip går det ut på att du vid viktiga situationer slår en T20. Högt är bra, lågt är dåligt. Du har inget specifikt värde att slå över, utan det är upp till spelledaren att uppskatta framgången utifrån rollpersonens förutsättningar.

Färdighetsslag

När en karaktär i äventyret försöker göra något utöver det vanliga eller rollpersoner aktivt tävlar emot varandra eller spelledarpersoner, så bör ett färdighetsslag slås. Den aktuella spelaren eller spelledaren (om det är en SLP) slår en T20. Regeln ju högre desto bättre gäller. Det finns inte något specifikt värde att slå över, utan i de flesta fall är det enkelt att utifrån träningslaget avgöra hur god framgången är.

1-5 är allt som oftast misslyckat, medan 16-20 är lyckat såvida inte väldigt extrema omständigheter gäller. I övrigt får du bedöma från fall till fall vad som är lyckat, respektive misslyckat. Som tumregel kan det sägas att en duktig skytt i klart ljus och på nära avstånd bör slå över tio för att träffa med sin pistol.

Hur högt respektive lågt man slår avgör som tidigare nämnt hur bra respektive dåligt det går. Detta medför att 1 alltid är ruskigt dåligt, medan 20 är en stor framgång.

Karaktär vs Karaktär

Tävlar två karaktärer mot varandra om att till exempel spela schack eller bryta sig ur varandras grepp så slår båda en T20. Den som slår högst vinner. Hur klar vinsten är beror givetvis på differensen. Är den ena karaktären tydligt duktigare än den andra bör du väga in detta genom att addera ett lagom stort tal (fem?) till dennes träningsresultat.

Strider

Initiativ: Finns det inga tydliga spelmässiga skäl till varför en spelare ska handla framför en annan spelare, så slår alla inblandade en T20. Högst handlar först och så vidare. Du kan bara utföra en offensiv handling per initiativslag, men så många defensiva som är logiskt för stunden.

Avståndsstrid: Den som skjuter slår en T20. Om salvan träffade eller inte avgörs av ett vanligt färdighetsslag. Du bör väga in tydliga svårigheter som exempelvis mörker och erhållna skador.

Undvika: Blir en karaktär beskjuten kan denna försöka kasta sig undan. Slå en T20. Finns det något att kasta sig in bakom så bör det inte vara alltför svårt att lyckas, men är sådant inte fallet är det ruskigt svårt...

Närstrid: De inblandade slår enligt "Karaktär vs Karaktär" ovan. Vinnaren får slå skadeslag.

Skador

En karaktär tål 25 skadepoäng innan denne är död. En karaktär får exakt så många skadepoäng som blivit framslaget. Kroppsskydd skyddar alltid i avståndsstrid, medan det i närstrid bara skyddar de kroppsdelar där det sitter. Var träffen tar är upp till spelledaren att avgöra. Kroppsskydd plockar antingen bort all skada eller (om skadan överskrider skyddsvärdet) ingenting alls. Se nästa sida för en lista med skyddsvärden.

Varje gång en karaktär blir träffad ska man slå ett chockslag för att se hur skadan uppfattas. Slå en T20, blir det lägre än antalet skadepoäng mister karaktären medvetandet. Annars händer inget ytterligare. En karaktär återfår naturligt ett skadepoäng per dag, men med modern

läkarvård kan man återfå fyra poäng per dag. Man återfår medvetandet när det passar i äventyret eller genom att lyckas med ett nytt slag när antalet skadepoäng minskat.

Vapen och rustningar

Vi beskriver här alla de vapen som kan vara aktuella att använda i äventyrets olika delar. Detta är viktigt, inte minst för överraskningseffekten, att inga av de välkända tyngre vapnen förekommer i äventyrets första del. När det gäller skadorna för de olika vapnen så gäller denna inte ett enstaka knytnävslag/skott, utan en hel slagserie/salva.

Olika typer av närstridsvapen: För enkelhetens skull skiljer vi bara på naturliga och riktiga närstridsvapen. Skulle det bli aktuellt att använda ett svärd eller liknande stort och kraftfullt närstridsvapen så ge det i så fall en ännu högre skada (t.ex. 4T6).

Salvor och enkelskott: Har man ett höghastighetsvapen vill så klart kunna skjuta många skott. För enkelhetens skull så är skadorna oberoende av hur många skott man skjuter - även när man spyr ut kulor är det omöjligt att träffa med alla. Du bör dock väga in antalet kulor som avlossas när du uppskattar om det är en träff eller inte. Skulle någon slå ruskigt bra så tveka inte att öka skadeverkan med 1T6.

Pistoler och eldkastare skjuter enkelskott (stryk en kula), kpistar skjuter treskotts salvor (stryk tre kulor) och de övriga automatvapnen skjuter automateld (stryk tjugo kulor).

Ladda om: Det går ganska snabbt att ladda om ett vapen om man är tränad. Räkna med ungefär fem sekunder för att slänga bort det gamla, sätta in det nya och göra mantelrörelsen.

Närstridsvapen	Skada	Kroppsskydd	Skyddsvärde
Naturliga vapen	2T6	Vanlig skyddsväst	5
Kniv, klubba osv.	3T6	M3 Personal Armor	10

Avståndsvapen	Skada	Kaliber	Ammu	Vikt	Övrigt
Beretta 92F Pistol	3T6	9mm	7	0,95 kg	
H&K MP7 SMG	3T6	9mm	27	1,85 kg	
Colt M41A Pulserifle	4T6	10mm	100	4,70 kg	4 spränggranater, 5T6 skada, -1T6 skada/m
Colt M56 Smartgun	4T6	10mm	100	17,8 kg	Autoaim, håller bara stativet åt rätt håll
M240 Flamethrower	5T6	Eld	20	10,5 kg	När upp till 25 meter, träffar allt i sin väg

Special: "Jag håller inne avtryckaren": Kommer det en otäck alien springande rakt mot en i korridoren kan det vara en bra idé att bara rikta vapnet och hålla inne avtryckaren. Slår man hyfsat med tärningsslaget så får man slå skada på målet en gång per meter den förflyttar sig. Då varelsen kan springa på väggar och föredrar mörka utrymmen kan det dock vara svårt att alltid rikta vapnet rätt.

Special: "Jag skjuter iväg en granat": En Pulserifle har granatkastare som i standardutförande skickar iväg granater av typen High Explosive Armor Piercing. Man siktar och skjuter mot målet precis som vanligt. Skulle man inte slå tillräckligt bra går förmodligen skottet förbi sitt mål och slår ned någon annanstans. Var får spelledaren slumpa fram eller själv bestämma. En granat gör 5T6 i skada vid sin nedslagsplats och skadan minskar med 1T6 per meter.

Special: "Jag sprayar korridoren full med eldkastaren": En Eldkastare är ett monströst vapen. Inte nog med det gör enorm skada, du kan dessutom med lätthet fylla en hel korridor med eld. Håller man inne avtryckaren får man slå ny skada ungefär var fjärde sekund - med andra ord: offret är rostbröd. Aliens tål eld onaturligt bra, varpå dess skyddsvärde räknas dubbelt...

Realism

Vi uppmanar dig som spelledare till att låta striderna vara så realistiska och dödliga som möjligt. Därför kan det vara bra att tänka på att en vanliga människa i princip dör omedelbart om denne träffas av en Pulsrifle, Smartgun och Flamethrower. När det gäller dessa vapen är alltså skadorna mest tänkta att verka mot andra varelser än människor...