

The title 'FARSCAPE' is written in large, golden, serif capital letters. Below it, the word 'Kryssningen' is written in a smaller, golden, cursive script. The text is set against a dark blue, textured background that resembles a space helmet or a piece of equipment, with a starry space scene visible through a central opening. The overall design is futuristic and evocative of space exploration.

FARSCAPE Kryssningen

En dramatisk dokumentär om den interplanetära
lyxkryssaren ALTHOSE:s sista resa

Författare: Robert Holmberg
Mittkon 2002

Välkomna till ALTHOSE, nöjeskryssaren!

Koncernen Kreiss & Krauss ber att få hälsa Er hjärtligt välkomna till Ert livs största upplevelse. Aldrig tidigare har Ni skådat ett skepp så fyllt av möjligheter att underhålla just Er! Eller vad säger Ni om över 30.000 enskilda spel med varierande insatser och vinstchanser (varav flera totalförbjudna på andra platser), förtjusande vackra kvinnliga och manliga tjänare redo att betjäna Er, strålande megastjärnor från hela det kända universat, underbara kulinariska fröjder för alla sinnen, universums starkaste fullsolsbastu, Arenan – en chans att vinna stora pengar på Era kroppsliga färdigheter, och mycket mycket mer. ALTHOSE – när du verkligen förtjänat att skämma bort dig!

(Utdrag ur ALTHOSE:s mycket påkostade reklambroschyr)

Bakgrund

ALTHOSE är ett skepp med en lång och brokig historia. Skeppet byggdes för mer än 400 år sedan av scorvianerna, ett mycket lömskt och krigiskt släkte, för att användas av deras militära väsen för en tänkt expansion in i luxanskt territorium. ALTHOSE var en mycket kraftfull pansarkryssare, utrustad med ett vapensystem så väl integrerat i resten av skeppet att det i stort sett var omöjligt att upptäcka. Att systemet sedan också var starkt nog att på egen hand kunde utplåna en skvadron luxanska stridsskepp och att skeppet kunde använda sig av starburst (med en enorm energiförbrukning, men i alla fall) för att flytta sig enorma sträckor på nolltid gjorde det inte till en mindre eftertraktad militär hemlighet. Tyvärr, eller ska man kanske säga som tur är, kom en grupp mindre nogräknade inhyrda specialister hemligheten på spåren och sålde fabriken koordinater till luxanerna för en smärre förmögenhet.

Fabriken förstördes strax därefter tillsammans med årtionden av forskning och oersättlig kunskap – men ett av skeppen lyckades överleva katastrofen: ALTHOSE 1, ett demonstrationsexemplar fyllt av tidiga konstruktionsfel och ett oerhört komplicerat navigationssystem, befann sig på en testflygning i fiendeterritorium samtidigt som varvet förstördes. Tyvärr visade det sig att starburstdriften inte riktigt fungerade som den skulle och skeppet hamnade, efter att ha flytt undan en mindre attackstyrka, i de Icke-kartlagda Territorierna utan någon energikälla stor nog att ladda upp skeppet igen. De scorvianska befälen tvingades lämna skeppet, men ordnade först så att det skulle utplånas om någon annan än de satte foten på det – om inte de skulle få skeppet skulle inte heller någon annan få tag på det. Scorvianerna kom dock aldrig hem, utan fastnade i en subrymdsanomallitet på vägen (vilket är en helt annan historia).

200 år senare hittades skeppet av en slump av en nomadisk rymdfarande ras som tog skeppet i användning och började nyttja det som en enorm barnkammare (programmet som styrde självförstörelsefunktionen hade vid detta skede fastnat i en underlig loop av beräkningar som den än så länge inte lyckats ta sig ur). Skeppet kom åter i användning och kom så att ge sig ut på en lång och strapatsrik resa genom rymdens många utforskade områden. Nomaderna hamnade efter ett femtiotal år i

ekonomiska bekymmer och sålde ALTHOSE till en vapensmugglare, som i sin tur blev tvungen att ge upp skeppet till Peacekeepers (en sorts polisiär organisation i området) efter att han arresterats. De bestämde sig för att förstöra skeppet då det antagligen var besudlat efter kontakt med så många främmande varelser, men tack vare en allt ökande byråkrati hamnade det i stället på en förvaringsplats för beslagtagna fraktskepp. Det var här, ytterligare ett par årtionden senare, som entreprenörerna Kreiss & Krauss hittade det och bestämde sig för att göra slag i saken och förvandla det till den kända rymdens största och mest luxuösa kryssare.

Det är på detta världsrymdens palats som konventsäventyret "Kryssningen" utspelar sig. Många år har gått sedan skeppet byggdes om för att passa alla möjliga intressen hos alla tänkbara besökare, och skeppet har under åren genomgått åtskilliga ombyggnationer för att bättre passa en allt större marknad. Kreiss & Krauss vände sig till en början enbart till sin egen planets befolkning, men insåg snart att det skulle vara lönsammare att flytta sig mellan flertalet olika världar – och på den vägen är det. Skeppet är numera ute flera år åt gången och seglar mellan de största och mest lukrativa världarna i den kända rymden. Skeppet är inte så enormt att det kan ta hur många besökare som helst åt gången, utan har specialiserat sig på de som betalar bäst. Hittills är det ingen som upptäckt varken skeppets starburstmöjligheter (rymdhopp) eller dess avancerade vapensystem. Hittills...

Äventyret i korthet

Spelarna kommer i detta äventyr att få gestalta vissa speciellt utvalda karaktärer ur ALTHOSE:s knappa besättning och några av dess besökare i fyra olika scener. Varje scen kommer att beskrivas enskilt med miljö, viktiga SLP:s och händelseförlopp. Räkna med att varje scen kommer att ta en dryg timme att spela och lägg som spelledare tonvikten på den del som du tror att spelarna kommer att tycka bäst om att spela – det är ingen vits att hetsa ifrån något som spelarna uppenbarligen gillar bara för att komma till slutmålet.

Det kan vara av vikt att påpeka att äventyret är rätt löst uppbyggt för att kunna anpassas så lätt som möjligt till spelarnas handlingar, som på så sätt får betyda mer. Jag råder dig att använda de SLP:s som finns i så stor utsträckning som möjligt för att föra handlingen vidare eller för att ställa till det för spelarna – verkar spelarna fullt upptagna med att interagera med varandra behöver du dock inte slänga in en massa SLP:s som de kan socialisera med utan kan använda dem mer sparsamt. Inget i det här äventyret är egentligen hugget i sten utan förändra så mycket som du tycker behövs – infoga gärna fler intressanta aliens (SLP:s) och var inte rädd för att göra dem exotiska och excentriska, det är lite av tanken.

Vad gäller äventyrets inriktning är det främst humor och karaktärs gestaltande drama som gäller, men det kommer även att finnas utrymme för ofantliga mängder action och/eller problemlösning om det är något som passar spelarna. Äventyret kräver förmåga till improvisation hos både spelledare och spelare vilket ska ses som en frihet snarare än en begränsning. Det är dock bra om du som spelledare försöker

följa den röda tråd som löper genom äventyret för att på ett passande sätt knyta ihop allt på slutet.

Samtliga karaktärer delas ut till spelarna (om de inte redan fått dem) i föreskriven ordning (alltså, spelare ett får samtliga karaktärer märkta 1, spelare två får karaktärerna märkta 2 o.s.v.) på en gång, men påpeka att de inte ska läsa de sista karaktärerna förrän strax innan scen 4. Det är av stor vikt att du som spelledare har läst igenom karaktärerna innan du spelleder, eftersom de flesta av dem är rätt underliga och kommer att kräva speciell uppsikt.

Scen 1 sätter allt i rörelse då ett fanatiskt kollektiv av semiintelligenta pälsdjur anländer till kasinot med en diabolisk plan och ett mer eller mindre kompetent manskap. Skeppets gamla system börjar vakna till liv igen och kopplar upp försvarssystemet för att ta hand om denna ofantliga mängd inkräktare. Loopen som hindrar skeppet från att explodera börjar redas ut.

I scen 2 förflyttar vi oss till ett kök på en av de större restaurangerna på skeppet där vi får träffa några individer ur ALTHOSE:s personal och medverka i deras upptäckt att något är mycket fel med det annars så fridfyllda skeppet.

Scen 3 tar sedan över med vaktstyrkans konfrontation med en anfallande styrka inkräktare. Hela uppståndelsen slutar med att skeppet initierar starburst (rymdhopp) och slungar sig iväg djupt in i de Icke-kartlagda Territorierna.

Det hela avslutas med *scen 4* där vi får följa skeppets kapten, en nitisk inspektör samt två gamla bekanta från scen 2 i vad som kan bli ALTHOSE:s sista tid. Loopen som hållit skeppet från att förstöras löser upp sig och en nedräkning mot förintelse börjar. Hur det hela slutar beror till stor del på vad karaktärernas val och handlingar.

ALTHOSE – En genomgång

Hela äventyret utspelar sig på ett gigantiskt rymdskepp – ett skepp som spelarna, än hur mycket de försöker, aldrig riktigt ska kunna känna sig vana vid. Försök som spelledare att ge intrycket av något enormt och labyrintliknande. Så länge spelarna håller sig till de kända och mer befolkade delarna av skeppet (kasinot, garaget, restaurangen, och de olika nöjesställena) ska stämningen vara den av festligheter, pompa och ståt, massor av glitter och glamor. Tänk dig hur Las Vegas kasinon skulle se ut i Platons idévärld, kasta sedan ut det i världsrymden, fyll det med udda existenser och ännu mer udda spelmöjligheter och nöjen – det är ALTHOSE i ett nötskal.

Beger sig karaktärerna däremot ifrån alla ljusen och skratten förvandlas skeppet till något mörkt, mystiskt och nästan hotfullt. Det verkar finns tusentals ventilationstunnlar som sträcker sig genom hela skeppet i ett labyrintliknande mönster, och bortom nöjesställena finns ljusdämpade, metalliska gångar som främst verkar vara avsedda för teknisk personal. Man skulle mycket enkelt kunna gå vilse och spendera flera dagar med att försöka hitta tillbaka från dessa ställen. Det finns varelser som bor och uppehåller sig i dessa gångar, men de är mycket ljusskygga och ibland även skrämmande hotfulla. Vissa har spelat bort sina livs besparingar och lever

på de rester av mat de kan hitta, eftersom de inte har råd att ta sig ifrån skeppet längre. Andra håller förbjudna spel och tävlingar bakom stängda dörrar, inne i avspärrade gångar och alkover. Det vandrar även omkring tungt beväpnade säkerhetsvakter i dessa kvarter, men de ser för det mesta mellan fingrarna med de osedligheter som förekommer (mot betalning naturligtvis).

De allra flesta maskiner som finns på skeppet är självmedvetna i varierande grad och många av dem kan kommunicera med hjälp av ljud såväl som skrift. De är både av biologisk och elektronisk art (det förekommer även blandningar) och har inte mycket till långsiktiga mål, annat än det de är designade för att göra. Detta förändras dock i scen 2 när säkerhetssystemet vaknar upp och driver alla maskiner på skeppet galna. Det sker en enorm förändring och vissa av dem gör nu allt för att göra livet surt för individerna ombord, även om de flesta har egna agendor och kan övertalas till lydighet av diplomatiska karaktärer (en mekanisk dörr kanske vägrar öppna om den inte får uppskattning, en sötsaksautomat kanske blir less på att alla stoppar pengar i den och spottar ut dem och är oförskämd, eller varför inte låta ett roulettspel attackera folk med de små stålkulorna). Det viktigaste i förändringen är att tjänarna ska gå från att ha varit beskedliga och lydiga till att bli oförskämda och revolterande, dock helst på ett komiskt sätt.

Vad gäller övriga miljöer och platser så kommer sådant som är av speciell vikt att beskrivas under respektive scen, skulle spelarna besöka andra platser står det dig fritt att komma fram med egna beskrivningar utifrån vad som tidigare sagts om skeppets atmosfär.

Scen 1 – skeppet som aldrig sover

Intro

ALTHOSE:s nöjesmetropol är verkligen en fröjd för ögat. Överallt glittrar enorma skyltar i sprakande färger över hela spektrat. Här finns allt en patologisk spelare skulle kunna önska sig och mer därtill. Skulle turen vända och medlen bli för få finns det alltid sätt för den mindre nogräknade att ta sig tillbaka till glamouren eller att avsluta sin existens i sus och dus. De stora svävande monitorerna sänder hela tiden ut ett axplock av all spänning som erbjuds runt om i området.

På ett litet kafé i hjärtat av denna högborg sitter en grupp individer som vid första anblick inte skiljer sig speciellt mycket från alla andra saliga själar som vandrar runt och njuter i detta paradiset – men som så mycket annat ombord på ALTHOSE ligger sanning och sinnesintryck inte alltid så nära varandra som man kan tro.

Spelarnas karaktärer

Att påpeka vad gäller rollpersonerna till denna scen är att de alla är relativt extrema. En av karaktärerna, *Greeb*, är ett kollektiv av 15-20 rätt söta, små och håriga varelser. Denna karaktär består både av den fysiska manifestationen (alltså de söta varelserna) och en större, andlig existens som kommunicerar via telepati. Denna existens krafter (främst förmåga att telepatiskt kommunicera, kontrollera och attackera andra varelser) minskar i takt med att kollektivet blir mindre. Du får gärna utnyttja detta genom att se till att några av de små livnen hamnar i knipa. Detta kan vara en mycket svår karaktär att spela, men ge spelaren all hjälp han eller hon behöver och se till att de individuella varelserna i stort följer de kommandon de får av den andliga existensen. De är alla ett i sinnet, men kan agera självständigt när existensen så vill. De är mycket bra att använda som spioner, eller för att utföra diverse uppdrag – men kom ihåg att spelaren spelar alla dessa, samt helheten.

Hima har kraften att sammankoppla sig med all elektronisk utrustning, men även med elektroniska livsformer. Det är en extrem njutning för henne att sammangå med en maskin och hon når i de flesta fall full kontroll över det hon sammangår med. Maskiner hon delar sitt psyke med blir också en del av henne och när hon kopplat sig samman med något kommer hon att ta del av dess önskemål och målsättningar. Det är av vikt att du beskriver hennes nya begär efter det att hon kopplat sig samman med något.

Räknarn är inget annat än en del av det ursprungliga säkerhetssystemet på ALTHOSE som kommit bort från sitt hem. Fernheler vann honom på ett parti Tribråde och har nu återfört honom till sitt ursprungliga habitat. Som du kanske märkt när du läst igenom rollerna så ingår den biomekanoida varelsen som här kallas *Räknarn* i varje scen och då kan man ju undra hur karaktären hinner mellan de olika grupperna – svaret är mycket enkelt: Det är nämligen utseendet till trots inte samma individ. Det är viktigt att inte låta spelarna få veta detta, utan hålla dem undrande

fram till scen 4 när ALTHOSE forna säkerhetsstyrka vaknar upp till full kraft. Biomekanoiderna har i samtliga scener där de är spelarpersoner svårt att acklimatisera sig och byter ständigt uppgift – eftersom deras egentliga styrsystem är ur funktion vandrar de omkring på skeppet och åtar sig det arbete som faller dem in.

Fernheler, den sista av karaktärerna i denna scen, är en riktigt slemmig skojare med vad man skulle kunna kalla magiska krafter. Den lille bläckfiskliknande varelsen är nämligen ytterst kompetent vad gäller nanoteknologisk utrustning, som denne kan placera ut varhelst han befinner sig. Låt spelaren hållas och tillåt honom att göra saker som kan te sig magiska bara spelaren har en bra förklaring för hur teknologin han eller hon använder fungerar (alltså rent praktiskt – är det en sändare/ mottagare/ holoprojektor/ spänningsmodulerare etc.). Om det hela urartar finns det dock en lösning på problemet – ALTHOSE är utrustat med avancerad dämpningsutrustning som kan sätta allt elektriskt på en viss plats ur funktion av rent säkerhetsmässiga skäl. Detta kan också användas för att hålla paranoidheten uppe hos Fernheler, då hans utrustning kan sluta fungera ibland – något som den aldrig gjort förr.

Miljö

Denna scen är, om karaktärerna inte bestämmer sig för att göra något väldigt underligt, uppdelad i två distinkt skilda miljöer. Den första miljön är det gigantiska kasinot där spel och spelare från hundratals världar finns samlade – ett jättelikt Las Vegas i yttre rymden alltså. Den andra miljön tar vid när karaktärerna bestämmer sig för att leta reda på skeppets nexus för att koppla upp Hima mot huvudsystemet.

Kasinot och Nöjesmetropolen

Denna del av skeppet måste ses som hjärtat i Kreiss & Krauss lukrativa verksamhet. Här finns allt som de bästa kunderna skulle kunna önska sig vad gäller tävlingar, hasardspel, enarmade banditer, scenshower, butiker, mat, dryck, solarium, stridsarenor och andra nöjen. Några exempel på tävlingar och nöjen finns beskrivna nedan, men det står dig fritt att utveckla koncepten och komma fram med egna delar i det mångfacetterade nöjesutbudet. Som en riktlinje kan sägas att galna spel alltid är populära – särskilt om de ger möjlighet att tjäna stora pengar, men betänk att inte göra varje nöje till något extremt eftersom de lätt försvinner in i varandra då. Använd din fantasi till att skapa logiska och relativt ”vanliga” nöjen för att sedan krydda det hela med det bisarra.

Nöjesmetropolen är stor som ett bostadskvarter och flera våningar högt. Det går inte att röra sig någonstans utan att komma i kontakt med någon sorts nöje och överallt finns varelser i underliga utstyrlar som vill få med så många som möjligt till sina chefers utbud. Det är omöjligt att säga exakt hur många olika nöjen det finns, men räknar vi bara spelen och tävlingarna är de över 30.000 och blir fler varje cykel. Antalet individer närvarande i nöjesmetropolen vid en viss tidpunkt är också svår att predicera, men det är alltid trångt vid de populäraste spelen och mycket lätt att tappa bort både sig själv och sina pengar. Det är i vilket fall som helst fråga om tiotusentals besökare.

Tribråde

Tribråde är ett av de populäraste spelen, alla kategorier, på ALTHOSE – kanske främst som publiksport. Området där spelet äger rum är avspärrat med höga elektriska stängsel som kopplas igång så fort spelen börjar. Publiken sitter på utsidan av stängslet och spelarna på dess insida kring ett mycket stort, helt runt, bord. Antalet spelare sträcker sig mellan sju och fjorton och varje spelare måste för att få delta betala en smärre avgift, samt ha med sig upp till tio liv. Dessa liv är inget annat än intelligenta varelser som spelaren har skrivit kontrakt med innan spelet börjar. Det är för det mesta mycket välbetalt att vara ett extra liv, särskilt om spelaren har svårt att få ihop tio stycken. För det mesta är det individer som inte har något att förlora som anmäler sig, utstötta och hemlösa som ser sin chans att bli rika. Det förekommer även personkulter till vissa kända storspelare varifrån liv hämtas.

Spelet i sig är inte speciellt avancerat, men ytterst spännande att betrakta. En spelare väljs slumpmässigt vid spelets början att vara sändare och dennes tankar visualiseras med ljud och psykedeliska färger via flertalet stora monitorer som sitter uppsatta till publikens förtjusning. Rollen som sändare byts så fort ett liv förloras, till den spelare som förlorade livet och följer på så sätt den som senast hamnat i underläge. Det är också möjligt för riktigt hängivna åskådare att koppla upp sig mot sändarens tankar via en elektronisk utrustning som finns att tillgå vid varje sittplats. Upplevelsen är för det mesta väldigt kaotisk och stark, vilket lett till att flera åskådare utvecklat ett beroende för den och kommer till tävlingarna för att få sig en kick.

Spelet är ett enkelt kortspel där man får en giv, gradvis satsar och synar för att slutligen visa sin hand för de motståndare som är kvar. Väljer man att vara med i budgivningen betalar man en viss summa pengar samt går med på att förlora ett av sina liv slumpmässigt genom elektrifiering om man inte skulle vinna given. Det är fullt tillåtet att satsa trots att man inte har några extraliv kvar, men då är det ens eget liv som står på spel. Det är också tillåtet att lämna bordet efter en avslutad giv. Det är möjligt att lämna bordet mitt under en giv, men det kräver att man offrar tre av sina extraliv för att dra sig ur.

Under själva spelandet är spelarna mentalt sammanlänkade med varandra genom avancerade apparater och korten de har är möjliga att spela mot andra spelare istället för att samla på handen. Dessa kort har olika funktioner, men för enkelhetens skull kan man säga att varje kort symboliserar en känsla (t.ex. hopplöshet, ilska, glädje, sorg, depression, o.s.v.). När dessa spelas mot en spelare kommer denne att känna av känslan via länken, men inte veta vem som skickade den. Väldigt skickliga spelare har fått motståndare att bli fyllda av vredesmod mot andra spelare, eller t.o.m. att ta livet av sig för att allt känns så hopplöst. Ju bättre spelare, desto starkare känslor kan denne åstadkomma.

Varför skulle man då vilja utsätta sig för detta? Jo, vinsterna är oftast enorma och skickliga spelare kan klara av att leva ett jetsetterliv i flera cykler efter bara en enda stor tävling.

De största storspelarna som finns vid ALTHOSE när äventyret utspelas är *J'Hree* (en grön, enorm varelse som mest liknar en amöba – ytterst duktig på mental blockering), *Nifri Nifti Nifs* (en trehövdad varelse med mycket spretiga fingrar –

väldigt duktig på att få motståndarna att känna empati och kärlek för sig själv under spelets gång), stormästaren *Felsen* (en ljusvarelse upphöjd till gudsstatus av sina hängivna följeslagare, duktig på alla områden), *Gorgo* (en sorts barbarisk kvinna med ytterst groteska drag som för det mesta brukar gå bärsärkagång under spelets gång och bli portad en eller flera cykler), *Daran Garang* (en humanoid falskspelare som är duktig på att få spelare att hata varandra), *Fni* (ett rättliknande djur som har en gudalik tur) och *Olnoln* (före detta stormästare med hämndbegär, också duktig på det mesta).

Moljisk Kringelkastning

Moljisk kringelkastning är ett mycket mindre excentriskt spel än Tribräde som finns i mer än hundra olika former runt om i kasinot. Det är en mycket enkel idé i grunden. Varje spelare, upp till tre samtidigt, satsar pengar på en Moljisk Träskbest (hätska små varelser med en fasansfull ovana att dräpa allt som kommer i deras väg) bland flera hundra och får sedan välja tre kringlor var. Dessa kastas sedan mot bestarna som i de allra flesta fall äter upp dem, men eftersom träskbestarnas matsmältning inte är den bästa kommer de till sist att må så dåligt av kringlorna att deras inre system upphör och de dör. Det gäller för spelarna att välja rätt best (en som är nog nära att trilla av pinnen), vara duktiga på att träffa den med kringlan, samt ha valt en kringla sammansatt av rätt ämnen som besten inte tål (vilket oftast skiljer sig från best till best). Vinsterna är inte skyhöga, men kammar man in en jackpot så har man så att man klarar sig ett tag framöver.

Fring

Fring är ett sorts tärningsspel där det gäller att få så höga siffror som möjligt genom att kasta ett par tärningsliknande insekter. Lyckas man kasta ner dem till en större och hungrigare insekt som bor i ett hål på spelplanen får man extrapoäng. Fring är ett mycket frustrerande spel, särskilt för överförfriskade, då tärningsinsekterna ibland bestämmer sig för att springa omkring på planen och på så sätt kanske förstör ett annars högt resultat.

Grednar Kreem!

Ett mycket avancerat spel där det gäller att satsa pengar på rätt siffer- och bokstavskombinationer utifrån en given matematisk uppgift. Det hela kompliceras ytterligare av att en spelare som sitter till vänster om en som kommer att vinna kan skrika "Grednar Kreem!" precis innan beräkningen är färdig och kasta en boll genom ett litet hål i väggen för att kamma hem vinsten själv. Skulle däremot personen till vänster om den som skriker inte vinna så får resten av spelarna kasta sina bollar på skrikaren. Ingen har än så länge lyckats finna någon som helst logik i detta synnerligen logiska spel.

Belzaars Hus av Slump

Detta är ett av de största spelhusen i nöjesmetropolen. Hela stället är uppbyggt kring slumpmässiga lagar och regler som ständigt ändras (till vissas gagn och andras

förlust). Det spelas tärnings- och kortspel, men även mycket annat bakom de stora och grälla portarna. För det mesta räcker det med att gå in i lokalen för att vinna eller förlora något.

Arenan

Ligger centralt belägen i nöjesmetropolen och lockar alltid mycket folk även när det inte är stora mästerskap som utspelas. Man tar sig in genom ett gigantiskt rovdjursgap och hela arenan är uppbyggd som om det vore i magen på en jättelik varelse (vilket det faktiskt också är, varelsen är dock i en sorts stasis men kan mycket väl vakna upp under scen 3 eller 4). Här nere utkämpas blodiga strider mellan kämpar från universums alla hörn. Pengar satsas till höger och vänster och stämningen är alltid hög. Det finns flera olika nivåer på striderna där den första utkämpas utan vapen och till första blodet, medan den sista fortlöper tills någon av deltagarna inte längre är vid liv och inga regler gäller. Detta är på sätt och vis två tävlingar, dels för kämparna och dels för de som satsar pengar på dem.

Vägen mot ALTHOSE nexus

Vägen mot huvudsystemet kan göras så lång eller kort som du känner för, eller så länge spelarna har roligt på vägen. För att ta sig till ALTHOSE nervcentra krävs att man tar sig ner i de mindre besökta trakterna (som beskrivits tidigare) av skeppet, undviker vaktpatruller, krälar i ventilationsschakt, tar sig igenom avspärrade områden med farliga gaser och läckande kemikalier, träffar områdets udda, sjabbiga och ibland riktigt våldsamma invånare. Detta är en labyrint utan dess like och kontrasterna till nöjesmetropolen är starka.

Huvudsystemet

Systemets nexus (eller huvudcentral om man så vill) inryms i en liten kammare omvälvd av mycket tjockt pansar och ett avancerat och ålderdomligt säkerhetssystem som står i "vänteläge" just nu. För att komma in i kammaren måste någon ta sig an säkerhetssystemet och starta upp det igen – det finns inget annat sätt. Efter att ha kämpat mot ett våldsamt säkerhetssystem i form av riggade laservapen går det att öppna dörren in mot själva huvudsystemet där Hima kan koppla upp sig. Om Hima kopplar upp sig kommer hon att bli överväldigad av dess hatiska känslor som hon så väl kan relatera till och äventyret går in i sin andra scen. Skulle Hima på något sätt dö innan detta händer eller spelarna agera på något annat sätt, räcker det med att säkerhetssystemet slås på för att huvudsystemet ska börja fungera igen och börja verka för hämnd och förintelse. I extrem brist på insatser från karaktärernas sida kan du låta de plokavianer som Greeb gjort affärer med stänga in skeppet i ett dämpningsfält och attackera det med någon sorts fasvapen som slår igång det uråldriga systemet på ALTHOSE igen (detta händer i vilket fall som helst i scen 3).

Spelledarpersoner

Det finns stort utrymme för udda existenser i denna del av äventyret och det är av stor vikt att du improviserar fram sådana individer du tycker behövs för tillfället – galna

spelare, listiga ficktjuvar, avancerade mekaniska serveringsenheter, griniga städare, lömska falskspelare och annat. Tänk på att inte alla varelser är humanoida, det finns minst lika många insektoider av alla de slag och även några varelser som är svåra att kategorisera.

Händelseförlopp

- Karaktärerna spenderar tid och pengar i nöjesmetropolen.
- Planen utarbetas klart och sätts i verket.
- Karaktärerna beger sig mot ALTHOSE nexus
(det kan vara av vikt att poängtera att för spelarna att det bästa sättet att ta över det här skeppet *inte* inkluderar att ta kaptenen som gisslan eller att ens gå i närheten av bryggan).
- Karaktärerna startar det sovande säkerhetssystemet igen.
- Hima blir ett med ALTHOSE och får nedgöra de andra karaktärerna om hon så känner för.
- Scenen slutar när det är mest lämpligt, men efter det att säkerhetssystemet vaknat upp igen.

Scen 2 – en middag för fyra

Intro

På en helt annan plats av skeppet, närmare bestämt i köket på en av de större restaurangerna i nöjesmetropolen, befinner sig just nu en grupp personer, oförskämt omedvetna om vad som är på väg att ske. Den övriga personalen passerar ut och in i ett hektiskt mönster som ytterst påminner om en kaotisk dans med förutbestämda steg och manövrar. Diskberget hotar välla över, kastrullerna kokar febrilt och mitt i alltihop vägrar nu också den stora grillen att ge ifrån sig de alldeles för välgrillade slempupporna.

Spelarnas karaktärer

I denna scen kommer spelarna att gestalta fyra individer som fastnar i ett kök när det sovande säkerhetssystemet går igång igen och maskinerna blir galna. Karaktärerna är *Delvy*, den hynerianske kocken; *Eri*, en avdankad diva; *Herr Fugel*, divans agent och scenograf; samt *Rinaldo*, en biomekanisk diskare som är mycket lik Räkarn i scen 1.

Det finns egentligen inte så mycket att säga om karaktärerna i denna scen som inte är uppenbart när man läser respektive roll. Det kan nämnas att Eri har en levande fjäderboa runt halsen – ser ut som en stor, lurvig och vit orm ungefär. Använd dig gärna av boan som spelledarperson. Den kan inte tala, men kommunicerar med någon sorts kvidande ljud och är för det mesta mycket arrogant. Boan förväntar sig att behandlas som en prinsessa.

Det kan också vara värt att nämna att Delvy har en antigravitationsstol som han flyger omkring på. När säkerhetssystemet går igång kommer den att börja bete sig underligt på vissa av dig valda ställen och tidpunkter. ALTHOSE:s dämpningsfält är nämligen relativt lokalt och fungerar inte som det borde, vilket innebär att viss utrustning ibland slutar fungera.

Miljö

Denna scen utspelar sig i köket till ALTHOSE:s största restaurang ”Matpalatset”. Tänk dig en medelstor fabrikslokal, fylld med underliga maskiner, fritöser, grillar, och deras högteknologiska varianter. Köket är ständigt stökigt och kaotiskt, med massor av folk som springer om varandra i vild panik för att hinna få ut så mycket mat som möjligt kort tid och samtidigt behålla någon sorts kvalité på det de serverar. När scenen tar sin början är det dock rätt lugnt i det stora köket och karaktärerna har alla chanser att tala med varandra då de alla befinner sig i samma lilla avskilda vrå av köket. Här finns diskberget, bordet där personalen äter, samt kocken Delvys egen hörna där han tillagar slempuppor och andra läckerheter på sitt eget vis. Det finns mycket utrustning i köket, väldigt mycket utrustning.

Spelledarpersoner

Spelledarpersonerna i denna scen är mer specifika än de i scen 1, eftersom vi här rör oss på en tämligen avgränsad plats. Allt och alla som har med ett storkök på en

restaurang att göra kan med fördel skrivas in och användas som spelledarpersoner i denna scen. Nedan följer ett urval du kan använda om du behöver:

Grismald (energisk köksmästare) – en storvuxen manlig varelse som ser köket som sitt ansvarområde och gör allt för att det hela tiden ska vara så välordnat och kliniskt rent som möjligt.

Sockie (naiv servitris) – en söt, ung tjej som arbetar extra som servitris vid restaurangen. Hennes fasta jobb är som andra slumpbiträde vid Belzaar Hus av Slump, något hon är mycket stolt över. Hon är lite förtjust i Fresco, men har inte vågat säga något.

Fresco (ännu naivare servitör) – en mycket godtrogen och godhjärtad ung man som ständigt springer fram och tillbaka med brickor och glas. Han är intresserad av Sockie, men vågar inte säga något.

Diff, Diff och Diff (spralliga kockar) – i brist på arbetskraft har restaurangen fått anställa de tre trillingbröderna Diff som ständigt berikar köket med sina practical jokes. Det finns inte mycket de inte finner lustigt och är påtagligt lika hyenor i utseendet, med det undantaget att de har fiskfjäll istället för päls.

Herr Dresdam (allvarlig ägare) – en mycket allvarsam och surmulen manlig varelse som har svårt att se det roliga i någon situation. Trivs bäst när han får skälla ut folk. Ser ut som en långsmal rock- och hatthängare ungefär, vilket han ofta mistas för.

Händelseförlopp

- Diskberget växer och grillen krånglar, Eris mat smakar vidrigt.
- Tänk på att låta spelarna rollspela så länge som möjligt, verkar de ha roligt kan du slänga in lite problem och köksliga fel när det passar för att sedan låta helvetet bryta lös en stund senare. Verkar spelarna tycka bättre om action kan du ge dem det istället.
- Högtrycksspolaren till disken bestämmer sig för att få eget liv och attackerar frenetiskt alla som kommer i dess närhet, samtidigt som dörrarna går i baklås. Ingen kommer in eller ut ur det stora köket.
- En efter en börjar maskinerna i köket att revoltera mot sina forna herrar.
- Karaktärerna lyckas ta sig ut via lufttrumman i taket, eller via de tjocka dörrarna som vaktas av den fasansfulla värmeugnen, eller löser det hela på ett annat smidigt och snyggt sätt. Scenen slutar precis när de lyckats ta sig ut.

Scen 3 – bland smutsiga ventiler och dolda säkerhetssystem

Intro

Jäkt, tumult och gälla skrik är inget man kan anklaga kapten Dengs nuvarande arbetsplats för att innehålla – även om han själv skulle föredra det vid tillfällena som detta. Vandrandes i de varma och fuktiga ventilationstrummorna långt från nöjesmetropolens glam och glädje letar hans manskap efter ett specifikt filter som Deng för länge sedan glömt beteckningen på. Om det bara inte var så varm. Kanske kunde han hitta fram till något ställe med ett luftutblås? Där borta! Ja, inte långt kvar nu. Håll ut. Men... vad är det där som blockerar vägen för den kalla luften? Något stort och hårigt? Något som lever...

Spelarnas karaktärer

Scen 3 är den scen som har potentialen att kunna bli mest actionladdad och karaktärerna speglar detta till viss del. Vaktchefen *Ar Deng* är en hårdför (om än tämligen förvirrad) man som varit med förr; *Lia Neri* är en tekniker med stort intresse för vapen, dock utan tillgång till något; *Droiden* är en tungt beväpnad biomekanisk vaktenhet som är slående lik *Räknarn* och *Rinaldo* från de båda föregående scenerna, och *Fritch* är en mycket kompetent vaktmästare med talproblem.

Miljö

Denna scen utspelar sig främst i en väldigt speciell miljö – nämligen ventilationstrummorna. Det är till en början (innan den håriga Greeb-varelsen tagits lös ur utblåset) väldigt hett och klaustrofobiskt, vilket gör att gruppens sebaecans (*Ar Deng* och *Lia Neri*) drabbas av värmeslag – de kan dock återhämta sig rätt snabbt så snart hårbollen är ur vägen. Viktigt att påpeka är att sebaecans värmekänslighet är mycket allvarlig. Värmeslagen går i steg där individen blir varmare och varmare, mår sämre och sämre och får allt svårare att uppfatta världen omkring sig. För det hela fortgå kommer individen att bli bindgalen och aldrig någonsin återvända till sin ursprungliga medvetandenivå – ett öde värre än döden.

Ventilationstrummorna är rätt stora och liknar egentligen den gängse bilden av kloaker – runda, med både upp- och nergångar, där ligger fullt av skräp som ingen vill veta av, massor med galler lite här och var och det är svårt att orientera sig i dess labyrintliknande inre. Trummorna är på vissa ställen helt blanka och metalliska, på andra mer organiska och pulserande, och på ytterligare ställen kan det vara mer betonglikt. Det är mycket svårt att hitta, även om man som både *Deng* och *Neri* har kartor. *Fritch* hittar för det mesta, men tar ofta konstiga omvägar och glömmer vägen ibland.

På vissa ställen finns elektroniska knutpunkter där det är mycket starka elektromagnetiska fält i luften som kan vara kluriga att ta sig förbi. Vid dessa ställen finns också konsoler för att ta sig in i systemet.

Andra ställen som karaktärerna kan komma att besöka under denna scen är plokavianernas invasionsskyttel och även deras skepp. Skytteln är en typisk sådan och ska inte vara några problem att beskriva om du sett Star Trek, farscape eller annan rymdburen SF. Den är mycket liten, har ingen bestyckning och inga sköldar eller liknande. Den har däremot tillgång till ett stealth-läge som kan kopplas in för att undvika upptäckt – vilket nästan är ett måste om man inte vill bli nerskjuten av plokavianernas huvudskepp på vägen dit. Det går förstås också att lura plokavianerna om karaktärerna gör något briljant.

Plokavianernas huvudskepp är stort som en atlantångare men relativt litet i förhållande till det enorma ALTHOSE, gråbrun till färgen och relativt cylinderformad. Det är inte speciellt välbevakat och förutom en handfull hyrda vakter finns det bara två individer närvarande, båda är plokavianer och båda befinner sig på bryggan. Skeppet är mycket fuktigt, kallt och påminner ännu mer om kloaker än vad ventilationstrummorna gjorde. Det strömmar vatten överallt och överallt ligger äckliga, vita och förmodligen frätande avsöndringar. Plokavianerna är mycket förtjusta i mörker och avgrunder, så sådant finns det gott om.

Spelldarpersoner

De spelldarpersoner som karaktärerna kan tänkas springa på under denna scen består till största delen av utslagna individer på samhällets bottenskikt, skumma brottslingar och varelser som föredrar att leva i enslighet. Kanske träffar de på en kult som dyrkar ALTHOSE som en gud, kanske träffar de en sammanslutning av drogmissbrukande rättliknande varelser som lever av vad folk kastar bort, eller något annat.

Plokavianernas invasionsstyrka består av uniformerade män och kvinnor som är relativt humanoida till utseendet – men eftersom de flesta bär täckande hjälmar och uniformer är det kanske inte så relevant. De är legosoldater och har betalats mycket bra för ett ”enkelt jobb”. Deras mål är att rensa bort så mycket av ALTHOSE:s säkerhetsstyrka som möjligt, samt att ta befälen till fånga. Allt för att underlätta för Greeb (från scen 1) att ta kontrollen över skeppet.

Plokavianerna är mycket fula varelser och luktar väldigt illa på ett frätande sätt. Deras ansikten är vagt mänskliga men deras hud ser ut att vara på väg att rinna bort - som om deras ansikten vore gjorda av lera en varm dag. De utsöndrar ständigt en illaluktande vit sörja från sin hud. Plokavianerna är mycket duktiga på att bygga vapen och är väldigt fasta i sin övertygelse om att rättvisa alltid måste skipas - det är dock alltid fråga om deras egen, extremt subjektiva, bild av rättvisa. De två medlemmarna av rasen som finns med i detta äventyr är en kvinna vid namn *Jees* (skeppets kapten som är väldigt hård och rättfram), samt en man vid namn *Dene* (som är underställd Jees och lyder hennes minsta vink).

Händelseförlopp

- Karaktärerna märker att en av de håriga Greeb-varelserna från scen 1 sitter fast i ett utblås.

- Sökandet efter ventilfiltret som ska bytas ut går dåligt och många andra saker kommer i vägen som till exempel:
 - Ett bråk mellan hustru och man i sann cops-stil.
 - Ett gäng falskspelare har samlats i en öde lokal där de diskuterar sina senaste bravader – detta kan dock höras rätt väl ut i ventilationstrumman där karaktärerna vandrar.
 - Karaktärerna går vilse och hamnar vid en liten intern sjö som inte borde finnas enligt kartan. I sjön bor en familj med mycket vänliga vattenlevande blötdjur som inte vill flytta. De har funnit *Freb'na'lok* – paradiset.
 - En eldstrid mellan en säkerhetsvakt och en grupp vapensmugglare. Det visar sig efter striden att säkerhetsvakten inte är vakt utan en utklädd skojare som lurat vapensmugglarna på pengar.
- Ventilfiltret hittas, men det visar sig att det inte behöver bytas.
- Skeppet skakar till hastigt och det känns som om verkligheten stannas upp för en stund. Efter det följer en serie kortare explosioner – varav flera skadar delar av ventilationssystemet vilket gör det svårt att ta sig ut.
- Ventilationssystemet är vid det här laget fyllt av flyende Greeb-varelser, galna säkerhetssystem, ännu galnare maskiner (sådana som kan tänkas finnas här, men även andra såsom en läskmaskin eller liknande) och till sist även en invaderande styrka av humanoida varelser i svarta heltäckande dräkter med höghastighetsvapen. Det blir ett kaos utan dess like, särskilt som kommunikationssystemet verkar ha slutat fungera och det på vissa ställen inte går att använda elektronik alls.
- Låt karaktärerna få ta sig fram till en av de nyskapade öppningarna i skeppet och säkra ingången från den invaderande styrkan. Kanske du och spelarna känner er riktigt vågade och låter karaktärerna ta sig ombord på plokavianernas invasionsskyttel och återvända till deras skepp för att nedkämpa hotet mot ALTHOSE. Om detta görs kom ihåg det, så att du kan ta upp det i scen 4 om karaktärerna då försöker ta kontakt med de invaderande styrkornas moderskepp.

Scen 4 – ALTHOSE:s sista hopp

Intro

Skeppet skakade till igen. Det hade inte betett sig så här så länge som kommandörkapten Dentch varit här, men så hade det ju aldrig varit under attack heller. Vem är det som anfaller och varför just nu? Varför inte efter den cykliska inspektionen? Dentch undrade tankspritt om det skulle ses som positivt eller negativt i rapporten om han lyckades spränga fiendeskeppet i luften. Efter en snabb glans på inspektörns bistra nuna kom han fram till att det nog skulle vara negativt – Dentch kunde inte komma fram till något som blötdjuret framför honom skulle se som positivt. Självmod var ju uteslutet – brist på karaktär skulle det heta, anfall skulle bli överilat handlande med brist på respekt för skeppets säkerhet och försvar skulle alldeles säkert bli feghet...

Spelarnas karaktärer

Spelarna gestaltar i den sista scenen ALTHOSE:s kapten *Dentch*; en inspektör från huvudorganisationen vid namn *Den-som-ser-genom-den-eviga-dimman*; divan *Eri* från scen 2, som nu insett att hon är en scorviansk spion på uppdrag att återta skeppet för sina rättmätiga ägares räkning, och *Drego*, *den hynerianske dräparen*, vilken inte är någon annan än kocken *Delvys* alter ego.

Miljö

Den sista scenen i detta äventyr utspelar sig över hela skeppet och du tvingas på så sätt till att anpassa miljöerna efter vart karaktärerna beger sig. Tänk på att det råder full panik överallt och att säkerhetssystem och maskiner är som galna.

När ALTHOSE kastats in i ett rymdhopp (starburst) kommer det att förändras och återgå till sitt originaltillstånd, vilket är ett mycket kraftfullt stridsskepp. Alla modifikationer som gjorts under åren kommer att börja knaka i fogarna och falla sönder när ALTHOSE försöker förinta det som inte ingår i originalritningen.

Spelledarpersoner

Det finns en mängd möjliga SLP:s i den här scenen, bl.a. karaktärer och individer från tidigare scener. Försök gärna att koppla tillbaka med kända ansikten och röster i allt vimmel.

Karaktärerna kommer nog främst att ha att göra med den plokavianska invasionsstyrkan (som består av ett tjugotal individer) och dess våldsamme ledare *Breeg*, samt de egna vaktstyrkorna under ledning av

Ar Deng (karaktär från scen 3 som leder grupp Alpha);

Kimi Se (kvinnlig tekniker med sprudlande humor som leder grupp Beta, de arbetar frenetiskt med att försöka komma in i garaget);

Felin Gor (manlig och uppskärnad ledare för grupp Gamma, försöker desertera med sin trupp);

Jooli Dreft (kvinnlig mästertytt med våldsbegär som leder grupp Delta i nöjesmetropolen);

Ile Kreendrehef (kvinnlig ledare för grupp Epsilon, är den som först hittar kammaren med biomekanoider – hela hennes trupp går under) och,
Lorn Lorin (manlig deprimerad ledare för grupp Zeta).

Händelseförlopp

- Maskiner och säkerhetssystem är fortfarande galna.
- Kapten Dentch har precis träffat Eri och Drego, som kämpat sig upp till bryggan.
- Skeppet attackeras av plokavianernas skepp med jämna mellanrum och går sönder mer och mer.
- Invasionsstyrkan letar sig fram till kaptenen och försöker ta denne till fånga, alternativt intar de bryggan. Styrkan kommer dock att ge upp och kanske t.o.m. hjälpa till om det bli uppenbart att de inte kan vinna.
- När det passar, precis efter en attack, kastas skeppet in i starburst – vilket innebär att skeppet kraftigt lysas upp och nästan imploderar. Det kastas till en okänd del av rymden där det stannar upp, helt oförmöget att röra sig. Plokavianernas skepp sögs med i starbursten så deras skepp är fortfarande kvar (och vilka som kontrollerar det beror på vad som hände i scen 3).
- ALTHOSE:s brygga börjar rämna och underliga organiska maskiner bryter sig upp ur golv och tak. Hela bryggan förändras och skeppet går in i attackläge (en mycket gäll stämning från skeppets huvudsystem, som antagligen är sammankopplat med Hima vid det här laget, börjar tala om för alla på vilka hemska sätt de ska dö). Vapensystem som aldrig tidigare setts kommer online och hela skeppet verkar förvandlas.
- Total panik har brutit ut på hela skeppet – Arenan har vaknat till liv och river i vild frenesi nöjesmetropolen (se scen 1).
- Skeppets huvudsystem börjar en gäll nedräkning mot total förintelse (loopen är nu avslutad). Ge spelarna en exakt tid på sig att agera (använd gärna en väckarklocka eller liknande), men anpassa tiden efter vad du tror blir bra – du kan sätta nedräkningens slut till allt från 30 minuter till en timme, men ge dem inte för mycket tid att agera. Gör de saker som inte kan spelas i realtid går det alltid att vrida fram klockan till den tid som är kvar efter utförandet.
- Huvudsystemet meddelar ständigt mängder av data som är svåra att förstå, men påpekar flera gånger att skeppets nedfrysningskammare inte längre ger utslag vid mätningarna och att åtgärder borde vidtas.
- Hur karaktärerna löser de överhopande problemen är helt upp till dem, men några av de saker som kan utföras är:

- De måste få igång kommunikationssystemet igen, vilket kan göras från ett relä som ligger i ventilationstrummorna.
- De tar/får kontakt med karaktärerna från scen 3 som tagit över plokavianernas skepp och utarbetar en räddningsplan.
- De tar kontakt med plokavianerna och lyckas övertyga dem om att hjälpa till med en räddningsplan.
- De lyckas samordna de säkerhetsvakter som finns kvar för att nedgöra hotet från alla maskiner i skeppet, vilket också går att göra genom att söka igenom plokavianernas skepp och inkludera delar av ALTHOSE i deras dämpningsfält som kan sätta maskiner ur spel nog länge för vaktstyrkorna att ta hand om dem. På plokavianernas skepp finns för övrigt massor av avancerad stridsutrustning.
- De letar reda på ALTHOSE:s nexus där Hima tagit över skeppets system. Det är mycket svårt att ta sig ner hit och inkluderar många nya säkerhetssystem. Om Hima kopplas ned från systemet kommer nedräkningen att upphöra och allt kommer att verka bra – en liten stund. Efter någon minut fortsätter nedräkningen, fast i mycket snabbare tempo. Att stänga av systemet är mycket svårt och det underlättar om karaktärerna på något snillrikt sätt kan övertala Hima om att stänga av förintelseprocessen. Om detta inte går måste karaktärerna inse att det bästa de kan göra av situationen är att fly. Genom att förstöra vissa specifika system i ALTHOSE:s nexus kan man öppna upp de stängda rymdportarna i garaget så att gästerna och all personal kan fly med de skepp som fortfarande är intakta.
- Om karaktärerna börjar få för lite att göra, eller om du bara känner för ge dem mer att tänka på kan du låta dem snubbla över nedfrysningsskammaren. Detta är en mycket stor sal där hundratals biomekanoider (slående lika Räknarn, Rinaldo och Droiden från tidigare scener) står uppradade. Systemen berättar att de håller på att vakna upp ur sin långa sömn. Om de kommer lös i skeppet kommer de att verka för att förinta allt som inte fanns där när de gick in i sin dvala – d.v.s. det mesta. Dessa varelser är mycket svåra att besegra och ska ses som ett andra stort hot som kan slängas på spelarna. Hur dessa stoppas är helt upp till karaktärerna, får man Hima på sin sida går det att resonera fram en fredligare lösning, eller så kanske man använder plokavianernas vapen för att besegra dem.
- Det kan vara av vikt att komma ihåg att en av karaktärerna, Eri, är en scorviansk spion som har en datakristall i sin ägo som kan användas för att stänga av nedräkningen och det föreliggande hotet om förintelse. Att få henne att lämna över kristallen, eller ens att berätta om den kommer antagligen att bli mycket svårt.

Datakristallen ger dock inte någon icke-scorvian tillträde till skeppets styrsystem och stänger inte heller av säkerhetssystemet – för detta behövs koder som bara Eri själv kan. Att försöka få kontroll över skeppet utan hennes hjälp är i stort sett lönlöst.

Slutet

Hur äventyret slutar är mycket upp till karaktärerna, men försök att belöna heroism i så stor grad som det är möjligt. Vad gäller ALTHOSE kommer skeppet med största sannolikhet att sprängas, och då gäller det för besättningen att ha kommit in i garaget och lyckats få upp portarna mot rymden eller att de lyckats få ombord så många som möjligt på plokavianernas skepp i tid. Det är en omöjlighet att rädda alla.

Ett annat möjligt slut skulle kunna vara att Eri lyckas stänga av nedräkningen och ta kontroll över skeppet med hjälp av personer hon vunnit över till sin sida. Om detta händer kommer hon med största sannolikhet att bege sig hemåt med sin nyvunna skatt och väl därhemma (några år senare) belöna de som hjälpt henne med en lång tid i fångläger eller som försökspersoner vid biologiska tester av stridsmedel.

Skulle karaktärerna genom briljant övertalningsförmåga lyckas övertyga Hima eller Eri om att få skeppet att acceptera dem som dess nya ägare står de inför samma problem – de är fast i en utforskad del av universum, långt bort från hem. Men de lever.