

PARANORMAL PRODUCTIONS INC. og MOOSE GRAPHIX™

PRÆSENTERER:



SKREVET AF Morten lund
Krikkit Gamblers
1997

AREA 51

-et Fastaval '97 scenarie

MØD
FORFATTEREN:

fileref:
//DRA/42-689-maxx

Navn:
Morten Lund
Security Clearance:
Majestic
Race:
Betazoid
Rigtigt navn:
Klassificeret, Krikkit

Blev for 23 år siden sendt til jorden af Starfleet for at observere de lokale livsformer og vurdere om de kunne indtræde i føderationen af udviklede planeter. Desværre er Delfinerne ikke interesserede for tiden. Er også kendt som EL Prezidente for Krikkit Gamblers, et lettere anarkistisk Banan-republikansk rollespilsforetagende der holder til i Århus. Desværre giver den fine titel ikke nogen reel magt, så for at supplere læser han Informationsvidenskab på Århus universitet og arbejder undercover for kampagnen for reel tid hos Dansk tidskontrol.

Personer/Ting/Entiteter der er vildt seje:
Ferro fra 'Aliens',
Mechanix, Stoffer,
Douglas Adams, Daffy Duck, Mulder & Scully,
Startrek, Spielberg,

fortsættes...

INDHOLDSFORTEGNELSE:

Intro:	2
Regler/system, Udstyr:	2
Scenariet:	3
Tricks:	4
Stemning:	4
Hvem skal spille hvem?:	5
Props/effekter:	5
Warning:	5
Disclaimer:	6
Synopsis:	6
Her starter scenariet:	8
Mød NPCerne:	9
De fremmede:	15
Ufoerne:	17
Operationer der optræder eller bliver nævnt undervejs:	17
Hvem laver hvad:	17
Skal vi så se og komme i gang:	19
En hyggelig aften	20
En knap så hyggelig dag...	21
En begravelse (Hvad?!? -Ingen bryllupper?)	22
Brevet og Drevet:	23
Hvad ligger der så på den?	23
Men nu til noget helt andet:	24
Hvad nu hvis de ringer til politiet?	24
Operation Skræm-deres-røv-i-laser:	25
På 'skovtur' med onkel MIB:	26
Hvem er nu det?	27
Hvad gør vi nu, du?	28
Informationskilder:	28
Det store internet:	30
Tonalea sagaen:	31
Nærkontakt:	32
Tomcat'en:	33
Groom Lake Airlines	34
Hvis de hører det fra medierne:	34
Og hva' så?:	34
Nellis AFB: The Big Sky	35
Hvordan kommer man så ind i Dreamland?	37
Wackenhut Security Services og andre vogtere af Groom Lake	37
Hvad kan de så gøre for at øge deres odds for at slippe ind?	38
Basen på Groom Lake	39
Showdown ved Groom Lake	41
Endgame -og hvad siden hændte	44
Nærkontakt -igen!	44
Hurra! Vi har vundet! -eller har vi?	46
Extro:	47
Soundtrack, Resourcer og Credits:	49-50
Appendix	A-D
Handouts	1-3

INTRO:

Ever since the dawn of mankind, he has looked to the stars and wondered what lay beyond them and who might be gazing down upon him...

Spørgsmålet ligger ubesvaret endnu, men øjenvidners beretninger indikerer at jorden får besøg oftere og oftere af dem, hvem de så end er.

Area 51 leger lidt med tanken om hvem eller hvad *de* kunne være for nogen, men det er sådan set ikke hovedformålet med historien. Area 51 fortæller historien om hemmeligheder. Hemmeligheder der, hvis de slap ud, uopretteligt ville transformere vores opfattelse af universet og os selv. Hemmeligheder der kunne forårsage en verdensomspændende panik der ville få Orson Welles' dramatisering af 'Klodernes Kamp' fra 1938 til at ligne en søndagsudflugt til stranden med børnehaven. Area 51 kigger ind bag nogle af myterne om Område 51, Groom Lake, Cydonia, Hangar 18, Roswell styrtet og rygterne om at USAF skulle have prøvet fløjet en ufo, arbejder på at bygge deres egen og endda skulle have fanget rumvæsener. Der er masser af teorier om ufoerne og de sammensværgelser der lægger sig omkring dem, der omfatter alt fra menneskets første dage til mordet på John F. Kennedy, og de spænder fra det nogenlunde troværdige til det totalt absurde. Jeg har læst en del af dem, og det eneste man for alvor får ud af dem, er en tiltagende stemning af paranoia... men på den anden side: *Paranoia is the ultimate awareness*; eller for at citere Captain Dan MacCafferty, USS Boston i 'Red Storm Rising': *Sure I'm paranoid. The question is: Am I paranoid enough?*

Area 51 fortæller en historie om hvad der *kunne* være den sande historie bag alle røgslørene og misinformationerne der er blevet lagt frem i de sidste halvtreds år. Der er en masse personer der fuldt og fast tror på at personer fra den amerikanske regering har været i kontakt med væsener fra fremmede planeter og lavet aftaler med dem. Mange andre påstår at de har været ombord på ufoer, hvor de er blevet undersøgt af de fremmede, for derefter at blive sluppet fri igen. Og ikke at forglemme vores alle sammens Fox Mulder, der fuldt og fast tror at de fremmede væsener lever skjult iblandt os.

Det scenarie der ligger foran dig kommer af flere ting som har inspireret mig: det hele startede med at jeg en onsdag aften sad og så det afsnit af X-files, hvor Mulder finder ud af et USAF forsøg på at misinformere civile med henblik på at miskreditere ufo-myterne, blandt andet ved hjælp af Men In Black. Det der for alvor satte mig i gang var referencen til 'Nærkontakt af tredje grad' (det var bjerget af kartof-

-fortsat

flyvende ting med et 'F-' præfix, Science Fiction, Kalle, ufoer, elge, ænder, James T. Kirk, William Shakespeare, velociraptorer, toons, William Riker og babelsfisk.

Andre projekter der pønses på:
Verdensherreredømmet, det skal man jo..
Et Hitchhikers scenarie (Nu *skal* det altså snart skrives)
Bygning af et RPG-system: Real Life
Anskaffelse af en Babelsfisk
Spille professionel Stofferbold
NSS Endeavour; en sci-fi kampagne med fire GM'er og op imod 20 spillere.

.. //eof



Forfatteren i tjenestetiden

felmos, hvis du gerne vil vide det), så den lejede jeg på video; og derefter kom historien lidt efter lidt sådan af sig selv... Ligesom med 'FBI: Fidelity-Bravery-Integrity' har jeg forsøgt at basere det hele på facts i så høj grad som muligt: Jet Propulsion Lab ligger faktisk i Californien, Nellis Air Force Base har rent faktisk et område 51, der ligger på bredden af Groom Dry Lake, inde midt i Nellis komplekset og tro mig, der foregår et eller andet fisket derinde. Skunk Works er heller ikke en organisation der bare er opstået ud af det blå; de er en underafdeling af Lockheed Aerospace, og har bygget SR-71, U-2 og F-117 på deres anlæg i Tonopah. Men, for der er et men: Der hvor den dokumenterbare virkelighed ikke slår til har jeg plukket løs af ufo-myterne, og ellers forsøgt at optænke en 'troværdig' situation så godt som det ord nu dækker emnet. Projekter som BISHOP, OUTSPOKEN, HAMMER og MICROSCOPE kommer til dels fra min egen fantasi og dels fra ufo-myterne om projekter som LOOKING GLASS, SIDEKICK, SIGMA og GALILEO. Forhåbentlig virker det hele som en samlet enhed, der tegner et billede af hvad der *kunne* være sandheden om ufoerne og deres besøg her på jorden. Og nogle gange er det eneste der kan overgå fantasien virkeligheden;

og som Mulder plejer at sige:
I wan't the truth, Scully -just the truth..

'There are probably only six people in this room who know how true this is'

-Ronald R. Reagan til Steven Spielberg under en forevisning i det Hvide Hus af 'Nærkontakt af tredje grad'.

...and remember; the thruth is out there...

Område 51 er skrevet som et systemløst scenarie, og egentlig er det

REGLER/SYSTEM:

også tænkt som terningeløst. Begrundelsen er den at spillersonerne ikke angivet nogen skills og scenariet mere er stemningsbaseret end egentlig investigation. Men når det så er sagt (eller rettere: skrevet) skal jeg være den første til at indrømme at det sikkert fungerer bedre hvis spillerne får lov til at smide med nogen terninger i ny og næ, især i situationer hvor der for alvor sker noget.

Selv brugte jeg i spiltesten terninger til to ting: se/høre/lugte-rul (også kaldet perception) og så til når spillersonerne absolut ville lave ting med diverse biler, fly og helikoptere som *liige* skulle gå lidt hurtigere.

Jeg er fuldstændig klar over at de mere action prægede scener kører

bedst med terninger (med mindre du er en *sej* GM, og selvfølgelig er du det!). Spillere har af én eller anden grund nemmere ved at tro på tingene, hvis der er nogle terninger indblandet i foretagendet -og skidt så med, at der ikke er hoved og hale på hvad slagene betyder, bare det ikke er for åbenlyst. Der står dig frit for at bruge hvad du synes er passende, bare spillerne ikke får lov til hele tiden at 'rulle' sig ud af problemerne. Bare du husker at hver spillerson har én eller to ting de er jævnt seje til.

Area 51 er skrevet som en ramme med nogle faste punkter der

SCENARIET:

kan/bør bruges undervejs for at opretholde den indre logik i historien. Hvad spillerne vil lave er op til dem selv, og det er din opgave at få timet de forskellige elementer, og bestemme i hvilken rækkefølge du synes at de vider bedst i. grunden til at jeg har skrevet det sådan, er at historien så bliver så fleksibel som muligt, og du kan tilpasse den til dine spillere undervejs: derfor er der ikke rigtigt noget fast forløb, men nogle underforløb, der skal passes sammen i tid og rum
Area 51 er et ret stemningsafhængigt scenarie, der i høj grad hænger

TRICKS:

dels på snigende paranoia, dels på autenticitet: scenariet foregår i lige nu og her:

Verden er i det store hele som spillerne kender den i forvejen. Brug det til at underbygge stemningen. Selvfølgelig er det skide godt vejr i San Diego med høj sol og ingen regn. Selvfølgelig har tankstationen i Tonalea en gammel rusten automat der helst skal have et godt los lige på det rigtige, før den vil aflevere colaen.

Beskriv vejret og de landskaber de kommer forbi: fortæl spillerne hvordan det næsten synes at himlen er højere oppe ude i Nevadaørkenen, og hvordan det eneste der for alvor kan gro er kaktusser og johannesbrødtræer -og sten, masser af sten. Hvis spillersonerne sidder og ser tv, så lad dem finde deres yndlingsshow eller serie. Husk at det ofte er de små detaljer der giver stemningen det sidste hak opad. Jeg har prøvet at lave det hele så autentisk som muligt, for hvis spillerne tror på resten, så tror de også på de mere syge ting de kommer ud for undervejs. Så hvis du finder et hul i plottet, eller en anden fejl eller noget i det hele taget så vil jeg gerne have det at vide, så det kan blive rettet!!

Hvis scenariet her skal virke, er det vigtigt at du kan skabe den rette

-fortsat
eller hvad man nu skal have for en gøb. Og så venter man 8 dage, før man kan hente sin pistol i forretningen. Den her procedure er til for at sikre at folk ikke går ud og køber en pistol i affekt og så slår nogen ihjel, fordi de lige er godt gale i skralden den dag.

Kort: Der findes ikke nogen hvor man kan se hvad der ligger hvor på Nellis AFB og de tilhørende øvelsesområder, men på et godt kort kan man finde både Groom Lake, og Groom Lake road, der løber tættest forbi Area 51

Radioer, der kan aflytte de militære frekvenser ved omkring Groom Lake: det er ikke så svært, da den type radioer er til salg i de sejere radio eller elektronik forretninger. Til gengæld er de svinedyre, omkring 500\$ og batterierne vejer en kort krig.

Night Vision Goggles: Kan købes uden begrænsninger i Jagtbutikker, elektronikforretninger, eller den lokale Guns 'R' Us. Ligesom radioen ligger prisen i den dyre ende: 2-300\$ med batterier, så de køber sikkert ikke så mange.



Nope, sorry. de kommer ikke til at optræde her... De kom bare lige forbi

UDSTYR:

Våben: Der er ikke nogen af spillersonerne der har en våbentilladelse til civilt brug, og Deborah har ikke fået udleveret en pistol endnu. I USA er det sådan at hvis man vil købe en pistol, skal man først have en tilladelse, som man kan få på ti minutter på den lokale politistation, hvis man ikke har nogen straffeat-test. Så går man hen til den lokale Guns 'R' Us, og bestiller sin pistol.

fortsættes...

HVEM SKAL SPILLE HVEM?

Der er ingen vægtige grunde til hvem der bør spille hvem i scenariet. Men der er et par guide lines, der måske kan hjælpe dig med det: Martin og Deborah er begge piloter, så det vil være et hit hvis de bliver spillet af nogen der ved noget om den slags, for så vil en masse af tingene flyde naturligt for dem.

Jeremy er Datalog, og en computerkyndig vil sikkert være på sin plads her.

Heather er fysiker, men det er faktisk ikke så vigtigt i historien, så hul i det.

Caroline og Duncan skulle ikke kræve nogle særlig viden, undtagen henholdsvis om film og journalistik.

Husk at fortælle spillerne at Sebastian er NPC, når de begynder at undre sig..

WARNING:

This document is rated

Top Secret, Majestic
Your perception only Notice:

The contents of this document can induce extreme paranoia. Do *not*, under any circumstances, attempt to read the contents 2b1&w0&sd!

STEMNING:

paranoide stemning. 'Noia'en skal komme snigende undervejs, indtil det står spillerne klart at der er noget totalt fisket i gære omkring dem. The bad guys prøver at skræmme spilpersonerne til at passe deres egne sager. Midlerne er aflytninger, telefonterror, (åbenlys) skygning og i værste fald en direkte bortførelse. Når du skal skildre skurkene, så prøv at dehumanisere dem: de ser alle sammen ret ens ud; går selvfølgelig alle sammen ens klædt i mørkt jakkesæt der har den bule der kommer af at have en pistol (eller det der er værre) under jakken. De går alle sammen med solbriller og taler kun når det er absolut nødvendigt - det nytter ikke noget at forsøge at starte en samtale med dem. De her 'Mænd i sort' (MIBs) skal være mystiske, fremmedartede og meget skræmmende. -faktisk gerne lidt maskinagtige! Hvis du har set den gode gamle amerikanske film 'Wargames', har du et godt eksempel på den måde paranoiaen gerne skulle bygges op: Den stille snigende vantro, der stiger og stiger indtil 'Point of no return', hvor spillerne gerne skulle bestemme sig for at gøre noget ved sagen. Hvis du ellers har set 'Nærkontakt af tredje grad', et næsten vilkårligt afsnit af X-files, eller en anden film hvor der opræder ufoer har du sikkert nogen gode tricks til at beskrive stemningen omkring de ufoer spilpersonerne sandsynligvis kommer til at se; når spilpersonerne har set en ufo, skal de helst stå tilbage med en følelse af de har oplevet noget helt særligt; ufoer er store, spektakulære, æresfrygtindgydende og har en aura af noget uvirkeligt omkring sig. Det er som om de bevæger sig på en måde der virker naturstridigt...

-'they hung in the air in much the same way bricks don't..'
-citater fra 'Hitchhikers guide to the Galaxy'

En rigtig sej ting vil være hvis du har en blank CD-rom skive, du kan

PROPS/EFFEKTER:

skrive lidt på - ellers er en uden tryk (på den ene side) også helt i orden. Det vil selvfølgelig være det gigantiske hit hvis du kan låne/skaffe et Syquestdrev, men det er måske nok lige i overkanten. - begge dele kan bruges uden at det ændrer noget væsentligt i historien.

Som GM kan du selvfølgelig komme forklædt som MIB, komplet med mørke solbriller og pistol. Brug eventuelt et eller andet der kan ligne den der earplug-ting sikkerhedsvagter altid dribler rundt med. (og synes er enormt seje!)

Jeg håber du får det lige så sjovt med at køre Area 51 som jeg har

haft det med at finde på det -som sædvanlig har jeg inkluderet en liste over slang og termer der er blevet brugt i scenariet!

-enjoy!

/morten

-The UFOs are real, the Air Force doesn't exist

-amerikansk graffiti

SYNOPSIS:

Her følger et referat af hvad der er gået forud, og hvad der kommer til at ske i starten af scenariet: (husk: enhver lighed med en eventuelt virkelighed er fuldstændig tilfældig!)

Lige siden den 2. juli 1947 har grupperinger i den amerikanske administration og de væbnede styrker været klar over at der faktisk findes liv uden for Jorden. Uden for en lille flække ved navn Roswell i New Mexico styrtede et utroligt avanceret lille fartøj ned. Ombord var tre svagt humanoide livsformer, der dog alle blev dræbt ved styrtet. Officielt fortalte man at det var en vejrballoon der var styrtet ned, men rygterne begyndte at svirre om de mærkelige lig og metaller der ikke lignede noget man havde set før. Ligene og vragdelene blev fjernet fra stedet og taget til den nærliggende Holloman flybase, hvorfra det hele snart blev flyttet til et hemmeligt område på den nyoprettede Nellis Air Force Base i Nevada.

Det nyoprettede missilvarslingsnet i Alaska, Grønland og det nordlige USA viste sig snart at kunne spore 'Fastwalkers', NORADs slang for ufoerne, og man forsøgte at intercepte dem og, i enkelte tilfælde, at nedskyde indtrængerne. Det lykkedes et par gange, hvilket gav teknikerne ved Groom Lake alias Area 51 alias S/4 mere materiale at arbejde med. Her gik man i gang med at rekonstruere ufoernes avancerede teknologi, med henblik på selv at lave en operationel prototype man kunne prøveflyve, og måske senere bruge til andre ting, et projekt der kun gik langsomt og ikke gav noget der lignede brugbare resultater indtil sent i firserne.

Siden midten af firserne har man aktivt eksperimenteret med at komme i kontakt med de ekstra-terrestriske entiteter der har besøgt vores planet, og man regnede med stadig måtte være derude. Til det formål har man benyttet en stor del af det gamle deep-space radar-net* der skulle varsle hvis russerne skulle finde på at starte WW III, samt nogle andre installationer skjult under videnskabelige projekter, blandt andet en stor ting der kaldes en 'Heater': et gigantisk instrument oppe i Alaska der officielt skulle være i stand til at frembringe kunstigt nordlys, men i virkeligheden virkede som en gigantisk

DISCLAIMER:

This scenario is a work of informed fiction. Any similarity to actual persons, locations or organizations terrestrial as well as extraterrestrial is entirely the product of the authors deranged imagination, and should thus be regarded as coincidental. Any views expressed herein are solely the views of the author, nor can others be held responsible for them.

* Pave Paws og Cobra Dane, der er den store radar oppe ved Thulebasen på grønland.

VIDSTE DU:

At NORAD hvert år spore mere end 500 'Fastwalkers' eller ufoer i jordens atmosfære?

Og at:

At en del af thulebasens formål var at få en radar der kunne se ud i rummet for at afsløre russernes ballistiske missiler, men at den også kunne finde ufoer?

VIDSTE DU:

At tidlige inskriptioner fundet på Maia-templer i Brasilien viser ting der meget vel kunne være ufo'er? -og at gamle indiske skrifter beskriver noget som kunne være luftfartøjer, der udkæmpede store slag på himlen?

antenne til rummet, bygget på principper man havde arbejdet sig frem til ved at studere ufoedelen.

Projektet har indtil nu kørt i 12 år uden at give nogen form for resultat. Det vil sige indtil for et par måneder siden, hvor der pludselig, så at sige, kom 'hul igennem' til rummet, og man fik et svar: et langt og kodet signal, man endnu ikke er blevet i stand til at afkode. Det lykkedes også at 'fremmane' en ufo på et bestemt sted til en forudbestemt tid man havde sendt ud over 'Heateren'. Der har ikke været nogen direkte kontakt med de fremmede, men de er pludselig begyndt at aflevere en masse ting og sager, især fly der er forsvundet i forbindelse med nærkontakter over årene. Man har ingen idé om hvorfor de pludselig er begyndt at dukke op, og om de folk der forsvandt med dem også vil komme tilbage. Der er ikke nogen der har nogen begrundelse for hvorfor de fremmede går det her, men én teori er, at de forbereder sig på at gøre deres tilstedeværelse tydelig for hele jorden befolkning.

Den teori har gjort en del personer temmelig bekymrede; den oprindelige grund til at holde det hele hemmeligt var at man var sikker på at det ville skabe en verdensomspændende panik, der i værste fald kunne betyde slutningen på civilisationen, men efterhånden er de mennesker der har styret projektet blevet så magtfulde, at de har svært ved at give slip på deres position, og de vil gøre alt for at holde på hemmeligheden, inklusive mord, hvis det er nødvendigt og det har det været. Gruppen, der hedder Defence Research Agency og styrer alle ufo-relaterede forskningsprojekter, opfatter efterhånden sig selv som en lille stat i staten, og er fuldstændig uden for kontrol, da de bliver finansieret af de 'sorte' fonde i forsvarsbudgettet, penge der ikke skal redegøres for i finansloven.

Her er det at scenariets forhistorie så småt begynder: Sebastian Madison, der er gift med Heather og far til Caroline, blev for lidt over 1 år siden hyret til at arbejde for Defence Research Agency, der styrer forskningen på Area 51 og S/4. Før det havde han arbejdet for USAF på motorerne til 'Aurora', et superhurtigt spionfly, der skal afløse SR-71 Blackbird. Mens han var i gang med det arbejde, var han blevet spurgt om han ville fortsætte med noget endnu mere avanceret forskning, og som den nysgerrige fysiker han er, sagde han ja tak, og blev overflyttet til PROJECT MICROSCOPE, hvor han arbejdede med at rekonstruere ufoernes kraftforsyning, og lavet beregninger på energiforbrug. Undervejs i arbejdet har han haft adgang til en masse rapporter om nærkontakter med ufoer, og har efterhånden stykket sammen hvad det er der foregår, og hvad han egentlig arbejder med (ingen har fortalt ham det direkte). Heathers bror, Martin Burkes, var

jagerpilot i flåden indtil han for 8 år siden oplevede en nærkontakt af anden grad, hvor hans wingmans fly forsvandt med begge besætningsmedlemmer ombord. Hele episoden blev hemmeligstempelt, og Martin forlod flåden i bitterhed over at sandheden ikke kom frem. Så da Sebastian en dag for omkring en måned siden læste rapporten om Martins 'hændelse', besluttede han sig for at ville hjælpe Martin til at få oprejsning og fortælle offentligheden om sandheden, uanset at han dermed brød sin tavshedserklæring, og gjorde sig selv til spion. Alle hændelserne, og især de signaler der blev sendt ud over 'Heateren', og en masse andre oplysninger ligger selvfølgelig gemt i et centralt arkiv som Sebastian med en smule pillen omkring kunne komme til at kigge i, og han har efterhånden samlet et pænt arkiv med sensitive ting og sager.

HER STARTER SCENARIET:

Sebastians roden rundt i filerne bliver imidlertid opdaget af DRA-folkene, og han interneres på Area 51. Sebastian er gået fra at være et aktiv til at blive en sikkerhedsrisiko, som man ikke bare kan have gående rundt. DRA-drengene har dog stadig brug for hans viden, så man vælger at fingere hans bortgang fra denne verden (så har man også ryggen fri til den tid kommer hvor man faktisk ikke har brug for ham mere). Officielt erklærer man ham død i et helikopterstyrt på Nellis-området, og meddeler at hans lig ikke identificerbart på grund af branden i vraget. Hele affæren bliver i det mystisk, da der et par dage efter begravelsen dumper en mystisk pakke ind af døren. Pakken er afsendt af Sebastian, og indeholder nogle af de data han har fundet under sin snusen rundt; blandt andet navnene på de operationer DRA og USAF har kørt, og de signaler der er blevet sendt ud over 'Heateren'. Alle dataene ligger enkrypteret på et lagermedie, som spilpersonerne ikke umiddelbart kan aflæse fordi det ligger på et specielt format. Med disken følger også et brev med nogle råd om hvem der kan hjælpe spillerne med at finde ud af hvad der foregår, og forhåbentlig redde Sebastian ud af suppedasen.

DRA har i mellemtiden fundet ud af at Sebastian nåede at sende en disk med *noget* på til nogen fra hans nærmeste omgangskreds, og nu er de selvfuldige temmelig interesserede i at få disken tilbage før der er nogen der kan komme til at læse den. De starter med at forsøge at skræmme spilpersonerne til at aflevere disken, men da det nok ikke giver pote umiddelbart, begynder de at bruge grovere metoder, såsom aflytning, mere eller mindre åbenlys overvågning, indbrud, direkte chikane og ren, rå terror. Hvis det heller ikke giver noget resultat, eller DRA-agenterne bliver overbevist om at spilpersonerne har læst indholdet, bliver de (spilpersonerne) hevet ud midt i en mørk skov for at blive 'termineret' (eller henrettet). Men bare rolig, for

MERE TERMINOLOGI:

'Black' eller 'Sort': Et forskningsprogram eller en operation der ikke figurere i noget officielt budget, men formelt er underlagt kongressens "secret oversight committee"'s godkendelse. Projekter som Stealth jagerflyene startede som et sort projekt, og et eventuelt ufo-program ville helt sikkert også være et sort projekt, hvis det kunne gøre det. Black er synonym med klassificeret.

'Men in Black': også kaldet MIBs. Men in Black er mystiske personer, ansat af civile agenturer, der har med ufoer at gøre, til at skræmme ufo-vidner til at tie stille om deres oplevelser. MIB er blevet synonym med civile agenter generelt.

MIBs kendes på deres mørke jakkesæt, solbriller og den lille earplug til radioen.

der er folk i USAF der mener at DRA er gået for vidt i deres beføjelser, og nu arbejder på at standse dem, men mere om det senere. - blandt andet har de sendt et lille Special Team ud for at stoppe agenterne fra DRA.

Spilpersonernes søgen og gøren skal gerne efterhånden koncentrere sig om Nellis og Area 51 især. Hvis de prøver at komme ind på anlægget (og det gør de sikkert, hvis de mener det alvorligt med forsøge at redde Sebastian) bliver de fanget af Base-Security (en blanding af USAF-MPere og et civilt firma der hedder Wackenhut Security Services, der er temmelig specielt), og kommer til at spille en afgørende rolle i opgøret mellem DRA og USAF (de væbnede styrker i det hele taget). Men hvad der er mere skelsættende, så kommer de til at overvære den første reelle kontakt med de fremmede ude på Area 51 midt om natten...

GM-SERVICE:

Som en naturlig del af den service

MOOSE GRAPHIX™ normalt yder til sine hårdarbejdende Spilledere. får du her en introduktion til de vigtigste NPCere:



Sebastian Madison

Husk at fortælle spillerne at Sebastian er en NPC!

*alle de kodenavne der er nævnt her, bliver forklaaret senere i deres helt eget afsnit, bare rolig!

MØD NPC'ERNE:

Hvem er 'De andre', hvad ved de og hvad kan de egentlig?

Sebastian Madison

Den gode og kærlige ægtemand til Heather Madison arbejdede indtil for 5 år siden sammen med hende på Jet Propulsion Lab, hvor han på Professor Brunners anbefaling blev hyret af DRA til at lave noget pulse-jet research for dem til PROJECT SUNRISE. Efter det blev han for et år siden overført til PROJECT MICROSCOPE, hvor han skulle foretage beregninger af energi forhold ud fra øjenvidendeberetningerne fra BISHOP. Her har han lidt efter lidt har fundet ud af mere og mere om alle de operationer der foregår udenom folks vidende, og har fået flere og flere samvittighedskvaler med at offentligheden ikke måtte vide noget om de ting der foregik. Det der for alvor tippede ham over, var gennemlæsningen af rapporten på Martins nærkontakt i 1989 - der pludselig satte ham istand til at lægge to og to sammen om sin svoger.

Sebastian har fået det ærefulde erhverv at være MacGuffin, eller Plotdevice om du vil: han er katalysatoren der sætter det hele i gang.

Sebastian har været clearet til MICROSCOPE, SUNRISE og BISHOP*

Quotes: *'Folk her ret til at vide det her, så de selv kan tage stilling til det!'*
'Vi snakker om fysiske beviser for eksistensen af intelligent liv udenfor Jorden; har du nogen idé om hvad det betyder?!?'

Daniel 'WHIZ' Gainer.

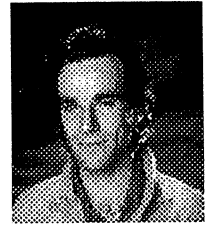
Martins gamle radaroperatør. Whiz forlod flåden kort tid efter Martin, og slog sig derefter ned på østkysten som edb-konsulent i et mellemstort firma i Savannah, Georgia. Dan har forsøgt at lægge det hele bag sig og har både kone og børn, så han er ikke så hooked på at rode sig selv og sin familie ind i noget. Han vil gå med til at prøve at finde ud af noget 'ovre fra hans side', men vil i samme åndedrag foreslå Martin at han prøver at snakke med 'Monster' Novak, deres gamle skipper for VF-111. Han sidder vistnok nede på NAS Miramar for tiden og skubber papir. Det trækker stadig i Dan for at flyve i Tomcat'en, og flyver i fritiden i flådens reserve på østkysten 'for at holde gang i det'. Ligesom de andre vil Dan få besøg af et par MIBs når skidtet begynder at flyve og Larson finder ud af at Martin er i gang med at undersøge ting. Dan ringer opskræmt til Martin og advarer ham og trækker sig derpå så langt væk fra det hele som muligt.

Dans rolle er meget begrænset, og skal mest bruges til at advare spillerne om at nogen er efter dem, som om de ikke vidste det i forvejen... Dan kommer ikke til at optræde 'in person' i historien med mindre nogen lige-frem tager over til ham.

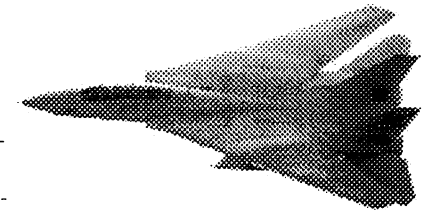
Quotes: *'BEAR, du er nødt til at lade det fare... det nytter ikke noget at rode op i det hele igen.'*
'-men hvis du absolut vil skaffe dig selv problemer, så prøv at snakke med gamle 'MONSTER' Novak, han sidder nede på Miramar for tiden og kører et skrivebord...'

Captain Steven 'MONSTER' Novak, U.S.Navy.

Martins gamle Eskadrillechef. Steve sidder nu NAS Miramar (hvor Top Gun holder til) i San Diego, hvor han er assistent for den admiral der sidder på alle flådens jagerfly i Stillehavsområdet.(COMFITPAC). Steve har altid haft det skidt med den måde daffy og elvis's forsvinden blev fortiet, og en overgang tænkte han også på at forlade flåden, men han blev hængende på grund af sin karriere og flyvningen. Hans store håb er at få kommandoen over en Carrier Air Wing om et par år. Det piner ham, at han ikke får fløjret ret meget mere, så hvis Martin kontakter ham vil han straks spørge til hvornår han kommer tilbage og flyver for Flådens reserve - det ville jo være synd og skam, hvis al det gode flybrændstof skulle gå til spilde. Han er straks interesseret i at sætte et trænings 'hop' op til den følgende søndag, hvis Martin kommer forbi til en undersøgelse og en træningstime i simulatoren i løbet af ugen.



Daniel 'WHIZ' Gainer



F-14 Tomcat



Capt. Steve Novak

Med hensyn til information ved Stevie ikke meget mere end at det kodeord Martins 'hændelse' falder ind under er BISHOP og der 'vistnok foregår noget ovre på Nellis AFB'. Hvis han prøver at finde ud af mere og kommer i kontakt med noget af DRAs operationsområde, får han snart besøg af to MIBs fra DRA, der på mindre diplomatisk vis fortæller ham at han skal passe sine egne sager og at de holder øje med ham. Steve har ikke den store *muscle* at smide omkring sig med, så hans direkte støtte vil nok være begrænset. Steve vil dog fortælle Martin om MIBsne og deres besøg, og advare ham om at han kunne være på vej ud i noget hvor han ikke kan bunde. Helt uden forbindelser er Steven dog ikke, og han vil kontakte Pankherst gennem nogen venner i USAF og gøre ham opmærksom på hvad det er der foregår.

Quotes: *'Det her papirjob er ikke noget for en pilot - jeg savner at spænde en jager på røven og bruge en eftermiddag på noget 'Turn and Burn'.*
'Jeg vil gerne hjælpe, men jeg tror ikke at jeg kan gøre det store, og det komme til at tage lidt tid'.

Lt. Colonel Johnathan 'BOSSMAN' Debbins, USAF.

Deborahs Eskadrillechef. John er stationeret på Luke AFB uden for Phoenix, Arizona.

Debbins er på toppen af sin karriere, og han ved det. Som chef for en træningseskadrille er der masser af flyvetimer i hans job, og når man er chef kan man jo sikre sig selv nogen af de sjove timer (det vil sige luftkamps- og angrebsøvelser). Debbins er en temmelig handlekraftig mand, der ikke er bleg for at gå imod procedurerne hvis han mener det er nødvendigt at rette, men han er ikke en cowboy der bare skider på systemet og gør som det passer ham. John er en temmelig hård gut med noget der ligner 4000 timer i kampfly, og er veteran fra Golfkrigen med to nedskudte Irakiske Migs som resultat. Han er kort



Lt.Col. Johnathan
'BOSSMAN' Debbins



BOSSMANs personlige
F-16C Falcon fotograferet
på rampen på Luke
AFB, Ariz

og tæt bygget som de fleste jagerpiloter og kan have et meget gennemtrængende blik hvis han vil. Debbins er velovervejet og kaster sig ikke bare ud i handling, uden at være sikker på at det er en god idé. Han har én last; han elsker at snakke om de luftkampe han har været i, ledsaget af meget beskrivende fagter.

Debbins nyder at have en temmelig travl arbejdsdag så når spilpersonerne kontakter ham, især hvis de kommer til Luke AFB, får de at vide at de kan møde ham ude på rampen, hvor han er ved at taxie ind i sin F16 efter en mission. Når 'Bossman' ser dem, tager han dem med direkte ind på hans kontor, hvor han, stadig i han g-dragt og med flyverhjelm i hånden, sætter sig ned for at snakke med dem. John kan ringe til Nellis' Operationscenter [Base Ops] og forhøre sig om helostyrtet, og vil gøre det, hvis Deborah på nogen måde nævner styrtet. Han vil bagefter ringe tilbage og fortælle at der officielt ikke har været noget styrt, men der foregår en del 'sorte' operationer ude omkring Groom Lake, som Base Ops ikke får noget at vide om. En halv dags penge efter han har forhørt sig om helo'en, får han, ligesom Novak, besøg af to MIBs, der i utvetydige vendinger fortæller ham at han skal passe sig selv, og at de sørme godt ved hvor han bor, og hvad hans børn hedder. Det pisser ham i nogen grad af, så selvom han føler sig noget truet, vil han give Debbie al den støtte hun har brug for og han kan levere. Hvad han faktisk kan levere er beskrevet i 'Hvad kan de gøre for at øge deres odds for at slippe ind?'

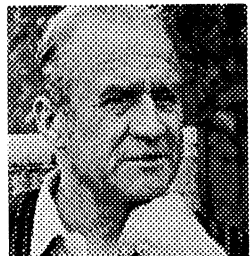
Quotes: *'...der lå jeg så på 1600 fods afstand, lige på hans '6', da han vender bunden i vejret og trækker 8g ind i et lodret dyk. Hvad gør jeg så? Jeg 'extender' 600 fod, går rundt i en 'Hammerhead' -og Wham! Et stk. sidewinder op i røven på ham fra 1,2 mile -and thats a hard kill!'*
'De skide civile narrøve skal ikke have lov til at slippe afsted med den slags svineri!'

Professor Kierran Brunner

Er forskningslederen på Jet Propulsion Lab og er derfor Heathers (og førhen Sebastians) chef og en gammel ven af familien Madison. Ligesom Heather og Sebastian er Brunner materialefysiker, og en rigtig dygtig en af slagsen. Det kan heller ikke undre nogen at han også har arbejdet for USAF og DRA på MICROSCOPE i løbet af firserne og halvfemserne. Brunner er en typisk fysiker; intelligent, ekstremt dygtig på sit felt, og måske en lille smule naiv. Da nyheden om Sebastians død kommer ham for øre, er han helt knust. Det var nemlig ham der anbefalede Sebastian til folkene på SUNRISE og senere MICROSCOPE. Efter begravelsen tager han bort til sit sommerhus 150 kilometer øst for San Diego, i Imperial Valley for at pleje sin dårlige samvit-

TIP:

Hvis du gerne vil have noget ekstra flavor, så tag spillerne med ud på rampen, hvor hele wing'ens fly holder parkeret, og lad dem tage imod Debbins sammen med et par vagter, når han kommer ind efter landingen. Flightlinen er et støj- og varmehelvede, med taxiende fly og masser af andet hardware. Deborah vil uværgeligt møde nogle af de andre piloter, der vil spørge til hvad i alverden hun laver på basen, når hun er på orlov.

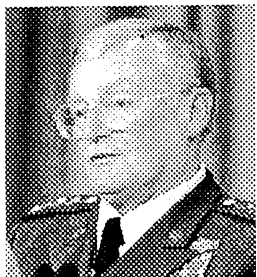


Prof. Kierran Brunner

tighed. Kierran kender til SUNRISE, MICROSCOPE og OUTSPOKEN og har selv arbejdet på MICROSCOPE fra midt-firserne indtil de tidlige halvfemserne. Når Spillerne kommer for at snakke med ham, vil han fortælle dem hvad han ved om ufoerne. Han kan ikke yde nogen direkte hjælp, men vil fortælle dem hvad han ved fordi han mener at han skylder Heather at fortælle hende sandheden om hvad Sebastian lavede. Hvis Spillerne begynder at rode for meget rundt der kan forbindes med Brunner, vil Larson sikkert sætte ham under observation, og derfor få at vide om spillerne kommer igen for at besøge ham. Brunner vil dukke op til det store møde med de fremmede i ørkenen ved Groom Lake til slut i scenariet.

Brunner er clearat til MICROSCOPE, SENIOR TREND og OUTSPOKEN (kun de tidlige dele, han kender ikke til beskeden der er kommet)

Quotes: *'Okay: siden 1947 har USAF vidst at der var andre intelligente væsener end os i universet...'*
'Det vil være dumt at gøre det. I har ingen som helst idé om hvad I er oppe imod; de er hensynsløse folk, der ikke stopper for noget'
'Lov mig at I ikke gør noget dumt; hvad skulle det hjælpe? - det eneste I får ud af det er at skaffe jer selv ud i noget I ikke kan klare'



Lt. General Norman S. Pankherst

Lt. General Edward Sheridan Pankherst, USAF. Pankherst er den militære basechef på Area 51 og S/4, og er ansvarlig for alle militær installationer på området. Han er underlagt Larsons ordrer når det gælder projekt Microscope og Bishop, men det er ham der har kommandoen over militært personale på området, herunder MPerne. Pankherst er ved at nærme sig det tidspunkt i karrieren hvor man flytter til Florida og fisker mens man fortæller krigshistorier til sine kammerater. Men han har noget han gerne vil have ordnet først:

Pankherst er en gammel kriger der fløj 'Wild Weasel'* Phantom fra Da Nang som ung løjtnant i Vietnam i 1968-'69 med callsignet 'Snake'. Siden dengang har han lavet en masse hemmeligstemplet stabsarbejde, blandt andet SENIOR TREND. Det førte til at han i '80erne kom til at arbejde med BISHOP, og senere fik han så kommandoen over Groom Lake Test Facility. I løbet af sin karriere har han haft at gøre med en del ting og projekter, der har krævet at han har gjort ting hans samvittighed ikke vil lade ham glemme, og de oplevelser har givet han en ret kynisk indstilling til retfærdighed. Pankherst virker som en træet gammel mand, der har 'the 1000-yard stare': det blik der er typisk for kampveteraner og folk der har set ting de ikke burde. Han er godt klar

*Wild Weasel er slang for missioner mod fjendtlige Sam-systemer og radar installationer

over at han har lavet ting der ikke rigtig tåler dagens lys, men han har altid slået det hen med at det var i nationens interesse og at det derfor var hans pligt at parere ordrer. Men i den senere tid er hans samvittighed begyndt at gnave og har tvunget ham til at se sig selv i spejlet. Edward brød sig ikke om det han så...

Pankherst er kommet til den konklusion at hvis han ikke gør noget for at stoppe Larson vil han være blevet ligesom ham, men præcis hvad kan han gøre? En ting er sikker: han må gøre *noget* for at lette sin samvittighed og genoprette hans ære, før han går til af det. Muligheden kommer da Pankherst hører om Larsons operation mod Spilpersonerne og Norman ikke er en mand uden forbindelser, får han lige et par marinere til at passe på Spilpersonerne

Pankherst er clearat til HAMMER, MICROSCOPE (hvad Larson fortæller ham), SENIOR TREND, OUTSPOKEN, SUNRISE og BISHOP.

Quotes: *'Jeg kan ikke lide det, men en ordre er en ordre, og jeg må følge dem jeg får.'*
'Har I overvejet hvilken verdensomspændende panik det ville have forårsaget hvis det her var sluppet ud under den kolde krig??'
'Jeg har i min tid set og gjort en del ting, jeg ikke er særlig stolt af, men situationen var en anden dengang, men det her er der ingen undskyldning for...'
'Alting var så simpelt dengang: kampmissioner mod 'Charlie', træning, masser af fart over feltet og ingen bekymringer.'

Executive Agent Christopher Samuel Larson, Director, Defence Research Agency.

Bliver aldrig omtalt som andet end Larson.

Larson er ham der styrer ufo-projekterne Microscope og BISHOP. Han bliver holdt orienteret om OUTSPOKEN, men har ikke noget at skulle have sagt om det. Larson afskyr Pankherst og er kun lige i stand til at skjule det. Så vidt muligt holder han Pankherst ude af DRAs operationer, og fortæller ham således heller ikke om det fingerede styrt, ellers kunne den gamle nar jo gå hen og få skrupler og sladre til nogen. - og det kunne blive heldigt; så måske skulle man slippe af med den gamle krigshest også. -det ville være nemt nok.

Over tiden er Larson begyndt at sætte National Sikkerhed, projektets fortsatte eksistens og bevarelsen af hans magtposition som én og samme ting. Larson er egentlig ikke ond i den klassiske forstand, men han er en mand hvis magt efterhånden har korruperet ham så totalt

For Pankherst vil spillerernes historie være et flashback af alt hvad han har lavet af tvivlsomme ting, og han vil hjælpe dem, om det så bliver det sidste han gør.

VIDSTE DU:

At alle amerikanske atom-bomber- og atommissilanlæg angiveligt havde besøg af ufoer i løbet af november måned i 1975?



Den store skurk

at han ikke kan give slip. Der er ingen grænser for hvad han vil bruge af sine muligheder for at holde tingene under hans umiddelbare kontrol. Larson ynder at være i kontrol af tingene; og kan han ikke opretholde den, bliver han aggressiv og smider hans normalt kølige facade over højre skulder. Og når Larson er vred, er det ikke sundt at være i nærheden. Larson er dog ikke dum. Han er fint klar over at der er grænser for hvad han kan slippe afsted med, med så længe man kan motivere det med at den nationale sikkerhed stod på spil, går det normalt igennem; der er ikke mange af embedsmændene der har maven til at projektet skulle slippe ud. Og der ligger problemet: projektet har efterhånden kørt så længe og er blevet fortiet så meget at man ikke uden videre kan afsløre det, fordi det uundgåeligt vil resultere i en masse temmelig ubehagelige spørgsmål om hvorfor det er blevet holdt hemmeligt så længe og hvad det egentlig er for nogen ting man har gjort for at holde det hemmeligt.

jeg er helt klar over at det ikke virker helt logisk at ville udrydde sin eksistensberettigelse, du er klar over det, spillerne vil være klar over det, men Larson ser det altså ikke helt på den måde.

Larson er temmelig bekymret over den udvikling tingene, og *især* OUTSPOKEN, har taget i den senere tid, fordi de mange ufo-hændelser og deres natur truer med at eksponere hans position. Som Larson ser tingene er der derfor kun én ting at gøre: holde låget lukket på sagen, så han kan opretholde status quo. Det vil dog være en bonus hvis han kan få fat på en levende ET, så det vil han arbejde imod med alle midler! I sin lettere tågede sindstilstand ser Larson de fremmede som hans personlige fjender, der vil ødelægge alt hvad han hæger om, og derfor skal neutraliseres med alle midler.

Larson er clearet til HAMMER, MICROSCOPE, OUTSPOKEN og BISHOP

Quotes: *'Det er et spørgsmål om den nationale sikkerhed, så bare gør hvad der er nødvendigt.'*
'Vi må for enhver pris opretholde sikkerheden på det her projekt!!'
'...det skal vel ikke forstås sådan at jeg er nødt til at betvivle din loyalitet??'
'Det der er 'need to know' only!'
'Kan du ikke se, hvad der vil ske hvis det her slipper ud??'

DE FREMMEDE:

Og nu: dem der er skyld i det alt sammen:

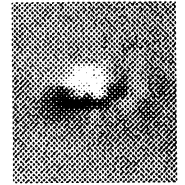
De Fremmede og deres fartøjer:

Der er ikke så meget igen at fortælle om dem, for der er ikke nogen der har snakket længe nok med dem til at få et ordentligt indtryk. Det vides heller ikke hvor de kommer fra, men det er sandsynligvis fra et

sted i mælkevejen. De har holdt øje med os i små femhundred år, og har med vilje ikke givet sig til kende for alvor før nu, fordi de ikke mente at vi ville kunne klare den kulturelle omvæltning det ville medbringe. De har ingen ambitioner om at kontrollere os, og er bare nysgerrige og interesserede i os og vores kultur. Undervejs i scenariet forbliver de fremmede et mysterium, men du må gerne hinte en smule til hvad der står her.

Alle de fly og andre ting der er forsvundet i forbindelse med nærkontakter er ikke blevet taget med vilje. Den måde rumskibenes interstellare drivkraft fungerer på er en gravitationel stråle, der har den side effekt at den 'opsluger' objekter der kommer for tæt på. Drevet bliver også brugt hvis de vil væk fra et område i en fart, meget på samme måde som en efterbrænder. Udstødningen eller 'strålen' har et grønligt skær og det var den Martin så da DAFFY og ELVIS forsvandt. De ting der bliver opslugt ender i en buffer og er blevet opbevaret af de fremmede indtil nu, hvor de har besluttet sig for at levere dem tilbage en for en. Mennesker der ender i strålen bliver undersøgt af de fremmede for at sikre sig at de ikke er kommet noget til, for organismer har det ikke så godt med at blive udsat for intens gravitation. Samtidig forsikrer de fremmede menneskerne om at de ikke vil dem noget ondt, men at tiden ikke er moden endnu til at kommunikere på et mere åbent niveau. USAFs arbejde med 'Heateren' i PROJECT OUTSPOKEN, og især det signal de modtog, har givet de fremmede den opfattelse, at nu kan man vist godt gå til det næste trin i kommunikationen med menneskene, derfor den øgede aktivitet og afleveringen af flyene.

De fremmedes fremtoning er meget variabel. De er firedimensionelle væsener. De er stadig afhængige af de tre dimensioner, men de kan ændre deres fysiske fremtræden som de vil ved brug af avanceret bioteknologi. For det meste vælger de at antage en menneskelignende form, så mennesker ikke er i tvivl om deres identitet men ikke skal håndtere noget der er alt for fremmedartet. De fremmede betragter deres krop som en container for deres firedimensionelle eksistens: en slag parallel til vores koncept om sjæl. På det tidspunkt i historien hvor spillerne kan komme til at møde dem face-to-face vil de se ud som den klassiske beskrivelse af ligene fra Roswell: 1,20 meter høje, spinkle, humanoider med store hoveder og store mørke øjne. De minder om små, nysgerrige børn, der sidder inde med en ufattelig mængde viden om ting man ikke kan forestille sig noget om.



'...og her er vi så på ferie i udkanten af Andromeda sidste år. Det er selvfølgelig Ix, der sidder til højre'

HVEM LAVER

HVAD:

DRA:
Styrer MICROSCOPE og BISHOP. Larson og enkelte andre personer i DRA er også clearat til materiale fra HAMMER og OUTSPOKEN. Både MICROSCOPE og BISHOP ligger placeret i henholdsvis S/4 og Area 51.

FEMA:

En underafdeling af DRA. Arbejder sammen med flådens og flyvevåbenets efterretningstjeneste om debriefing af folk der har været i nærkontakt, og samling af bishop-rapporter. FEMA optræder ikke direkte, udover som anonyme agenter i scenariet. FEMA fungerer som DRAs ansigt udadtil.

USAF:

Lægger basefaciliteter til MICROSCOPE på Area 51 og S/4 på Nellis AFB, elementer af OUTSPOKEN (Deepspace-radarnettet på Grønland og det nordlige USA), SENIOR TREND og SUNRISE. USAF er instrumentale i HAMMER, styret fra NORAD i Cheyenne Mountains i Colorado.

USN:

Har ikke andre forbindelser med det hele end dele af BISHOP, da det ofte er deres fly der er blevet impliceret i fortsættes...

UFOerne

De fremmedes rumskibe er formet som flade tetraeder (du ved: en D4 der er blevet mast flad) med en sidelængde på cirka 50 meter, en højde på 20 meter og afrundede hjørner. De er fuldstændigt sorte. Om natten lyser de op på himlen med en myriade af små lys på overfladen, der giver dem en nærmest organisk fremtoning. Når en af ufoerne er i nærheden bliver alt omkring dem stille og de mennesker der er i området fyldes af en følelse af ærefrygt. Der er også noget meget naturstridigt ved den måde ufoerne bevæger sig på. Dels er de fuldstændig lydløse, dels virker det meget forkert at noget der virker så solidt kan hænge sådan i luften. Fartøjerne har også en underlig effekt på biler og elektriske systemer: når en ufo er inden for et par hundrede meter går biler i stå, og lamper går ud, men når ufoen fjerner sig igen kommer funktionen tilbage som om der aldrig var sket noget.

OPERATIONER DER ER MED I SCENARIET:

BISHOP: Efterforskning af UFO-hændelser; foretaget af FEMA, en gren af DRA, samt diverse militære efterretningstjenester fungerer blandt andet som en underafdeling af MICROSCOPE. Målet med bishop er at skaffe så mange oplysninger om ufoerne som muligt til at supplere det materiel man havde på Groom Lake. Sebastian kom til BISHOP fra SUNRISE for at lave beregninger på energiforbruget i UFOernes drivmidler ud fra beskrivelserne i BISHOP-rapporterne. Her er det Sebastian læser om Martins hændelse, og beslutter at gøre noget ved sagen.

HAMMER: Overvågning af Fastwalkers fra NORAD, via COBRA DANE: Thule-radaren på Grønland, og PAVE PAWS, missilvarslings systemet i det nordlige USA. En overgang i halvfjerdserne indeholdt HAMMER også forsøg på at skyde ufoer ned, og det er lykkedes to gange: i 75 og 77. Vragene blev givet videre til MICROSCOPE og rapporterne bliver overført til BISHOP. HAMMER sporer i gennemsnit lidt over 500 'Fastwalkers' om året.

MICROSCOPE: Reverse Engineering af avanceret teknologi (Fra UFOer). MICROSCOPE trækker også på oplysninger fra BISHOP og HAMMER for at kortlægge ufoernes operationer i jordens atmosfære. Microscope blev grundlagt med projekt SIGMA GREEN i 1948, og har siden arbejdet på at rekonstruere den avancerede teknologi der blev reddet ud af vragene, med henblik på at bygge en operationel prototype, man så kunne testflyve. Arbejdet gik langsomt og

det var ikke før i 1988 man fik en testmodel op og flyve ved Groom Lake. På nuværende tidspunkt har man bygget tre prototyper, PAVE NEEDLE, PAVE MOGUL og PAVE WHEEL, der alle har demonstreret ekstraordinære flyveegenskaber på de korte testture de har været på. Alle tre står i en hangar på Groom Lake, hvor spillerne måske kan komme til at falde over dem.

OUTSPOKEN: Forsøg på at kommunikere med de fremmede eller/og deres fartøjer. Indebærer brug af 'Heateren' i Alaska, dele af PAVE PAWS og COBRA DANE. Teknologien til OUTSPOKEN kommer fra dele af MICROSCOPE. OUTSPOKEN blev startet i 1985, og har siden opereret uden nogen succes, indtil for et par måneder siden, hvor der pludselig kom et signal tilbage. Indholdet af signalet er endnu ukendt, men der arbejdes febrilsk på at afkode det.

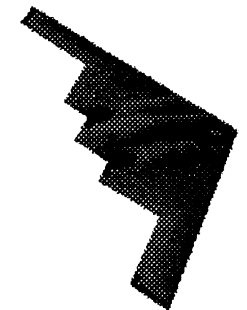
SENIOR TREND: Det oprindelige Stealth-fly/skibs projekt der resulterede i F-117 Nighthawk og B-2 Spirit. Arbejdet og testflyvningerne blev udført på Skunk Works faciliteter på Tonopah fra midt halvfjerdserne og frem til 1990, hvor F-117 blev afsløret for offentligheden. Senior trend er nu afsluttet, med resultaterne lever videre i en masse mindre projekter rundt omkring.

SUNRISE: Projektet med at bygge Blackbird'ens efterfølger, Aurora. Sebastian blev oprindeligt hyret af USAF til at konstruere en Pulse-jet motor til Aurora'en, der kan flyve med Mach 5 i tyve kilometers højde uden at kunne opdages på radar. Projektet er nu afsluttet (den første prototype fløj første gang i 1992, og den færdige version fløj i 1996), og Sebastian er blevet overført til projekt MICROSCOPE og BISHOP.

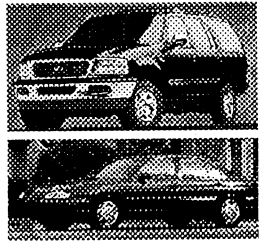
Men så er det vist også nok med introduktionerne for i dag..

Nu skal vi nemlig til at sparke noget paranoid røv!

-fortsat
nærkontakter. Der er dog en enkelt kontraadmiral, på meeeget højt niveau, der er blevet briefet om SUNRISE, HAMMER og OUTSPOKEN, men han spiller ingen rolle i scenariet. Heateren i Alaska, der er hovedkomponenten i OUTSPOKEN, står på en flådebase nær Anchorage, Alaska, men den bliver opereret af civilt personel, ansat af DRA.



F-117 Night Hawk og B-2 Spirit. Hovedresultaterne af SENIOR TREND



Familien Madisons biler: en Ford Expedition og en Chevrolet Lumina

SKAL VI SÅ SE OG KOMME I GANG:

Scenariet starter onsdag den 14. maj, ved omkring halv-fem tiden i det Madisonske hjem på 163 Maple Street, i La Jolla, San Diego. Familien Madison bor i den pæne ende af San Diego, kun 500 meter fra havet i forstaden La Jolla, der er et fortrinsvis hvidt kvarter, men ikke nær så raceopdelt som man ellers kan finde dem i staterne. Husene er i typisk Californisk bedre middelklasse stil; store, lyse og svale, som de nu skal være i Californien, med en lille have bagtil og en græsplæne foran huset. Familien Madison har to biler der begge er pæne respektable dytter, se sidebaren.



Sebastian er blevet kaldt på arbejde i går formiddags, efter kun at have været hjemme i to dage, og Heather regner ikke med at han kommer hjem igen før omkring fredag eftermiddag/aften. Det er selvfølgelig lidt ærgerligt at han blev kaldt afsted lige nu, men der er jo tid nok, hvis Deborah bliver i to uger.



Heather har taget et par dage fri fra laboratoriet, så hun kan holde en noget forlænget weekend. Når de unge mennesker er kommet godt i gang med maden, kører Heather de små 10 kilometer til San Diego International Airport for at hente Deborah, der kommer med Delta Airlines-flyet fra Phoenix ved halv-seks tiden.



Caroline, Jeremy og Duncan er lige kommet ind af døren, og er så småt gået i gang med de spæde forberedelser til aftensmaden, der bliver klassisk Barbecue på havegrillen. Caroline har inviteret både Duncan og Jeremy til middag fordi hun mener at de skal møde Deborah når hun nu kommer på besøg for første gang i et par år. Og så har hun jo sine lettere skumle planer med Debbie og Duncan. De tre morer sig sikkert en del og pjatter rundt i huset.



Martin er også blevet inviteret ned fra Los Angeles til at blive et par dage, når nu hans flyvende grandkusine kommer til staten. Og med hans fleksible arbejdstid er det ikke noget problem at få fri torsdag og fredag, så folkene ved HeliHire venter ikke at se ham igen før lørdag morgen. Han er på vej hjem til sin lejlighed ved scenariestart, hvor det første spæde spor venter på ham, men mere om det om et øjeblik.



Deborah er som sagt på vej til San Diego International. med maskinen fra Phoenix, Arizona, der ligger cirka 30 kilometer fra Luke AFB, hvor Deborah er stationeret. Hendes fly ankommer stort set til tiden, og der er stor gensynsglæde i terminalen, der kan fortsætte, når Heather og

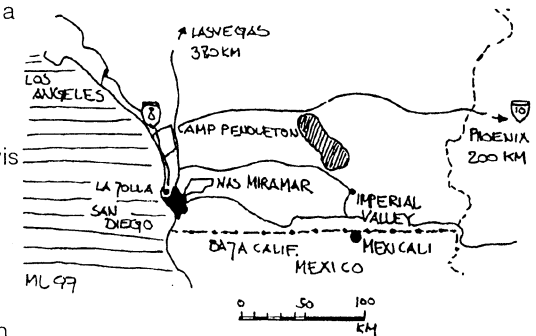
Deborah kommer hjem til La Jolla. Herfra kører den afslappede stemning resten af aftenen og ud på natten.

Martin er hastigt på vej ud af døren til hans lejlighed, da han ser det brev der er kommet til med posten: indeni brevet ligger der et post kort (jep! Det er handout nummer 1) med følgende ordlyd:

Hey Martin! Jeg har fundet noget på din 'oplevelse', hvis man da kan kalde den det. Det du leder efter er 'BISHOP' og M/2-89-275-396. Held og Lykke med det!

-Sebastian

Brevet er blevet afsendt fra Las Vegas, Nevada for fem dage siden og har åbenbart været undervejs lige siden. (US Mail sucks!) Med mindre Martin siger at læser det med det samme må du gerne gemme det til dagen efter, der er ingen grund til at han nødvendigvis skal vejre at der er ved at ske noget ubehageligt med det samme. Det tager lidt over 2 timer at køre de 200 kilometer der er fra Martins lejlighed i L.A til San Diego, så Martin ankommer lidt senere end resten af spillersonerne, omkring ved 19-tiden.



EN HYGGELIG AFTEN:

Her før der for alvor bliver sparket gang i handlingen, så giv spillerne en chance for lige at lære hinandens navne og bruge deres spillersoner til noget der ikke er strengt resultat orienteret: giv dem en chance for at få hygget og sladret en smule og generelt få opbygget et forhold til hinanden. Hvis du kan få puffet lidt til Duncan og Deborah er det helt fint! Maden er et stort hit, Deborah er vant til den lidt kedelige kantinemad på Luke AFB, og det er heller ikke hver dag de andre gør så meget ud af det. Du må gerne gå i detaljer med hvad de ellers laver i løbet af aftenen: Spiller de Trivial Pursuit på terrassen efter middagen? Går de en tur? Går nogen af dem ligefrem i byen? Ser de Oprah Winfrey - eller gennemtrumfer Jeremy at de skal se Startrek Voyager? -kort sagt; lad dem få lov til at have det sjovt, for det bliver trods alt sikkert den sidste mulighed for det i det her scenarie! Hvis spillerne selv har nogle gode idéer til hvad de vil, så lad dem selv køre showet, men lad

TIP:

Det her kan du med fordel gøre samtidig med at du introducerer spillerne til deres personer!! - bare sørg for at du har Martin uden for de andres syns- og hørevidde når han får brevet.

Det lokale område: San Diego med La Jolla og den øvrige del af det sydlige Californien

være med at bruge alt for lang tid på det. På det her sted gælder det om at få verden til at virke troværdig på spillerne, så de bedre vil acceptere hvad der kommer til at ske senere.

Dag to kommer ikke til at gå helt så godt som den første... Op ad formiddagen når alle har fået øjne efter gårsdagens oplevelser banker det på døren. Udenfor står der to mænd: den ene er en hvid, solbrændt mand i et mørkt jakkesæt, og stopper sine solbriller i lommen netop som døren bliver åbnet. Den anden er i USAFs blå paradeuniform og har rang af Kaptajn. Kaptajnens navneskilt forkynder at han hedder Holzmeyer hvilket stemmer meget godt overens med hans hudfarve. Nede på fortorvet står en chauffør i USAF-uniform ved deres bil; en mørkeblå sedan af den slags der er så anonym, at den kun kan tilhøre et eller andet officielt.

BAGGRUND:

Den her historie er naturligvis fup fra ende til anden, men det ved Weaver og Holzmeyer ikke noget om. Der har ikke været noget styrt på Nellis, og Sebastian lever i bedste velgående.. nå ja, *bedste* velgående kan man måske ikke lige påstå, men i live er han. Endnu da...

Og de 'jordiske rester' der bliver begravet er cirka 80 kilo metalkrot, godt bundtet så det ikke rasler: 'Nej desværre er den afdøde ikke i en tilstand hvor vi kan åbne kisten, frue'

Agent Weaver er fra Defence Research Agency, men vil ikke afsløre det, med mindre han bliver truet fysisk, hvilket nok ikke bliver aktuelt.

EN KNAK SÅ HYGGELIG DAG...

Den civilklædte mand introducerer Kaptajn Holzmeyer fra U.S. Air Force, og præsenterer sig selv som Agent Weaver, men undgår behændigt at nævne fra hvilket Agency han kommer fra (når man siger 'Special Agent' gætter de fleste på at man kommer fra FBI). Han spørger om de kan komme til at tale med Heather Madison? Det er yderst vigtigt at de kommer til at tale med hende. Når Heather kommer til, spørger Agent Weaver om de to må komme indenfor, og om Heather ikke vil sætte sig ned. Når Heather har gjort det, overrækker Weaver hende det officielle brev, hvor der står at Sebastian er blevet dræbt i et helikopterstyrt på Nellis Air Force Bases område. Helikopteren har tilsyneladende ramt nogle højspændingsledninger og er brudt i brand da den ramte jorden. Da redningsmandskabet nåede frem et kvarter senere, var der intet man kunne stille op. Sebastian er endnu ikke blevet direkte identificeret, men redningsmandskabet har afsøgt området uden at finde spor af nogen overlevende, så man er sikker på at han var ombord da styrtet fandt sted.

Agent Weaver forklarer gerne hvad han ved om styrtet, men det er ikke mere end hvad der står i brevet. Holzman er med fordi styrtet skete på militært område og Sebastian 'officielt' var ansat af USAF, så det derfor også er et militært anliggende. Weaver forklarer at de jordiske rester vil blive udleveret så snart som muligt (det vil sige om fredagen), og at staten vil afholde udgifterne til begravelsen, samt at stå for ceremonien. Så hvis Miss Madison vil være så venlig at bestemme hvornår og hvor, så skal han nok sørge for resten. Weaver og Holzman er meget forstående, og hvis Heather ikke kan klare det lige nu, så kan de sagtens komme tilbage på et andet tidspunkt. Weaver og Holzman bliver ikke længere end hvad der i følge Emma Gad er god takt og tone. De udtrykker begge deres dybe medfølelse

med familien, siger pænt farvel og går så deres ud til deres bil, kører væk og overlader familien Madison og vedhæng til deres kollektive chok og sorg.

Den sørgelige begivenhed oprinder allerede fredag formiddag klokken 11, på en meget idyllisk kirkegård, som man altid ser dem på amerikanske film. Store brede grønne plæner oversået med gravsten og små monumenter for de rigere gæster. Selve begravelsen foregår med hele den store ceremoni, med æresvagt på otte soldater fra USAF, der dog ikke affyrer en salut, da Sebastian jo ikke var en militærperson som sådan. Præsten kommer med en lidt intetsigende prædiken om at tjene sit land og Herren og om at tro på et højere formål med alting. Æresvagten udfører til sidst deres flagfoldnings-trick, og Heather får udleveret flaget ved jordpåkastelsen. Udover Spilpersonerne og deres nærmeste familie er Holzman og Weaver som de officielle repræsentanter, Professor Kierran Brunner og store dele af forskerstaben fra Jet Propulsion Lab; i alt omkring 70-80 mennesker. Hele begravelsen er temmelig smukt iscenesat og forløber meget stille og roligt og giver spillerne endnu en chance for at spille en smule ikke-scenarie relateret rollespil som de sørgende efterladede.

EN BEGRAVELSE

(HVAD?!? -INGEN BRYLLUPPER?)

Larson og to DRA agenter er også kommet for at se 'showet' og tage et par billeder, dog pænt på afstand. Begravelsen er det første sted vi begynder at sparke til spillernes fornemmelse af at noget ikke helt er som det bør være: Hvis spillerne er opmærksomme, opdager en eller måske to af dem at der holder en ret officielt udseende bil cirka hundrede meter væk, og at der står tre mand i jakkesæt ved den. Hvis nogen begynder at nærme sig bilen, stiger alle mand i den og kører tydeligvis af FBI-bil syndromet: den er så anonym, at den kun kan tilhøre et eller andet officielt, og hvem skulle det være? -Man undres...og det er sådan set også meningen.

Første gang Jeremy kommer hjem til sin lejlighed efter begravelsen (for at hente noget rent tøj, bøger eller noget) ligger der en pakke til ham. Pakken er blevet sendt med United Parcel Service [UPS] fra Las Vegas, med en John Smith som afsender. Det er jo i sig selv noget af undres over, med brevet der ligger er i kassen gør det ikke mindre mystisk: brevet kommer tilsyneladende fra Sebastian og pakken er dateret samme dag efter styrtet skete. Teksten lyder:

HVIS DE VIL VIDE MERE:

Det bliver umiddelbart rimeligt tricky at finde ud af mere om styrtet, med mindre nogen (og det vil sige Deborah) får den geniale ide at nogen kan ringe til Base-operationscenteret [Base-Ops] på Nellis AFB og høre mere. Den idé ligger nok ikke lige for for spillerne, men når/hvis Debbie kontakter sin eskadrillechef og fortæller om styrtet, kan han også selv finde på at ringe. Martins gamle chef kan også lokkes til at undersøge sagen, men han kommer ikke helt så langt. Resultatet af forespørgslerne bliver at der, så vidt Base-Ops ved, ikke mangler nogen helikopter på Nellis og at der ikke har været noget styrt, de kender til. - se også:

'MØD NPCERNE'

BAGGRUND:

Det er ikke noget problem for spillerne at få bevilget noget fritid fra deres daglige gøremål: Heather får straks bevilget en måneds ferie og besked om ikke at komme tilbage på arbejde, før hun selv føler sig istand til det. Martin har en hulens masse ferie til gode hos HeliHire og da der ikke sker så meget for tiden, er de glade for at give ham tugers fri med det samme. Caroline og Jeremy kan fint sylte deres studier foreløbig (der er altid sygeeksamen til september) og Duncan kan skaffe sig lidt freelancetid på avisen: han chefredaktør synes det er en god ting at komme lidt ud på egne ben (så har man ham jo heller ikke rendende hele tiden).

Brevet & drevet er hand-out nummer tre!

det samme er et print af oversigtsfilen.

Hej Jeremy! Det er utålt at du passer på denne her for mig, for tingene er ved at blive lidt for spændende her. Spørg prof. Brunner, han ved mere om det her! - Heather ved hvem det er. - Og tro ikke på alt hvad I hører om mig.

-Sebastian.

Sammen med brevet ligger der et interessant stykke teknik: Jeremy kan straks afgøre at det er et lagermedie til computere, en slags transportabel Harddisk. Det er et Syquestdrev, men ikke en model man kan købe i nogen forretninger. Dimensionerne er cirka: 30cm bred, 45cm lang og 10 cm høj. På forsiden er der ingravert USAFs bomærke og Firmaet Seagate's logo i plastiken. Derudover er der to dioder: en tænd/sluk lampe, og en anden diode der angiver om drevet arbejder. Derudover er der på undersiden markeret et serienummer: USAF-WH-1278-367L. bagpå kabinettet er der stik til strømforsyningen og et SCSI-stik til overførsel af dataene til computere og *vice versa*.

BREVET OG DREVET:

De data der ligger på disken er (naturligvis) alle sammen krypteret, men det er ikke værre end at koderne kan knækkes med et par dages hård 'hacking' af Jeremy og nogle af hans venner fra universitetet. På fakultetet har de adgang til en supercomputer i nattetimerne. Det er dog noget helt andet om man kan få nogen mening ud af de dekrypterede filer.

HVAD LIGGER DER SÅ PÅ DEN?

På disken ligger der:

- En fil med en kort oversigt over resten af indholdet.
- En samling på små hundrede rapporter på nærkontakter og vurderinger af dem fra 1953-96, sorteret efter type og dato. Martins nærkontakt er også beskrevet, under nummer: M/2-89-275-396. Små 50 MB
- Den besked der er blevet sendt ud over 'Heateren' i Alaska under OUTSPOKEN. Filen er et rå dump af beskeden som den blev sendt ud til de forskellige sendere i 'Heateren', og derfor uforståelig, hvis man ikke lige har adgang til senderen, eller kan rekonstruere dens skematik (og det kan spillerne ikke). Filen fylder ca. 100MB Og sidst, men bestemt ikke mindst:
- Den besked man modtog fra de fremmede. Filen er et rå dump, den fylder små 450MB og vil være totalt sort snak for spillersonerne, og der er heller

ingen andre mennesker der ved hvad der står. Men jeg kan da fortælle dig at det er de fremmedes 'Hej-vi-fik-jeres-besked-og-vi-kommer-fra-den-anden-siden-af-mælkevejen-og-har-studeret-jer-i-de-sidste-femhundrede-år-Og-vi-vil-gerne-være-jeres-venner'-type besked. Derefter følger en nøgle til at komme til at komme i kontakt med de fremmede, en kort beskrivelse af deres teknologiske kunnen (og der er ikke småting!), og til sidst tidspunkterne og GPS-koordinaterne på deres næste to landinger på jorden.

Spilpersonerne kan finde frem til koordinaterne, hvis de siger at de leder efter den slags i den store fil, men de vil ikke finde ud af andet, end det drejer sig om et sted i en lille flække ved navn Tonalea i Arizona to dage senere, og et sted i Nevada, nordvest for Las Vegas (det hedder Groom Lake på kortet) to dage efter det. Begge tidspunkter er midt om natten, lokal tid. Hvis du allerede har brugt hændelsen i Tonalea, kan du lade spillerne genkende lokaliteten, når de checker på kortene. Der vil så selvfølgelig kun være to dage til det store møde ve Groom Lake. Se i øvrigt 'Velkommen til Tonalea, Arizona' og 'Flere spor -og hvor man finder dem'

MEN NU TIL NOGET HELT ANDET:

Det varer ikke længe før drengene fra DRA finder ud af at der mangler en disk med en masse hemmeligstemplet og temmelig følsomt materiale fra Sebastians skrivebord, og det tager dem heller ikke længe at deducere at det må have lykkedes for ham at sende den til nogen af hans nærmeste omgangskreds umiddelbart før han blev interneret, og Larson har ikke lyst til at bruge hans 'andre metoder' på en person der stadig er vital for MICROSCOPES fremtidige succes. I stedet for bestemmer han sig for at sende et hold på ti DRA-agenter, under ledelse af en agent ved navn Muczinsky, afsted til San Diego området for at 'skaffe hvad der tilhører DRA tilbage til DRA' -med alle de midler der nu er nødvendige for at få jobbet gjort.

De glade drenge fra DRA har en fremtoning der minder meget om FBI-agenter. De går altid klædt i mørke jakkesæt og har konsekvent mørke solbriller på hvis det er dagslys. De optræder meget professionelt og siger kun hvad der er nødvendigt hvis der er andre til stede. De går alle sammen med en 9mm SIG-Sauer P228 pistol i et skulderhylster under jakken, en mobiltelefon, og de har små taktiske radioer med små earplugs, så de hele tiden kan være i kontakt med hinanden. De arbejder altid minimum i par, når de er i marken. Af det tungere udstyr har de en skudsikker vest og en MP-5K maskinpistol med lasersigte, der faktisk er lille nok til at man kan have den skjult under en jakke eller frakke uden det kommer til at se groteskt ud. Artilleriet ligger normalt i bilerne, og bliver kun hentet frem ved særligt festlige lejligheder, det vil sige punkt 3 eller 4 i planen. Agenterne har

TIP:

Syquestdrevet kan fint byttes ud med en CD-rom med de passende markeringer af hvem der faktisk ejer den (USAF), hvis du har sådan en i stedet for. Det har ingen betydning for historien. Og i resten af scenariet vil den bare blive omtalt som 'disken', så der ikke skulle blive nogen misforståelser.

Et par hackere og deres 'handles' på nettet:

Fanboy
Darkhorse
Pacman

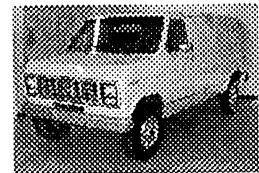
HVAD NU HVIS DE RINGER TIL POLITIET??

San Diego Police Department har i de sædvanlige utvetydige vendinger fået at vide at de ikke skal blande sig, og at det her drejer sig om den nationale sikkerhed, en sikker metode til at stoppe tåbelige spørgsmål som: 'Er det I laver ikke pisse hamrende ulovligt?' Effekten er, at spillerne sagtens kan ringe, men der kommer altså ikke nogen. Når de brokker sig, får de at vide at stationen desværre ikke er istand til at hjælpe dem lige nu, efterfulgt af en eller anden lam undskyldning, der sikkert vil være rimelig gennemskuelig.

DRA'S BILER:



Standard agentmobilen



Den store agentmobil

fem biler til deres rådighed: fire pæne, meeeget anonyme mellemklasse biler i diskrete farver, og en bordeauxrød varevogn, der naturligvis er spækket med lytteudstyr og kikkerte. Alle bilerne har naturligvis tonede ruder. Rent vagtmæssigt organiserer de sig sådan, at der i dagtimerne er fire mand på vagt, mens der kun er to om natten. Resten enten sover eller står i reserve, parat til at rykke ud, hvis der sker noget særligt, såsom at spillerne flygter eller noget.

OPERATION SKRÆM-DERES-RØV-LASER:

Nu er det ikke sådan at agenterne bare går amok med det samme, for det vil tiltrække en masse uønsket opmærksomhed. Så i stedet lægger de en plan for deres operation, der ser sådan her ud:

- 1: Overvåg dem, og find ud af hvad de laver
- 2: Skræm dem
- 3: Skræm dem meget
- 4: Skærm dem fra vid og sans, og hvis det stadig ikke virker, eller det lader til at de har læst materialet på disken:
- 5: Slå dem ihjel på et afsides sted og skaf ligene af vejen.

DE HAR MERE PRÆCIST TÆNKT SIG AT GØRE SÅDAN HER:

Som det første (fase 1) vil agenterne etablere en skjult overvågning af det Madisonske hjem baseret på deres varevogn, med elektronisk aflytning af deres telefon(er), for at prøve at identificere hvem det er der har fået disken med posten. Med mindre de får noget at vide med det samme, vil de gå ud fra at det er Martin, der har fået den, da det jo er ham der var i nærkontakt i 1989. Derefter vil de diskret bryde ind i Martins Lejlighed for at hente disken tilbage. Når de ikke finder den der, går de videre til fase 2.

Fase 2 involverer telefonterror og diskret skygning. Telefonterroren tager form som opringninger til forskellige af spillerne fra Heather først til Jeremy og Duncan sidst. Typisk vil en stemme i den anden ende af linien sige noget i stil med:

'Vi ved du har den, og vi vil have den tilbage nu!'
'Lad os hellere få den tilbage, før der sker noget... ubehageligt.'
'Det her kan blive på den nemme eller den svære måde...'

Opkaldene varer aldrig længere en 10-15 sekunder, og Spilpersonerne når aldrig at svare før der bliver lagt på i den anden ende.

TIP

Når du kører det her, må spillerne gerne få det indtryk at DRA-agenterne ved alt hvad de foretager sig, selvom det langt fra er tilfældet (en total overvågning ville kræve minimum 40-50 mand, og den manpower har DRA ikke).

TIP:

DRA-agenterne kan også fungere som nød-bremse, hvis tiden er ved at løbe fra dig, og spillerne stadig fjoller rundt i San Diego.

Hvis jeg har regnet rigtigt skal du helst have spillerne anbragt på Area 51, klar til det store showdown, når du har halvanden time tilbage, minimum! Det du kan gøre er, simpelthen, at lade DRA-agenterne komme spurtende ind fra højre, hvor spillerne nu er; holde dem op med MP-5erne, kaste dem ind i enten deres varevognen eller en helikopter og så få dem til den nærmeste lufthavn, hvor de bliver smidt over i en privatjet, og fløjet til Groom Lake, hvorefter de bliver anbragt i et aflåst kontor, med to vagter uden for døren. -derfra går du bare videre til 'Mørk var natten'.

Hvis du gør det her, så giv spillerne så stort et chok som muligt, og derefter cirka fem minutters rå flugt, hvorefter de bliver omringet. Den her metode er nok ikke så god at bruge, hvis DRA-agenterne er nået til/har været forbi fase 4 i deres operationsplan

Fase 3 betyder åbenlys overvågning med biler og agenter til fods, der åbenlyst følger dem omkring hvor de går og står. Hvis spillerne konfronterer agenterne, vil de ikke svare dem på nogen måde. Telefonterroren fortsætter og antager en mere truende karakter, med direkte trusler på livet. På det her tidspunkt er der helt sikkert en af spilpersonerne der vil føle en sær trang til at sige: 'Sig mig lige, har I lagt mærke til den der mørkerøde varevogn der holder nede af gaden??'

Opnår agenterne stadig ikke at få disken tilbage, bliver de direkte ubehagelige og starter fase 5: de vil her demonstrere deres mulighed-er for at skade spilpersonerne direkte. Du har flere muligheder, så vælg den eller dem der passer dig bedst. Hvis du selv kan finde på nogen, er det selvfølgelig endnu sejere, men her er et par eksempler og gode idéer:

- På et tidspunkt hvor Spillerne kommer hjem, står hoveddøren på klem, og der er sat en Post-it seddel på spejlet i gangen, hvor der for eksempel kan stå: 'Vi mener det altså alvorligt...'
- Alle spilpersonernes kreditkort bliver spærret samtidig. (De kan godt blive åbnet igen senere)
- Familien Madisons Chevrolet Lumina bryder pludselig i brand, uden nogen påviselig grund, netop som en af spilpersonerne skal til at sætte sig ind i den. Den eksploderer ikke, men brænder lystigt, indtil brandvæsenet kommer og slukker den. Politiet dukker for en gangs skyld også op, men kan ikke finde nogen fejl eller andre uregelmæssigheder ved bilen. (de gør ikke særlig meget ud af undersøgelsen, og virker lettere nervøse).

PÅ 'SKOVTUR' MED OMKEL MIB:

Hvis alt det her stadig ikke giver pote, der er gået for lang tid eller hvis du bare synes at du vil være ekstra ond (det må man godt en gang imellem som GM), træder fase 5 øjeblikkeligt i kraft. Den indebærer at alle spilpersonerne bliver stormet af DRA.-agenter, helst på samme tid, og taget til fange. Raidet foregår meget på samme måde som en anti-terror enhed ville gøre det: masser af chokeffekt med agenter klædt i sorte nomex uniformer, gasmasker og maskinpistoler. Spilpersonerne får bind for øjnene, munden stoppet med en klud og bliver bundet på hænder og fødder med kabelstrips, smidt ind i bunden af varevognen og kørt væk. Spilpersonerne bliver kørt et øde sted hen, såsom en øde fabrikskhal eller i en skov, hvad der nu passer dig bedst og bliver anbragt på en

Hvem er nu det?

Hvem f**** er nu det, der dukker op midt i festen og ødelægger det hele??

De flinke redningsmænd kommer fra en specialenhed i USMC: 2nd force Recon fra Camp Pendleton, nord for San Diego, der under kommando af en af Pankhersts gamle kammerater fra Vietnam, Lt. General John Garland. Garland har kommandoen over 2nd Marine Division, med alle dens ressourcer, herunder altså også Special Forces marinere. Da Pankherst får at vide at Larson kører en operation i San Diego, bestemmer han sig for at nu er på tide at gøre noget for at stoppe Larson før han uopretteligt går for vidt.

-fortsættes



Your average neighbourhood USMC guardian angel

linie siddende på knæ, hvorefter bindet for øjnene og mundkurven bliver fjernet (der er alligevel ikke nogen der kan høre dem). Her går agenterne i gang med deres store rædselstrip. Spilpersonerne bliver forhørt af Muczinsky om hvad de ved, mens han spankulerer rundt omkring dem og vifter med sin pistol, mens de tre andre agenter umiddelbart tilstede overvåger spilpesonerne bagfra. Muczinsky har rimelig godt fat i hvad spilpersonerne ved, og han er egentlig bare interesseret i at få fat på alle kopier, spilpersonerne måtte have taget af disken og gemt rundt omkring før han slår dem ihjel. Han vil foregive at spillerne vil blive sluppet fri og at alt vil være glemt, hvis de bare samarbejder med ham og giver ham kopierne tilbage. Det er naturligvis løgn fra ende til anden, spillerne er dødsdømte uanset hvad de gør, for de ved for meget, til at DRA kan have dem gående frit omkring. Hvis Muczinsky ikke kommer nogen vegne med at spille flink, skifter han taktik til 'bad cop'-metoden og bliver noget mere ubehagelig -hvilket passer godt til hans sadistiske tendenser. Han vil presse spilpersonerne til at fortælle hvad de ved at true med at skyde dem selv eller nogen af de andre. Her må du gerne presse spillerne helt ud i torvene, for der er ikke nogen vej ud af det her, og spilpersonerne skulle gerne være klar over at det her må være enden af vejen for dem. Brug hvad du kan af forhørstricks, Muczinsky kan dem alle sammen og bruger dem gerne.

Netop som det ser ud til at enden er nået, og Muczinsky skal til at skyde den første spilperson, bliver de andre opmærksomme på den lille røde lysplet der vandrer op af hans arm til hans pande. Der lyder et 'Fmp!' fra bag spillerne, og før de bliver klar over at det ikke er Muczinsky der har trykket af, synker han stille sammen med et gabende hul i hovedet og et ansigtsudtryk der fortæller at der er noget ved situationen han ikke helt har fattet. Før spillerne kommer længere i deres tankerække, lyder der en større mængde 'Fmp!'-lyde efterfulgt af lyden af tre skikkelser der falder om.

'Hvad fanden sker der nu?!?' er sikkert spilpersonernes første tanke, og de bliver ikke holdt ude i mørket længe. Ud af skyggerne kommer fire mænd i camouflage uniformer og kampgrej. De er alle sammen malet sorte i hovederne (undtagen den ene af dem, der vist ikke behøver kunstige additiver på det punkt). Ikke overraskende er de bevæbnede med en del militær hardware, blandt andet en forkortet M16 riffel med en 30 cm lang lyd-dæmper og et monster af et laser-sigte. De nyankomne siger ikke ret meget mere til spillerne end at nu skal de nok tage sig af situationen, og det ville nok være en god idé, hvis de (spilpersonerne) tog benene på nakken og kom væk herfra, nu! Spillerne kan godt tage en af DRA-bilerne, men de vil ikke finde noget brugbart i den (såsom våben og den slags) og det vil næppe

være klogt i det hele taget, eftersom DRA nok vil kigge efter den, når de begynder at savne den.

HVAD GØR VI NU, DU?

Her efter begravelsen står spillerne med en del ubesvarede spørgsmål, såsom:

Hvad f..... er BISHOP?

Hvad lavede Sebastian egentlig på Nellis?

Hvad i alverden ligger der på disken? - og er det rent faktisk Sebastian der har sendt den?

Og: hvem er de tre mænd der var til begravelsen?

Heldigvis har de også fået et par leads, der kan sætte dem i gang med undersøgelsen. De tre ting de har at gå ud fra, er henholdsvis ordet BISHOP, henvisningen til Professor Kierran Brunner, Heathers chef på Jet Propulsion Laboratory uden for San Diego og det faktum at Sebastian tilsyneladende var på Nellis AFB da styrtet skete.

INFORMATIONSKILDER:

Her er de personer/steder (jeg sådan lige kan komme på) hvor de kan skaffe sig flere oplysninger:

Martin og Deborah kan begge kontakte dem de kender i de væbnede styrker og Heather har lyst til at snakke med Brunner. De er alle sammen beskrevet mere detaljeret i NPC afsnittet:

Daniel 'Whiz' Gainer, USN retired: Martins gamle radaroperatør ('Naval Flight Officer', eller NFO)

Dan the man arbejderovre på østkysten i Savannah Georgia og det eneste han egentlig ved er, at han ikke ved noget og ikke vil indblandes i noget.

Captain Steve 'Monster' Novak, USN: Martins Gamle eskadrillechef Med hensyn til information ved Steve ikke meget mere end at det kodeord Martins 'hændelse' falder ind under er BISHOP og der 'vistnok foregår noget'ovre på Nellis AFB, men hvad det er ved han ikke'. Hvis han prøver at finde ud af mere og kommer i kontakt med noget af DRAs operationsområde, får han snart besøg af to MIBs fra DRA, der på mindre diplomatisk vis fortæller ham at han skal passe sine egne sager og at de holder øje med ham. Steve har ikke den store *muscle* at smide omkring sig med, så hans direkte støtte vil nok være begrænset. Steve vil dog fortælle Martin om MIBsne og deres besøg, og advare ham om at han kunne være på vej ud i noget hvor han ikke kan bunde. Helt uden forbindelser er Steve dog ikke, og han vil kon-

-fortsat

Pankherst får oplysningen fra Novak, Brunner eller, hvis alt andet skulle fejle: noget personel på basen. En telefonopringning til Garland får sat et hold på fire Marinesoldater på overvågning af DRA-agenterne, med besked om at gribe ind, hvis agenterne prøver på noget virkelig ulovligt. Imidlertid kan det ikke blive kendt præcis hvem Marinerne er (det er faktisk også pisse ulovligt at lade militært personel blande sig i civile opgaver), så de kan ikke hjælpe spilpersonerne yderligere end at redde dem fra DRA. Som det nu er ankommer de selvfølgelig i sidste øjeblik. Marinerne forsvinder ud i natten efter at have ryddet op efter sig, og dukker ikke op igen!



takte Pankherst gennem nogen venner i USAF og gøre ham opmærksom på hvad det er der foregår.



Lt. Colonel Johnathan 'Bossman' Debbins, USAF: Deborahs eskadrillechef

Debbins nyder at have en temmelig travl arbejdsdag så når spilpersonerne kontakter ham, især hvis de kommer til Luke AFB, får de at vide at de kan møde ham ude på rampen, hvor han er ved at taxie ind i sin F16 efter en mission. Når 'Bossman' ser dem, tager han dem med direkte ind på hans kontor, hvor han, stadig i han g-dragt og med flyverhjælmen i hånden, sætter sig ned for at snakke med dem. John kan ringe til Nellis' Operationscenter [Base Ops] og forhøre sig om helostyrtet, og vil gøre det, hvis Deborah på nogen måde nævner styrtet. Han vil bagefter ringe tilbage og fortælle at der officielt ikke har været noget styrt, men der foregår en del 'sorte' operationer ude omkring Groom Lake, som Base Ops ikke får noget at vide om. En halv dags penge efter han har forhørt sig om helo'en, får han, ligesom Novak, besøg af to MIBs, der i utvetydige vendinger fortæller ham at han skal passe sig selv, og at de sørme godt ved hvor han bor, og hvad hans børn hedder. Det pisser ham i nogen grad af, så selvom han føler sig noget truet, vil han give Debbie al den støtte hun har brug for og han kan levere. Debbins kan ikke skaffe spilpersonerne våben eller et fly, men han *kan* skaffe dem nogle militære ID-kort, samt en dækhistorie om at de skal op til Tonopah Test Range Airfield, for at undersøge faciliteterne før eskadrillen skal tage på øvelse deroppe om et par måneder. Det er ikke en vandtæt historie, men med lidt held så går den.

TIP:

Hvis du gerne vil have noget ekstra flavor, så tag spillerne med ud på rampen, hvor hele wingens fly holder parkeret, og lad dem tage imod Debbins sammen med et par vagter, når han kommer ind efter landingen. Flightlinen er et støj- og varmelude, med taxiende fly og masser af andet hardware. Deborah vil uværgeligt møde nogle af de andre piloter, der vil spørge til hvad hun laver på basen, når hun er på orlov.

Piloter:

Lt. Mike 'Skeeter' Ashton
Lt. Lorien 'Babe' Noolan
Lt. Vincent 'Bigbird'
Harrelson



Professor Kierran Brunner:

Heathers chef på Jet Propulsion Lab.

Brunner er taget på ferie, da spillerne prøver på at komme til at snakke med ham. Hans sekretær, Karen, fortæller at han sikkert er taget op til familiens sommerhus i Imperial Valley, 150 km øst for San Diego og at hun ikke regner med at have ham tilbage før om en uge. Nu kender Heather Kierran temmelig godt, så spillerne kan godt tillade sig at tage derud. Da de ankommer til Kierrans hus, er det kun Brunners kone Helena der er til stede. Hun fortæller at Kierran er ud og gå en tur i området, og udpeger den vej spillerne skal tage for at finde ham. På det sted i Imperial Valley hvor huset ligger, er terrænet rimelig bakket, og nedenunder Brunners hus er der et stort fremspring, med en storslået udsigt over citrusplantagerne til den anden side af dalen, små 20 km væk. Spilpersonerne finder Kierran siddende på en stor sten mens han skuer ud over dalen. Hans første kommentar da han hører nogen komme er at bemærke at han

'vidste I ville komme før eller senere, og så var det bedre at mødes her'. Kierran ser derefter Heather i øjnene og siger: 'på en måde er det hele min skyld... DRA kom til mig for halvandet år siden fordi jeg havde erfaring med deres arbejde og de skulle bruge en ny forsker... og så anbefalede jeg altså Sebastian...'



Når den har fået tid til at synke ind, kan spillerne stille alle de spørgsmål de vil, og så vidt han kan vil Kierran besvare dem. Det er her vigtigt at Brunner ikke fortæller det hele, for der skulle jo gerne være nogle overraskelser tilbage til når spillerne ankommer til Groom Lake.

DET STORE INTERNET:

jo, vi lever i informationsalderen og på nettet er der masser af sites, der har ting som spilpersonerne kan bruge til noget. Der er ikke så meget hård info, da USAF ikke ligefrem har en officiel hjemmeside, der fortæller hvad der foregår ved Groom Lake, og USAF har ellers en hjemmeside for de fleste baser og enheder, også Deborahs. DRA er heller ikke på nettet under eget navn, selvom der bliver nævnt en masse agencies der angiveligt skulle have med ufoer gøre. Det eneste Agency, der rent faktisk har noget med noget at gøre er Federal Emergency Management Agency [FEMA], en underafdeling af DRA og deres officielle front ud mod omverdenen. Det eneste FEMA har med ufoer at gøre er indsamlingen af rapporter til BISHOP.

Ikke desto mindre vil en søgning på ord som: 'Nellis AFB', 'Groom Lake', 'ufo' og 'Area 51' give en masse information, der dog for det meste er helt hen i vejret, eller er det? Søgning med de ovenstående søgeord vil med AltaVista give et resultat på cirka 4000 sider (og dét er ret mange sider at læse). Men læsning af bare nogen få stykker vil give spillerne følgende viden, hvis man altså stoler på sidernes indhold:

- Der foregår et eller andet ufo-relateret på del af Nellis AFB der ligger omkring Groom Dry Lake og Papose Dry Lake. Der er mange teorier om præcis hvad det indebærer, lige fra at det er der resterne af Roswell-ufoen ligger deponeret, til at der er et gigantisk underjordisk kompleks hvor USAF har bygget sine egne ufoer og har levende rumvæsener taget til fange.
- Nogle af de mere vovede sider påstår at regeringen har indgået en aftale med rumvæsenerne om at de må bortføre mennesker til brug i eksperimenter, mod at regeringen får ufo-teknologi til gengæld. Der er mange påstande om en masse ting, men der er ikke noget uigendriveligt bevis for noget af det hele.



Vidste du:

At det meget snart er 50 års dagen for Roswell styrtet (2. juli 1947), og at USAFs rapporter om styrtet derfor ikke længere vil være hemmeligstemplede ifølge Freedom Of Information Act -og at flere centrale USAF rapporter om styrtet ved en fejl er blevet destrueret?

Siden med frekvenslisten er som handout (den er i øvrigt autentisk) Se i øvrigt: 'Nellis -The Big Sky'

LIDT UFO-TERMINOLOGI:

NOCTURNAL LIGHT
Any anomalous light(s) seen in the night sky whose description rules out the possibilities of aircraft lights, stars, meteors and the like.
DAYLIGHT DISK
UFOs seen in the distant daytime sky. The UFOs classed in this category can be other shapes as well, like cigars, eggs and ovals.
RADAR-VISUALS Where UFOs are tracked on radar and can be seen at the place illustrated at the same time.

Nærkontakt grader:

Første Grad (CEI)
En UFO der kommer inden for en afstand af under 200 meter af vidner
Anden Grad (CEII):
En UFO der efterlader mærker på jorden, er skyld i forbrændinger, skræmmer dyr, forstyrrer bilmotorer eller Tv og radio modtagelse.
Tredie Grad (CEIII):
En CEI eller CEII Der har synlige besætningsmedlemmer.

fortsættes...

- Der er dog én virkelig brugbar side, hvor spillerne kan finde de frekvenser de forskellige grupper på Groom Lake snakker på. Listen er næsten komplet, men mangler at tage hensyn til at Wackenhut Security har skiftet frekvens inden for den sidste uge.

Omvendt vil søgninger på BISHOP, SUNRISE, OUTSPOKEN, HAMMER OG MICROSCOPE ikke give nogen resultater, selvom ikke-eksisterende programmer, der har stort set de samme formål, vil blive omtalt og diskuteret vidt og bredt på de mange ufo-sider.

Søgning på SENIOR TREND vil fortælle om Tonopah Test Range, og om hvordan stealth jageren blev udviklet og fløj nær Groom Lake. Aurora er der ikke meget på, udover at folk gætter (rigtigt) på at den er et superhurtigt spionfly, der lige er blevet færdig, og at den sikkert er blevet udviklet på Skunk Works.
Når nu spillerne er kommet godt i gang med historien og begynder at fornemme at der er noget fisket ved det hele, men ikke rigtig kan komme videre, eller har nået en hulens masse og har masser af tid tilbage, fyrer du det her underforløb af.

TONALEA SAGAEN:

På disken lå der som den sidste del af de fremmedes besked en notits om at de snart ville komme på besøg, og det kan computernørderne finde ud af hvis de leder ihærdigt nok; se også 'hvad ligger der så på den?'. Besøget kommer til at foregå ved at en af ufoerne kommer ned gennem atmosfæren ved 3-tiden om natten og afleverer daffy og elvis' Tomcat for at demonstrere at de har fredelige hensigter. De to besætningsmedlemmer kommer ikke tilbage ved denne lejlighed; dem gemmer vi til senere.

Spillerne kan finde opleve det her på en af to måder:

- 1: Indirekte, ved at de hører om det i tv, eller
- 2: Direkte, ved at de finder ud af hvad det er der står i beskeden og tager ud for at opleve det 'in person'

HVIS DE SELV ER DER:

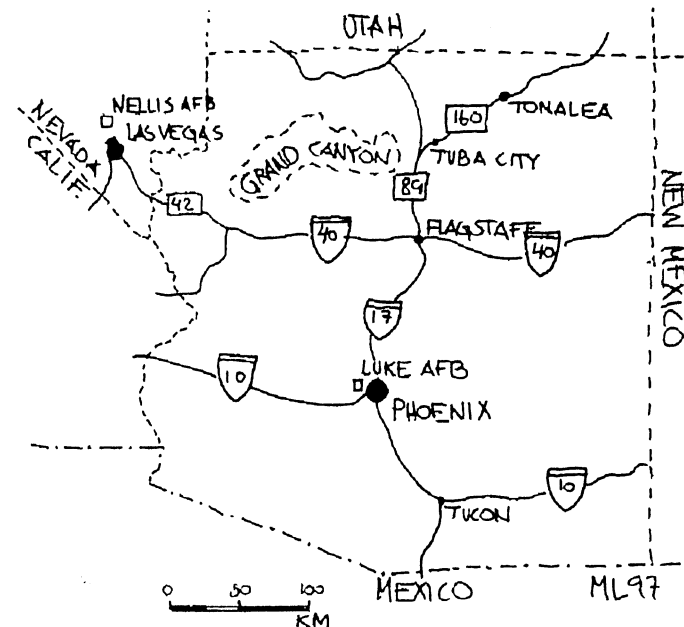
For at tage den direkte først (det er nemmere):
Tonalea er en støvet lille forblæst flække med cirka 100 indbyggere i det nordøstlige hjørne af Arizona. Byen ligger i små 2000 meters højde, og lever af en smule handel med de omkringliggende kvæg-farme og lastvognstrafik. Stedet ser ud som om det har stået stille siden 1960erne, mest fordi det har stået stille siden dengang. De

mest prominente bygninger er tankstationen og dens værksted, købmanden og den lille diner, der fungerer som byens mødested. Resten af husene er bygget i en eller to etager og hele byen ser en smule slidt ud.

Vejret er utroligt smukt: om dagen er det varmt, men ikke for varmt på grund af en brise der løber mellem husene, og om natten er der en utrolig smuk stjernehimmel fordi der ikke er nogen gadebelysning. Hvis spillerne ønsker at overnatte, er der mulighed for at leje et værelse hos tankpasseren, Bob Toland, og hans kone Marie. Bare giv spillerne lidt tid til at få set sig om i Tonalea og falde lidt ind i stemningen i byen.

NÆRKONTAKT!

Det sted der er angivet i beskeden, viser sig at være parkeringspladsen ved tanken. Pladsen er cirka 70x100 meter, og står fuldstændig øde, på nær et gammelt bilvrug i det ene hjørne. Hvis spillerne står udenfor klokken 03, får de deres livsoplevelse: En af spillpersonerne får øje på et stjernes kud (hvilket ikke er så ualmindeligt), men det her stjernes kud fortsætter og slår lige pludselig et sving mod stedet hvor de står, hvilket absolut ikke er normal opførsel for et stjernes kud. Tingen fortsætter lige mod parkeringspladsen med abnorm stor fart,



-fortsat

Der er også to mere hemmelige klassifikationer...
Fjerde Grad (CEIV)
Bortførelses sager.

Femte Grad (CEV)
Kommunikation mellem Mennesker og fremmede entiteter

Du må gerne gøre den her scene lidt surrealistisk, med meget stærke farver og kraftigt lys, sådan lidt a la David Lynch film. Sådan en oplevelse indgyder ærefrygt, og vil stå som en af de største oplevelser i spillpersonernes liv

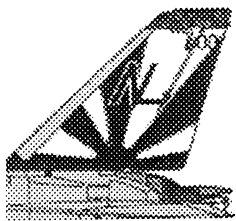
Kort over Arizona

Tonalea ligger i det nordøstlige hjørne af staten, på state route 160 mod Utah.

Umiddelbart vest for hovedstaden Phoenix ligger Luke Air Force Base. Det er her Deborah er stationeret.

og pludselig kan de begynde at se detaljer på fartøjet: den er stoor, omkring 50 meter lang og formet som et flad tetraeder, en firesidet terning, der er blevet mast flad på toppen. Ufoen lyser op på himlen med en myriade af små lys på overfladen, der giver den en nærmest organisk fremtoning. Den er fuldstændig stille og det virker meget forkerket at noget der virker så solidt kan opføre sig på den måde. Ufoen parkerer cirka 25-30 meter over parkeringspladsen og bader hele parkeringspladsen i et blåligt-gult lysskær. Martin genkender straks fartøjet, for den er magen til den han mødte for ni år siden. (det er faktisk det samme fartøj) Spilpersonerne lægger mærker til at de ikke kan høre nogen som helst lyde omkring dem, og hvis de ser sig om er byen totalt mørkelagt. Oppe på fartøjet kan de se en rund linseagtig ting midt på bunden, der er ved at skifte farve til en grønlig farve; og hvis spillerne ikke kaster sig i dækning på Martins foranledning, kommer de til at se hvordan der midt i den lysstråle der kommer fra linsen materialiserer sig en F-14 Tomcat. Det er svært at beskrive hvordan det sker. Det ene øjeblik er der ikke noget at se, det næste står den der bare, uden at der egentlig synes at være nogen forskel på før og efter. For spillene synes det som om der går meeeget lang tid mens de står og ser på. Men efter hvad der synes som en halv time toner den grønne stråle ud, og fartøjet bevæger sig op og væk fra parkeringspladsen, for så pludseligt at lege stjernesky igen, bare opad. Tilbage står spillerne med noget der ligner en religiøs oplevelse og 24 tons kampfly, mens lysene og lydene kommer tilbage til byen.

-Scully: *I just a paranormal experience..*
-Mulder: *How do you define 'normal'?*



Halefinne på Modex 200, VF-111 'Sundowners', juli 1989

TOMCAT'EN:

Tomcat'en står midt på parkeringspladsen, med positionslysene tændt og understellet slået ud, med landingslyset på. Overfladen føles lun at røre ved, som om den lige har været ude at flyve og motorerne er ved at spinde ned, som hvis de lige var blevet slukket. På våbenstationerne hænger der de samme missiler som Martin kan huske de var loaded ud med på missionen, og hvis han checker kanonen er magasinet stadig fuldt. Martin genkender straks flyet straks han ser det, som DAFFY og ELVIS' Tomcat af flere grunde:

- Haleroret er malet på den unikke måde VF-111s fly så ud: en stiliseret udgave af det japanske flådeflag fra anden verdenskrig, en henvisning til eskadrillens navn 'Sundowners', og da VF-111 blev nedlagt i 1995 er der ikke flere fly der er malet sådan. Og da sådan nogen fly skifter farveskema rimelig tit, kan Martin også se at skemaet passer på 1989.
- Modex 203 var den maskine DAFFY og ELVIS fløj den dag, og
- Hvis nogen ser efter i cockpittet, ligger der et billede af DAFFYs kæreste fra dengang, Megan Winters. (Tomcat'en har en stige der kan foldes ud).

GROOM LAKE AIRLINES:

Efter cirka ti minutters undersøgelser af jageren gør du så spillerne opmærksom på at de kan høre en helikopter der nærmer sig i høj fart, og en politisirene, der også kommer nærmere. Hvis spilpersonerne ikke tager hintet og får fingeren ud, får de nattens anden store oplevelse: en voldsom anholdelse fortaget af DRA-agenter støttet af MP-soldater, en MH-60 Pave Hawk Helikopter* fra Area 51 og det lokale politi. Samtidig vinder de en enkeltbillet med 66th ARS airlines til Groom Lake, hvor de bliver anbragt i et tomt briefinglokale med to bevæbnede vagter uden for døren. Selvfølgelig bliver de bundet med kabelstrips, og får bind for øjnene. Og herfra videre til 'SHOWDOWN'

Hvis det er sådan at du nærmer dig at have halvanden time tilbage af spiltiden, kan du lade Helikopteren jage dem en kort overgang, for derefter at fange dem. Uanset hvad for et transportmiddel spillerne kom i, kan Pave Hawk'en indhente og standse dem (også hvis de kom i Martins firmas helikopter). Har du derimod masser af tid, kan spillerne fra deres skjul se hvordan soldaterne spærrer parkeringspladsen af, mens Agenterne afhører folk om hvad de har set. Ved 9-tiden om morgenen ankommer der en stor blokvogn fra USAF, der laster F-14eren og smider en stor presentering over flyet, hvorpå den kører væk mod vest. Soldaterne og agenterne pakker deres ting sammen, stiger ind i helikopteren og flyver væk, også mod vest.

HVIS DE HØRER OM DET FRA MEDIERNE:

DRA har ikke været hurtige nok til at få lagt et effektivt låg på hændelsen, og næste formiddag lækker historien ud til pressen og spillerne hører så om det i de lokale nyheder (se Sidebar'en). Hvis spillerne derefter tager ud til Tonalea kan de komme til at snakke med Bob og Marie Toland der begge har set hvad der skete efter ufoen forsvandt og lyset kom tilbage. Bob har endda taget et polaroidbillede af Tomcat'en, som sætter Martin i stand til at identificere den som daffy og elvis' fly fra dengang. Bob fortæller dem gerne alt hvad han har set, og virker godt tilfreds over at han endelig har lidt tid i søgelyset.

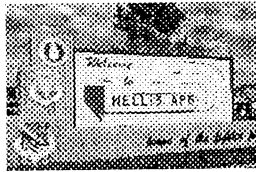
OG HVA' SÅ?

Nu har spillerne en bedre chance for at finde ud af hvornår og hvor ufoerne kommer igen, hvis de kæder Tonalea hændelsen sammen med den sidste besked på disken. De er også blevet endnu mere jaget vildt af DRA, hvis de bliver kædet sammen med Tonalea, for nu ved de virkelig alt for meget.

*se også:
'Nellis -The Big Sky'

NEWSFLASH:

"...talsmænd fra flåden nægtede i dag at kommentere hvordan det gik til at beboerne i Tonalea, Arizona tidligt lørdag morgen fandt en fuldt bevæbnet og optanket F-14 Tomcat stående ved byens tankstation, uden noget spor af besætningen. Flyet stammer tilsyneladende fra VF-111 og blev fundet af lokale beboere klokken 3, efter et mindre strømsvigt i området. Eksperter på området har endnu ikke kunne forklare hvordan hændelsen kan være foregået, og sagen må betegnes som et mysterium indtil videre..."



Main Gate, Nellis Air Force Base, Nevada

LIDT FLERE FACTS:

Samlet Areal:
3.012.770 acres, hvilket svarer til ca.: 30.720 km² eller større end Jylland - Nellis er STOOOR!
(Selve Nellis AFB er dog 'kun': 46 km²)

Personale: (officielt) 11.371, heraf 1200 civile

Sydøstlige hjørne af Nevada, med Las Vegas, Nellis Air Force Base og tilhørende områder:

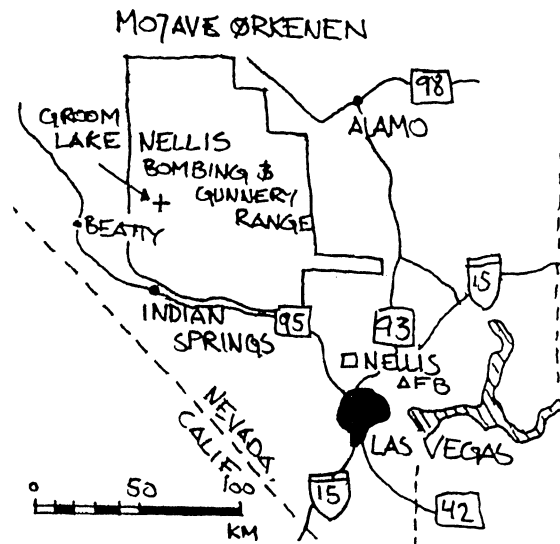
Groom Dry Lake Test Facility (Area 51/ S/4)

Nellis Bombing & Gunnery Range



NELLIS AFB: THE BIG SKY:

Nellis Air Force Base ligger på Interstate 51, lige nord for Las Vegas i den store Mojave ørken. Nellis Air Force Base er hjemsted for USAF Weapons and Training Center, og der er konstant cirka 140 fly stationeret på basen. Det er på Nellis at *Flag-øvelserne* (USAF's version af TOP GUN, m.m.) foregår og til det formål er størstedelen af basen delt op i 'Ranges' eller 'Areas'. Alle områderne er nummereret og repræsenterer forskellige typer mål. På range 71 er der bygget en spøgelsesflybase, der med jævne mellemrum bliver bombet til slagger, for derefter prompte at blive bygget op igen. Range 76 har et komplet fabrikskompleks, på range 74 står der en mekaniseret bataljon, og så videre. Det særlige ved Nellis er at piloterne får lov til at gå amok med rigtige bomber for at give den mest realistisk mulige oplevelse. I 60'er-områderne bliver piloterne udsat for rigtige elektroniske kampforhold, og får lov til at skyde med rigtige missiler. Nellis er lukket for al civil flytrafik, og langt de fleste fly kan spores overalt på området, med mindre man flyver i absolut nul-højde.



Nellis er faktisk (minimum) tre fly-baser pakket sammen i én. Ud over selve Nellis er der Indian Springs Airfield, hvor USAF's opvisningsskold, Thunderbirds træner med deres F-16ere. Indian Springs bruges også som nød-lufthavn under øvelser og hvad der sådan ellers foregår af ting og sager på området.

Længere mod nord ligger Tonopah Test Range Air Base, der oprindeligt blev bygget til 37th TFW og hvor deres F-117 NIGHTHAWK (Stealth jageren) startede sine dage som Project HAVE BLUE. I dag bliver Tonopah brugt af eskadriller der vil træne i at operere fra primitive flybaser.

Til sidst er der så den mystiske Groom Dry Lake Test Facility, også kendt som Area 51 eller Dreamland. Som navnet antyder ligger basen rundt om en udtørret indsø inde midt i det store kompleks af skydebaner og testområder. Til trods for den noget øde beliggenhed giver sikkerhedsforanstaltningerne det indtryk at Russerne *stadig* kan invadere *når som helst*. Groom Lake blev brugt til at teste U-2 i 1950'erne, og er lige siden blevet brugt til at teste 'Black' eller 'sorte' fly som SR-71 BLACKBIRD, D-21 dronen, F-117 NIGHTHAWK, B2 SPIRIT og BLACKBIRDENS efterfølger AURORA, når der ikke lige skulle være nogen der så hvad man lavede. Der er også rygter om at Groom Lake er hjemsted for 'udnyttelses programmer' for fremmede landes kampfly (MIGs, etc.), 'technology demonstrators' og flere 'sorte' prototyper. Groom Lake er stedet hvor luftvåbenet ifølge folkene opbevarer de ufoer kommet i besiddelse af i årenes løb. Umiddelbart syd for 'Dreamland' ligger der en større facilitet under dækningsnavnet S/4, hvor der efter sigende skulle blive arbejdet på at rekonstruere ufoernes avancerede teknologi, med henblik på at bygge en funktionsdygtig prototype. Hvad der end foregår, så har USAF for nylig udvidet Nellis Bombing & Gunnery Ranges område til også at omfatte nogle omkringliggende højdedrag, så alle dele af komplekset er ude af syne for forbipasserende civile -næsten da.

Af de mange fly der er stationeret på Nellis, er der særlig én eskadrille der bliver interessant for scenariet: 66th Air Rescue School [ARS]. De glade fyre flyver fire HH-60 PAVE HAWK helikoptere, og assisterer med redningsopgaver på basen, samtidig med at de flyver bevogtningsmissioner på området. PAVE HAWK'en er en rigtig slem lille helikopter, der med infrarødt udstyr, terrænradar, to miniguns og op til 12 soldater kan finde, standse og passificere stort set hvem som helst der kunne finde på at bryde ind på området. Den er egentlig bygget til at flyve ind og hente piloter der er blevet skudt ned på fjendtligt territorium, så den er mere end veludrustet til at finde folk der skulle have 'forvildet' sig ind på området.

Groom Lake Basens kommandant, Lt.Gen. Pankherst og DRAernes chef, Agent Larson, kan kalde en PAVE HAWK ind, når som helst han/de mener det er nødvendigt for basens sikkerhed. ARSen har altid mindst én helikopter stående klar til at lette med 10 minutters varsel. Flyvetiden op til Groom Lake er cirka 30 minutter, men hvis Larson finder ud af at spillpersonerne er på vej, ruller han sig ud og får udstationeret en PAVE HAWK oppe på basen, hvor den kan afsøge hele indsøen på mindre end 15 minutter. Helikopteren er selvfølgelig bevæbnet med de to miniguns, og slæber fire til otte soldater med sig uden problemer. Se også "

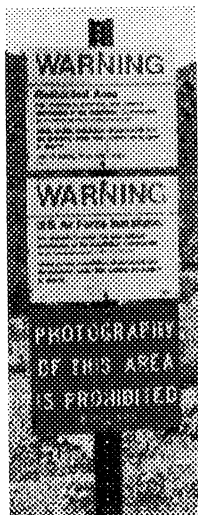


Et meget uofficielt Groom Lake badge



MH-60 PAVE HAWK

Deborah ved udmærket hvad sådan en sjover kan, for hun har været på en redningsøvelse for tre uger siden, hvor hun blev samlet op af en.



Typiske skilte, som man finder dem derude

At radioamatører der påstår at de lyttede med på Apollo-11 missionen til månen, angiveligt hørte Niel Armstrong observere at der var rumskibe linet op på den modsatte side af det krater hvor man var landet...

HVORDAN KOMMER MAN SÅ IND I 'DREAMLAND'?

Det er faktisk ikke så svært at komme *ind* på Nellis Gunnery Range, der ligger omkring Area 51 -problemet er snarere at komme ud i et stykke igen. Hele komplekset ligger i et temmelig øde område. Der er ikke noget hegn, men tydelige skilte og orange pæle for hver 50 meter fortæller entydigt at hvis man fortsætter, er man på vej til at rode sig ud i noget snavs. Teksten på skiltene fortæller ikke mere om hvor man er på vej hen, udover at det er en del af Nellis Bombing and Gunnery Range. Derefter bliver skiltenes oplysninger generelt mere truende. Typiske advarsler er:

No Trespassing beyond this point

Photography is strictly prohibited

Guards are authorized to use deadly force
og, som den sidste heftige reminder:

Firing Range: Live ordnance is employed

WACKENHUT SECURITY SERVICES OG ANDRE VOGTERE AF GROOM LAKE

Hvis *det* ikke er nok til at holde folk ude, er der det mystiske Wackenhut Security Services. Vagterne er klædt i militæruniformer, med hjelm og pistol, uden nogen form for uniformsmærker, eller andet der kan identificere dem.

De patruljerer området i kraftige hvide terrængående jeeps og holder meget nøje øje med alle der fjoller rundt i nærheden af Groom Lake. Vejene lige omkring Groom Lake er grusveje, så hvis man kører mere end bare 25 km/t, laver man en gigantisk støvsky bag sig, som Wakenhutterne kan gemme sig i.

Sikkerhedsvagterne gør et stort nummer ud af at virke truende og terrorisere spillepersonerne (og spillerne, hvis du kan slippe afsted med det). Hvis der er nogen kameraer synlige, bliver de straks konfiskeret, og filmen hevet ud af apparatet. Hvis vagterne finder andre radioer end den der normalt sidder i en bil, bliver de også taget.

Hvis spilpersonerne begynder at protestere, trækker den ene af vagterne uden yderligere varsel sin pistol, går lige forbi en af spilpersonerne, og sænker et skud i et af bilens dæk (ikke deres egen!), hvorefter han, i et fuldstændig neutralt toneleje, gør opmærksom på at det nok er på tide at 'de kom videre' -meningen er tydelig: 'Skrid, ellers bliver det rigtig slemt!' som det sidste stik tager en enevagt åbenlyst billeder af dem, da de stiger ind i deres bil.

Hvis spillerne bliver hængende for længe, får de også lov til at møde en HH-60 PAVE HAWK komme forbi. Den cirkler temmelig indiskret et par gange over hovedet på dem i ti meters højde, indtil besætningen er sikre på at spillerne fik beskeden, pakker deres ting sammen og kører væk fra området.

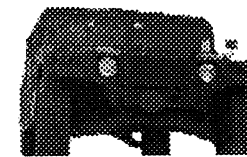
Men Groom Lake bliver også overvåget inde fra området med mindre åbenlyse midler: to kilometer inde på området står en kæde af jord-baserede radarer, der overvåger kanten af området. Radarerne kan fint afsløre mennesker inde på området, hvis de ikke er meget påpasselige med at holde sig ude af line-of-sight. Derudover bliver hele området konstant afsøgt med kraftige kikkerter (Lysforstærkende udstyr om natten). Og for at runde det hele af, er der også konstante patruljer i bil på området: indenfor hegnet bliver de foretaget af fly-vevåbenets eget militærpoliti, i patruljer af to mand bevæbnet med M16'er og et M60 monteret på deres HMMWV, eller 'Hummer'. Patruljerne kommer med uregelmæssige mellemrum, og den er god nok: vagterne *har* lov til at skyde, men derfor betyder det ikke at de bare åbner op ved den første chance de får. Hvis spillerne fortjener en lille chance, så lad vagterne tro at det er en øvelse indtil de får set spillernes påklædning.

Hvad kan de så gøre for at øge deres odds for at slippe ind?

Kort fortalt er Groom Lake, og dermed Area 51 godt bevogtet, meget godt endda, så når spillerne prøver at slippe ind bliver de med overvejende sandsynlighed opdaget og fanget. Hvis Agent Larson bliver klar over at nogen er ved at bryde ind, beordrer han vagterne til at skygge spillerne indtil de har afsløret hvor de er på vej hen, hvorefter han organiserer en episk overraskelse på stedet. Så lul bare spillerne ind i en falsk sikkerhedsfølelse, så kan du meget bedre hive tæppet væk under dem og ryste deres selvtillid en smule når tiden er inde til det. (er det ikke *skønt* at være GM??)

- Hvis spillerne kigger rundt på internettet efter Area 51, finder de blandt andet en liste over frekvenser der bliver brugt på området. Hvis de skaffer en radio der kan lytte med, kan de høre hvad der foregår. Hvis det bliver opdaget at der er civile eller andre ikke-autoriserede i området, bliver der øjeblikkeligt udsendt en advarsel på samtlige frekvenser: 'WATCHDOG is in effect'. Beskeden starter en lavine af aktivitet. Hvis de ikke allerede er under opsyn eller har haft besøg af gutterne fra Wackenhut Security eller PAVE HAWK Helikopteren, kommer disse til så hurtigt de kan komme afsted med det.
- At komme ind til fods bliver temmelig svært. En gruppe fra frømandsko-

*PAVE HAWK'en kommer fra 66th ARS, stationeret på Nellis AFB, 30 minutters flyvetid mod sydøst fra Groom Lake, se også 'Nellis AFB -The big Sky'



Well, it isn't the well-cornewagon...

VIDSTE DU:

At det en overgang var populært at tage på 'ufo-watch' om natten nær Groom Lake, så tæt på Area 51 som man kunne komme, for at se lysshowet; lyskugler, der foretog ekstraordinære manøvrer på himlen. Og så sent som i 1993 opkøbte USAF et større areal omkring Groom Lake, for at hindre udsyn over anlægget fra hegnet omkring Nellis Range'sne

rpset kunne måske slippe afsted med det, men så heller ikke ret mange flere. Hvis spillerne gør sig meget umage med det, så giv dem en lille chance for at klare det, men smid nogle close calls ind: patruljer og hvad du ellers kan finde på. Hvis (/når) de bliver stoppet af MP'erne bliver forklaringer om at man er faret vild eller noget ikke taget for gode varer. Og med mindre de er seeje, bliver de altså fanget.



Vejen frem?
Hvis Mathias Rust kunne, så kan I vel osse?

- Terrænet udenom Groom Lake er temmelig bakket, så hvis Martin eller Deborah er bare en smule kløgtige finder en af dem forhåbentlig ud af at man kan flyve ret lavt med en helikopter eller et let propelfly. Og hvis man har et par nightvision goggles [NVGs] kan man også gøre det i mørke, og så *måske* slippe udenom jordradarerne og ind på området. Hvis ikke det lykkes kan man måske komme ind og ud hurtigt nok til at sikkerhedspersonellet ikke kan nå at reagere på det; og det kunne man så måske bruge til at landsætte nogen af de andre. Hvis spillerne går på den ide, så lad det blive episk! Med hensyn til at skaffe et fly eller en helikopter, er der to muligheder: enten kan man leje en i Las Vegas international Airport (det bliver dyrt), eller Martin kan låne HeliHires ene helikopter (mod at han betaler vedligeholdelse og brændstof, selvfølgelig)
- Hvis Deborahs chef, Debbins, har været udsat for mødet med de to MIBs fra DRA, er han absolut til sinds at hjælpe spillerne med at komme ind på området. Selve Area 51 kan han dog ikke klare, men han kan skaffe uniformer og militære ID-kort til spilpersonerne samt adgang til Nellis, under påskud af at Deborahs enhed, 314th TFTS, snart skal på en øvelse til Tonopah Airfield, og at de er blevet sendt i forvejen for at undersøge forholdene på basen. Det vil skaffe spillerne ind på Tonopah, og derfra er der sølle 15 kilometer til Groom Lake, så det kan gøres til fods eller i bil; de får stillet en eller to HMMWVs til rådighed da de ankommer til Nellis. Så længe spillerne er i uniform og ikke laver ting som de tydeligvis ikke har lov til, så går det faktisk fint nok. (det store sikkerhedsapparat kan godt blive lidt af en sovepude for dem på området)
- De fleste andre mere eller mindre tåbelige ideer vil sikkert ikke virke; husk vagterne er ikke dumme, de falder ikke for den gode gamle 'Jamen, er det ikke jer der har bestilt pizzaer med ekstra ost?!?' eller varianter af den for den sags skyld.
- Nu ka' alt det her jo blive ret akademisk, for sagen er den at med mindre spillerne stikker totalt af, efter at have afleveret dataene til drengene fra DRA, så er Larson meget interesseret i at få dem til Area 51, så han kan lukke mulige lækager så effektivt som muligt; så faktum er at hvad enten de vil det eller ej, så kommer spillerne ind på området på den ene eller den anden måde!

Vidste du:

At en militær flyveleder på Nellis AFB har fortalt om 'ukendte kontakter' på radaren, der ræsede rundt på området med 7000 mph, (lige over 11.000km/t) hvorefter de stoppede på en fiøre. Da han fortalte sin overordnede om fænomenet, fik han ordre til at slukke for sin skærm, og holde sin mund. -see no evil, hear no evil...

Det kunne selvfølgelig også være nogle helt mondæne øvelser, f.eks AURORAen, der foretog forsøg med elektronisk krigførelse

Who knows?

BASEN PÅ GROOM LAKE

Reelt er navnet på området ikke Area 51, Men 'Groom Lake Test Facility'. Area 51 var et gammelt øvelsesområde, der indtil 1953 blev brugt til angrebsøvelser mod simulerede lastvognskonvojer. Med den

nye opgave kom det nye navn også, men Area 51 er blevet hængende fra gamle dage.

Hvad er der så helt præcis på Groom Lake Test Facility? Området består af fire hovedkomponenter:

- Base Operations komplekset. Her foregår alle administrative opgaver, og her har Pankherst sit kontor. Her ligger også MP'ernes hovedkvarter, der kangenkendes ved at der holder en masse Hum'Vees parkeret udenfor døren. Wackenhut Security har også deres eget HQ, hvor deres hvide Jeeps og en autocamper holder udenfor. Bishop holder også til i den ene ende af komplekset, i deres egen bygning. Det er her Sebastian sidder interneret.
- Kvartererne for personalet på området. Denne toetagers bygning har værelser, kantine og rekreatiomsområde (inklusive en lille biograf) for det alt personalet der arbejder på Groom Lake, civilt såvel som militært. Det samlede antal ansatte på basen er omkring 500 mand, heraf 100 civile forskere og DRA-folk. Bygningernes eneste vinduer vender væk fra resten af basen, så ingen kommer til at se noget de ikke skulle, når der bliver lavet testflyvninger, eller andre følsomme ting.
- Laboratorierne og de tilhørende Hangarer. Her arbejder folkene på Project Microscope med deres reverse engineering af ufo teknologi og fremstilling af prototyper. I den skarpt bevogtede hangar 18 står de tre prototyper der er blevet konstrueret til dato, sammen med en større samling fly og andet isenkram, der er blevet leveret tilbage i de seneste måneder. Microscope har overtaget de nye lokaler efter Sunrise der blev afsluttet for et år siden, og er flyttet op fra Papose Lake der nu bruges som lager for de ting der ikke bliver brugt så ofte. Stedet er rimelig godt bevogtet.
- Landingsbanerne og andre flyfaciliteter: der er en samling mindre hangarer, små bygninger og et kontrolltårn i den østlige ende af basen, hvor der blandt andet står en boeing 777 passagerjet, et par forskellige mindre passagerfly, og muligvis en MH-60 Pave Hawk, hvis Pankherts eller Larson har kaldt en op fra Nellis. Der vil også være et par T-38 Talons, små skolejetfly, der bruges som følgefly på testflyvninger.

Hvad skal man være opmærksom på, når man er der? GroomLake er et område hvor der sker mange hemmelige ting, så man skal være forberedt på lidt ud over det sædvanlige. Der er et stort højtaler anlæg hvor der med mellemrum bliver givet beskeder der gælder alle på basen:

- 'Watchdog is in effect!': der er nogen civile et eller andet sted omkring eller på området der kan se hvad der foregår, så alle følsomme operationer skal straks standses eller sikres, så de ikke kan overvåges.

HVAD HANGAR 18 GEMMER:

Her ender Tomcat'en efter den er blevet hentet i Tonalea, der står også tre meget futuristisk udseende fattøjer: en disk, (endnu) en lille tetraeder, og en der nærmest er en blanding af de første to. Derudover står der omkring 20-25 jagerfly fra USAF, USMC og USN fra 1955 og op til i dag.

Hangar 18 er et temmelig stort svin af en bygning: dimensionerne er cirka: 100x80 meter, med 20 meter til loftet.

Wtatchdog-kaldet vil starte en masse aktivitet hos Wackenhut og MPerne. Hvis MH-60eren er på besøg, starter den også.

- 'Microscope is rolling!' (eller et andet operationsnavn): den nævnte operation skal foretage sig noget i fri luft, f.eks flytte noget fra én hangar til en anden, og derfor skal alle der ikke direkte har med det at gøre lægge sig ned på maven og dække deres ansigter, indtil meldingen 'Microscope is clear!' (eller et andet navn) bliver givet. Der bliver overvåget fra kontrollårnet at alle gør som de skal.

MPerne patruljerer konstant området i deres biler, så man skal være ret påpasselig med at lave underlige ting.

VIDSTE DU:

At en fysiker ved navn Robert Lazar i 1989 påstod påpsted at han havde arbejdet med at rekonstruere ufo teknologi, og herunder har haft adgang til en større mængde af grundstof 115, der er for langt til at kunne dannes i vores solsystem.

At Robert Lazar også påstår at han har overværet en prøveflyvning af en ufo, og har set hele ni forskellige modeller af ufo'er i en underjordisk hangar i et område syd for Papose Lake, nær Groom Lake, i et kompleks der blev kaldt S/4.



SHOWDOWN PÅ GROOM LAKE

Når nu spilpersonerne bliver fanget og hentet til Groom Lake, hvis de ikke bliver fanget mens de er der sker der følgende:

Spilpersonerne ankommer til Groom Lake med en lille privatjet, en Learjet eller Gulstream III, og bliver ført ned af trappen til en ventende HMMWV. Hvis det er strengt realistisk har de bind for øjnene, men ankommer de om natten er det ikke sikkert at DRA-agenterne bekymrer sig om det. Spilpersonerne bliver anbragt i et gammelt briefing lokale, hvor alle vinduerne er blevet muret til, i DRAs bygning i Baseoperations komplekset. De får taget bindet af og får besked på at sætte sig ned på nogle af de stole der er stillet op i lokalet overfor et skrivebord og vente der, indtil de hører andet. Det sidste bliver leveret med en sund dosis ironisk humor, meget ukarakteristisk for DRA-agenterne. Døren bliver låst, og to vagter bliver anbragt udenfor. Nu har spillerne tid til at diskutere hvad de kan gøre for at redde deres kollektive skind, eller studere alle de gamle sort/hvid billeder af kampfly og prototyper fra 1940 og op til i dag, der hænger på væggene, for det kommer til at et par timer. Rummet er naturligvis aflyttet, så alt hvad de siger bliver optaget og overhørt af Larson før han kommer over sammen med to af hans agenter.

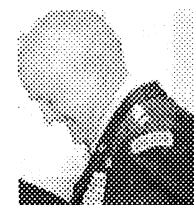
Larsons mission med at møde spilpersonerne er at få sat et punktum for hele miseren, og nyde at få lov til at demonstrere sin magt over for nogen nye mennesker. Efter han har rystet Pankhersts bemærkning af sig sætter han sig på kanten af bordet og smiler overlegent, og siger: 'I skulle have lyttet til Muczinsky, da han sagde at I ikke burde blande jer i ting der ikke vedkommer jer'. I det efterfølgende skrigeri (jeg antager her at spillerne er tilstrækkelig sure på ham, ellers har de vist ikke taget deres roller helt alvorligt) vil Larson være overbærende til det ulidelige, og grine af spilpersonernes argumenter og kalde dem indskrænkede. Hvis spillerne går ham på klingen om hvad der så er gode argumenter, svarer Larson:

'Sikkerhed -National sikkerhed -Civilisationens sikkerhed, det er det væsentlige! Kan I ikke se hvad der ville ske hvis det her slap ud i offentligheden?? Vores civilisation ville kolapse i løbet af en uge! Den eneste grund til at vi er her endnu, er at der er mennesker som mig, der er istand til at gøre det nødvendige for at bevare alt det der er vigtigt!'

Mens Larson er i godt i gang med at nå sit argumentative højdepunkt, har Pankherst fået at vide at spillerne er på basen, og han bestemmer sig for at NU er det på tide at gøre noget ved sagerne. Pludselig vil Spilpersonerne kunne høre nogen der kommer gående ned af gangen i hastigt tempo. Der bliver sagt et eller andet, modargumenteret, og argumenteret igen; døren bliver låst op, og indkommer Lt.General Norman S. Pankherst -man vil kunne glæne hans navn på navneskiltet. Pankherst ser umådelig træt ud, både fysisk og mentalt. Han har 'the 1000-yard stare' typisk for mænd der har set for meget i deres liv og er klart ophidset da han kommer ind. Inde i lokalet standser op, og mumler noget om at han 'troede en anden var herinde'. Pankherst bliver fulgt af to MPer fra USAF, begge med ladte M16 rifler, hjelme og skudsikre veste, der begge ser ud som om situationen ikke lige er deres favorit. Der er straks en meget intens stemning i rummet, mens parterne ser hinanden an. Larson er tydeligt rasende, og det første han siger, da han har sundet sig et øjeblik er:

'Hvad FANDEN bilder du dig ind? Der her er min operation, og du..du skal ikke komme her og spille smart- det her kommer til at koste dig din karriere, jeg skal sørge for at du kommer til at skovle lort i Alaska før ugen er omme; så nu syns jeg at du skulle ta' og få din røv og dine chimpanser med dig og se at komme ud herfra!!!'

Pankherst ser bare på ham med et blik der tydeligt afslører at han er parat til at slå ham ihjel uden videre. Larson skal lige til for alvor at hidse sig op, da en af agenterne tager sig til øret et par sekunder, for derefter at gå hen og prikke Larson på skulderen og hvisker ham noget i ørene. Larson vender sig mod døren og idet han går ud af den siger han: 'Det sidste ord er ikke sagt i den her sag!' Pankherst vender sig mod Larson, ser ham dybt i øjnene og svarer: 'Hvis der sker dem noget, kommer jeg selv efter dig!' bemærkningen bliver leveret uden nogen form for bravado, det er en nøgtern konstatering af faktum, og den påvirker tydeligvis også Larson, der hastigt forsvinder ned af gangen. Pankherst går langsomt hen og sætter sig bag i lænestolen skrivebordet. Da han opdager at spilpersonerne er bundet, giver han den ene MPer, Bookman, ordre til at 'gøre noget ved



det der'. Bookman går om bag spillerne og fjerner kabelstripsne, imens den anden MP dækker ham. Pankherst lægger sit ansigt i hænderne og sidder sådan i et par minutter eller indtil spillerne siger noget til ham. Hvis spilpersonerne ikke siger noget til ham ser han rundt på dem og siger så til sidst:

'Det glæder mig at se at I er i god behold. Jeg forstod på John at det var i sidste øjeblik. Hvis jeg havde vidst det hvad Larson havde gang i, havde jeg gjort noget ved det for længe siden.'

Når spillerne svarer eller/og begynder at spørge ud eller direkte konfrontere ham om/med hvad der foregår, vil Pankherst svare dem og fortælle noget mere om baggrunden for alle operationerne, men han vil ikke fortælle noget om hvad man har fundet ud af i MICROSCOPE. Pankherst har længe været plaget af sin samvittighed over nogle af de ting han har gjort eller givet ordre til for 'den nationale sikkerheds skyld' her er nogle af de argumenter han typisk vil bruge undervejs:



- *'Jeg er bestemt ikke stolt af de ting der er foregået, men en ordre er en ordre, og jeg svor en ed om at ville adlyde dem jeg ville få og forsvare mit lands sikkerhed, så længe de var lovlige.'*
- *'Jeg har i set og gjort en del ting min tid, som jeg ikke er særlig stolt af, men situationen var en anden dengang. Men det han har gjort er der ingen undskyldning for...'*
- *'Har I overvejet hvilken verdensomspændende panik det ville have forårsaget hvis det her var sluppet ud under den kolde krig??'*
- *'Alting var så simpelt dengang: kampmissioner mod 'Charlie', træning, masser af fart over feltet og ingen bekymringer. Alting var sort/hvidt, men siden dengang er det hele blevet noget mere gråt...'*

Undervejs i samtalen skulle det gerne blive klart at Pankherst har fået nok af Larson og hans metoder og er parat til at gøre noget ved dem, men før det kommer så vidt som til at diskutere noget konkret, bliver de alle sammen afbrudt da en løjtnant kommer spænnende ned af gangen, rikochetter af døren; står ret foran Pankherst og leverer sit livs vigtigste besked:

'Sir, NORAD har lige meddelt at de har tre 'Fastwalkers' på deres radar -inbound hertil, ETA 35 minutter. BaseOps mener at de er på vej mod point Alpha ude på Papose Lake, sir!!'

Pankherst ser først ud som om han har fået himlen i hovedet, men fatter sig hurtigt og mumler: *'Well i'll be dipped in shit -de fik altså beskeden'*. Han rejser sig op og sender løjtnanten afsted for at skaffe en flok HMMWVs. Så vender han sig mod spilpersonerne og siger

med et skævt smil: *'Vil I med ud og møde en fremmed civilisation? - når vi lige får reddet dem fra at møde Larson!'*

ENDGAME -OG HVAD SIDEN HÆNDTE:

Nu skal der til at ske en masse episke ting: Det første der sker, er at Pankherst sammen med Spilpersonerne og MPerne ræser gennem Bishops bygninger for at finde Sebastian, kun for at finde ud af at han har taget Sebastian med sig da han kørte. Spilpersonerne springer nu ombord i en to HMMWVs sammen med Pankherst og løjtnanten og pisker afsted ud over Groom Lake midt om natten, en ikke helt ufarlig manøvre. Det bliver ikke nemmere af at de også må jagte Larson, der er jo tilsyneladende er 'gone off his rocker', og har bestemt sig for at han er nødt til at skyde ufoen ned, hvis verden ikke skal gå under. Til det formål har han skaffet sig et stingermissil (han tænker ikke helt klart i øjeblikket), og har tænkt sig at anbringe sig så han kan komme til at skyde på ufoen, når den er nær punkt Alpha -og hvis den kunne ramme Pankherst når den faldt ned, ville det jo klart være en ekstra bonus. Larson har ingen mulighed for at gøre ufoen noget, men det kunne være et skidt signal at sende til de fremmede, hvis de bliver angrebet på vej til et møde man selv har inviteret dem til.

Giv spillerne chancen for selv at standse og overmande Larson og redde Sebastian som payback for alle de ting han har udsat dem for i de seneste dage, og så er de ellers ved at skulle skynde sig hvis de ikke skal komme for sent.

NÆRKONTAKT -IGEN!

Når spillerne når frem til det sted Pankherst udpeget som punkt Alpha, er der allerede en større forsamling på 50-100 personer med deres biler parkeret i nærheden, og hvis de kigger efter, ser Spilpersonerne Brunner stå i den fjerne ende af gruppen. Cirka 100 meter fra gruppen der en gruppe soldater i gang med at stille nogle gule blinkende lamper med op i en trekant med en sidelængde på 100 meter. Brunner er blevet briefet om beskeden der blev sendt ud i forbindelse med OUTSPOKEN, og da han genkender spilpersonerne og Sebastian, kommer han hen til dem og udtrykker sin store lettelse over at det er gået så godt for alle parter. Han kan også fortælle dem hvad det er der stod i beskeden Pankherst snakkede om. Løjtnanten fra før står og snakker ind i en lille radio. Pludselig ser han op og beklænder at: *'Nu skulle vi kunne se dem, de skulle være på himlen lige over os'*. Og ganske rigtigt: oppe nær Nordstjernen kan spilpersonerne få øje på tre små stjernes kud, der bevæger sig ned over himlen med en voldsom fart, for så at lave to store s-sving og pludselig er de der bare.

Vidste du:

At da daværende Præsident Jimmi Carter forsøgte at finde ud af hvad USAF vidste om ufoer, fik at vide at der var "sikkerhedsanliggender der lå uden for det Hvide Hus' juristktion"

Hvis spillerne ikke var i Tonalea, kan du godt gå lidt mere i detaljer med beskrivelsen af ufoen, se i afsnittet

'Nærkontakt'

Tre ufoer mænger til den fra Tonalea hænger over markeringen lige så pludseligt som hvis de havde materialiseret sig på stedet. Spilpersonerne oplever den samme mangel på lyd på som før, alle bilerne og lysene på jorden er gået ud. Ligesom i Tonalea er der dog ingen mangel på lys i området. De tre fartøjer hænger i 10 meters højde sat sammen ved spidserne til en større trekant med et hul i midten. Efter at have hængt der i noget der virker som år, bliver der åbnet en luge af en slags i bunden af fartøjerne, men det er svært at skelne detaljer når man står i modlys. Der kommer en rampe ned fra lugen og ned af den kommer nogle menneskeskikkelser, der samler sig i en større gruppe under fartøjet.

Da der er kommet omkring 25-30 skikkelser ud af ufoen, forsvinder rampen tilbage i ufoen og fartøjerne hæver sig langsomt op indtil de er cirka 100 meter oppe i luften, hvorpå de leger stjernesked opad indtil de forsvinder fra syne. Da lyset kommer tilbage i lygterne og bilerne kan startes igen er det muligt at se hvem det er der blev efterladt. Martin genkender straks to af de unge mænd der står med i flyverdragt, med deres hjelme i hånden: DAFFY og ELVIS. De to ser ud nøjagtigt som for 8 år siden og står med et noget overrasket udtryk i ansigtet, der ikke bliver mindre da de ser en otte år ældre udgave af Martin stå og skrigte af dem. For de to flyvere er der gået noget der ligner fjorten dage ombord på rumskibet (de er blevet holdt i stasis efter deres møde med gravitationsstrålen, der under normale omstændigheder ville have mast dem på stedet). Og kan ikke fortælle det store om deres værter:

'De ligner små mennesker, cirka 1,20 høje men jeg tror at det er en form de har valgt for ikke at skræmme os unødigt. De eksisterer på en anden måde end vi gør, Martin'.

De ved heller ikke noget om hvordan teknologien virker ombord -det virkede som ren magi på dem. Det er straks værre at komme til termer med at otte år af ens liv er forsvundet uden videre, men det kommer til at tage dem lidt tid, så det vil vi ikke beskæftige os med her. Resten af dem der blev afleveret viser sig også at være jagerpiloter og andre personer der har været for tæt på ufoerne, når de har startet gravitationsdrevet og derfor er blevet samlet op mod deres vilje. Tidsmæssigt har de været væk i 2 til 35 år, men vil alle samstemmende fortælle om at have været cirka fjorten dage i ufoen. Alle de tilbagekomne bliver samlet sammen og stoppet i en bus, så de kan blive checket af læger

Som det sidste der sker på Papose Lake, finder en af spilpersonerne en plade af et gulligt metal der på jorden i midten af trekanten af lys. På den er der et underligt symbol og en skrevet besked:

PÅ DETTE STED MØDTES MENSKENE FRA JORDEN FOR FØRSTE GANG MED DERES GALAKTISKE BRØDRE. DE KOM I FRED OG VIL KOMME IGEN NÅR TIDEN OG MENNESKENE ER MODNE TIL DET

Den kan de så få lov til at tænke lidt over...

HURRA! VI HAR VUNDET! -ELLER HAR VI?

Nu tror spillerne måske at de har vundet, at de vil få deres vilje og vil kunne tage tilbage til deres normale liv. I nogen grad vil det også ske: Martin og Deborah får begge tilbuddet om at fungere som testpiloter for diverse programmer. Sebastian og Heather får tilbuddet om begge to at arbejde videre med MICROSCOPE. Bagtanken med det, for der er selvfølgelig en bagtanke, er at hvis de nu engang ved for meget, så er den bedste måde at begrænse skaden at få dem til at arbejde for sig, så man har mere check på hvad de laver. Caroline, Jeremy og især Duncan bliver betragtet som lidt mere af et problem for sikkerheden, for man har ikke nogen opgaver de kan sættes til.

Hvis de ikke vil arbejde for Pankherst og Larsons efterfølger (og mon ikke det er tilfældet?) skal de alle sammen underskrive en erklæring om at de aldrig vil afsløre noget af det de har fundet ud af, under risiko for at blive idømt dødsstraf for spionage, ifølge National Security Act. Hvis de skriver under, kommer det til at betyde at de med jævne mellemrum vil blive checket af agenter fra DRA eller FBI Special Affairs Branch, for at undersøge om de overholder deres forpligtelser. Ellers vil de få mulighed for at vende tilbage til deres normale jobs. Som et plaster på såret vil Martin få tilbudt et job som luftkampinstruktør ved flådens reserveeskadriller, og det betyder masser af flyvning i hurtige jets. Familien Madison kommer til at flytte og kommer til at leve under nye navne, men kommer stadig til at arbejde med forskning. Hvis nogen af dem (måske især Duncan) prøver at få offentliggjort noget om affæren, eller bare udtaler sig om det i andres nærværelse, vil vedkommende meget hurtigt finde sig selv på en meget hurtig tur til Groom Lake hvor de får en meget streng formaning, og derfra, hvis det gentager sig, til Federal Prison Camp, et maksimal-sikkerhedsfængsel, der ligger på Nellis AFB og der kan de regne med at blive siddende indtil det sner grønt i Sahara.

Og som det sidste slag mod spillernes vinderfølelser: MICROSCOPE og OUTSPOKENS resultater bliver ikke offentliggjort, og



...så hvis I lige skriver under her, tak

Hvis Duncan ser sit store scoop her, vil hans chefredaktør pure nægte at trykke historien, 'fordi ingen vil tro på den' Redaktøren har naturligvis haft besøg af to MIBs, der har sat ham ind i sagens 'rette' sammenhæng



Say, Larry; What's that bright light?

VIDSTE DU:

At da daværende Præsident Jimmi Carter forsøgte at finde ud af hvad USAF vidste om ufoer, fik at vide at der var "sikkerhedsanliggender der lå uden for det Hvide Hus' juristktion"

uanset om de arbejder for microscope eller ej: de vil aldrig helt kunne sige sig fri for den fornemmelse at de bliver overvåget af nogen et eller andet sted: *og det bliver de også. God nat og sov godt!*

EXTRØ:

Lige siden vi blev klar over at der var noget udenfor jordens umiddelbare atmosfære har der været ét stort spørgsmål der nagede: Er vi alene? Er Jorden et unikt tilfælde i hele universet, eller er der andre livsformer derude? Flere ufologer har fundet skrifttegn på inkaernes pyramider i Chile, der kunne tolkes som en afbildning af en astronaut i en flyvende tallerken. Under anden verdenskrig blev der i Stillehavet for første gang observeret uidentificerede flyvende objekter, de såkaldte 'Foofighters', flyvende lysende kugler på cirka en meters diameter der fløj hurtigere end noget jagerfly. Senere fik myten om Bermuda trekanten vind i sejlene med Patrulje 19's forsvinden*.



Frisbee eller fremmede livsformer på besøg?

*Patrulje 19 bestod af de 4 TBF Avenger torpedobombere der optræder i starten af 'Nærkontakt af tredje grad'.

Et flyvrag der kunne være en af maskinerne fra Patrulje 19 blev fundet i forbindelse med Challenger ulykken, og rekonstruktioner udfra radiokommunikationen synes at indikere at Avengerne lød tør for brændstof og styrtede ned omkring 10-25 sømil fra Floridas kyst på grund af en navigationsfejl.

Men den afgørende hændelse for dannelsen af ufo myterne er uden tvivl Roswell styrtet. Den 2 juli 1947 styrtede *et eller andet* ned uden for Roswell, New Mexico. De første officielle rapporter omtalte vraget som en flyvende tallerken, men senere rapporter påstod at det var en vejrballoon man havde fundet. I dag, 50 år efter, er der stadig ikke nogen der ved præcis hvad det var der styrtede ned, og vigtige USAF-dokumenter er på mystisk vis blevet destrueret ved en fejl. Hele den officielle håndtering af Roswell og andre lignende sager har været noget inkonsekvent, og løfter om afsløring af de faktiske data, er enten blevet udskudt eller er mundet ud i utroværdige og selvmodsigende (bort)forklaringer. Om der er et 'black department' indenfor regeringskredse og de væbnede styrker i USA er ikke til at gisne om, for i sagens natur er det ikke noget der ville nå dagens lys. Men hvis det kunne lykkes for Lockheeds Skunkworks at producere militærfly som U-2, SR-71 og F-117, skulle det ikke være umuligt for USAF at operere et forskningsprogram gemt ude i det ekstremt store område der udgør Nellis AFB. Og rygterne om radarkontakter der fiser rundt med afsindig stor fart, for derefter at stoppe på en femøre, kunne udmærket tænkes at stamme fra et eller andet sort projekt, som Aurora'en, der i øvrigt er blevet set af civile, så tidligt som i 1993 over Nordsøen.

Man kan så spørge sig selv om konspirations teorierne ikke efterhånden er nået så langt ud at de simpelthen ikke vil kunne modbevises fordi de er blevet viklet så meget ind i hinanden, at der ikke er nogen hoved eller hale på det hele? For hvis man tager et mere kritisk synspunkt er der en plausibel forklaring på mange af fænomenerne. "AHA!" Skriger de ægte ufonørdere så, "Det er netop det De vil have

dig til at tro! -kan du ikke se det, det er et perfekt cover-up af sandheden!" og hvordan argumenterer man så med det? Et andet aspekt er, at det må være det perfekte dække for hvad der virkelig foregår på Nellis, at der er så mange modstridende teorier om det -men et eller andet skummelt foregår der altså!

En helt anden ting er at det for mig virker usandsynligt at der ikke skulle være andre intelligente væsener derude. Der er myriader af planeter i verdensrummet, og at jorden skulle være det eneste sted hvor der er opstået liv ville være underligt. Og hvad er det for en arrogance der tillader os at tro at vi er den mest intelligente, eller i det hele taget mest udviklede race, bare her på jorden?

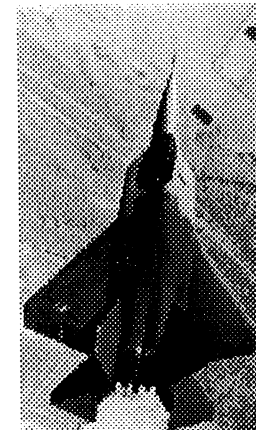
Men som en af mine gode venner, Christina (eller var det mon Skippy?), sagde: "For mig er beviset på at der er intelligent liv derude, at de endnu ikke har prøvet at kontakte os".

...men hey, det er da en go' historie!

And remember: *The truth is out there, whether you believe in it or not!*

"Artifacts left at some point in time by (alien) lifeforms might be discovered by our space activities on the moon mars or Venus. Societies sure of their place in the universe have disintegrated when confronted with previously unfamiliar societies espousing different ideas and ways. It has been speculated that scientists and engineers might be the most devastated by the discovery of superior creatures, since these professions are most clearly associated with the mastery of nature"

-fra en rapport der tilsyneladende er blevet bestilt af NASA i 1950'erne fra Brookings Institut



Ufo-prototype eller Avanceret kampfly?

RESOURCER:

Michael Roberts:
The Illustrated Directory of the United States Air Force

Tom Clancy:
Fighter Wing: A guided tour of an Air Force Combat Wing

National Geographic:
For brug af deres nydelige kort over det sydvestlige USA.

Film/serier:
Close encounters of the third kind

The X-files

Wargames

Det verdensbrede Internet: Prøv at søge på: 'UFO', 'NELLIS AFB', 'AREA 51', 'GROOM LAKE' og 'DREAMLAND', eller bare 'CONSPIRACY'; hvis du altså tør!



Hey! -they did come!

CREDITS:

Marie Skov Madsen:

Katja Boysen:

Ulrik 'the MIB' Kristiansen:

Christian Andersen / Skippy:

Dan Thagaard:

Peter Mygin Rasmussen:

Henrik, Jørgen Jakob,

Christina, Jakob og Sara:

Munchkin, Charlotte, Esben,

Jakob, Evald Bolognese og Aslak:

Fox Mulder og Dana Scully:

Steven Spielberg:

Darkwing Duck og Daffy Duck:

For hendes venlige og vedvarende insisteren på at jeg kunne skrive noget der var værd at læse. Marie; 'Area 51' er dedikeret til dig!

For uvurderlig hjælp med spilpersonerne, plottet og for bare at gide at høre på hvad jeg havde at sige. Og især for historien om Heateren i Alaska! En bedre makker skal man lede længe efter.

For alt det ekstremt paranoiainducerende materiale han fuldstændig uopfordret sendte mig, og for hans store entusiasme og gode idéer kan kom med, da han hørte om min oprindelige ide.

For citatet/ den generelle ondskab.

For printerfaciliteter & Quark Xpress support

For at shoppe efter billeder for mig på det store verdensbrede Inder-net (endnu en gang).

For deres medvirken i α -testen, og for deres input og mange gode råd om personerne, plottet og hele idéens udførelse i det hele taget.

For deres deltagelse i β -testen en meget mørk nat i Eventyrernes Kred

For deres medvirken i X-files, og for at give mig idéerne i det hele taget.

For "Close encounters of the third kind", en herlig inspirationskilde og en *seej* film, selv i dag

For henholdsvis åndelig vejledning og mental afslapning

OGSÅ STORTAK TIL:

Alle dem der var på forfatterweekenden og kom med input på det (dengang) noget ufærdige koncept. Og alle de andre der har været med i det her projekt på den ene eller anden måde: I er ikke glemte, men jeg kender desværre ikke navnene på jer alle sammen, så.. derfor!

A very special thanks goes to the Armed Forces, the USAF in particular, and the assorted civilian agencies of the United States Government, for providing the backdrop for this speculative tale, and for stirring my imagination with their continued attempts to cloud the real issues.

I would also like to thank Steven Spielberg for the original inspiration; *Close encounters of the third kind* still is a great movie;

A message of greeting and friendship goes out to the distant civilizations from beyond our solar system; I hope we can coexist in the future, and feel free to drop in any time, we sure could use some help running this planet.



Jeg håber du har haft det sjov med det!

Soundtrack:

Nick Cave & the bad seeds:

'Red Right Hand'

Songs in the key of X

Ry Cooder:

'Paris, Texas'

Soundtrack

Brian Eno, m.fl.:

'One Minute Warning'

'United colors'

Passengers

(fra 'Ghost in a shell'

og 'United colors of

Plutonium')

Carl Orff:

'Oh, fortuna'

Carmina Burana

Primus:

'Professor Nutbutter'

Tales from the punch-

bow!

Shamen:

'Cannabeo'

Hempton Manor og

flere numre fra

Boss Drum

Mark Snow:

'X-files Theme'

Songs in the key of X

Bruce Springsteen:

'Murder incorporated'

Lucky Town

Richard Wagner:

'Valkyrieridtet'

3. akt af Valkyrien

(Jeg kunne ikke lade

være)

Slang der bliver brugt på Groom Lake:

Darkstar: den lokale AWAC i området

Watchdog: En advarsel om at der er ikkeautoriserede personer på området.

FORKORTELSER:

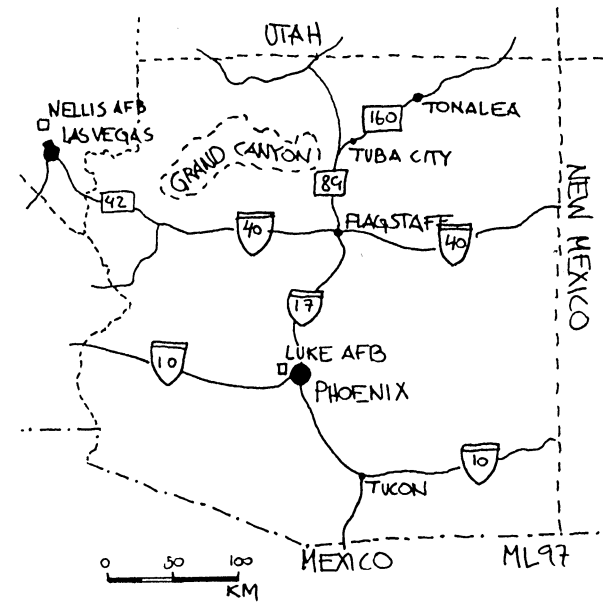
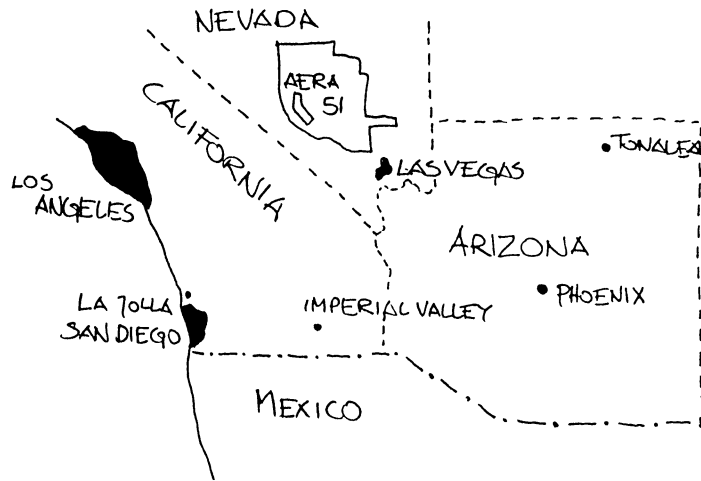
AFB:	Air Force Base
FBI:	Federal Bureau of Investigation
CSAR:	Combat Search And Rescue: Luftbårne redningsaktioner i fjendtligt territorium
DRA:	Defence Research Agency: Et fiktivt bureau, der står for ufo-forskningen
FEMA:	Federal Emergency Management Agency: Et obskurt civilt bureau, hvis mission i nogen grad er uklar. Her i historien er de den mere 'officielle' del af DRA
GPS:	Global Positioning System: Et koordinatsystem, der identificerer et vilkårligt sted på jorden med ti meters nøjagtighed.
MIB:	Man In Black / Men In Black Agent(er) fra et ukendt bureau, kendes på deres mørke påklædning og generelt truende manerer.
NAS:	Naval Air Station: Flådens version af AFB
NORAD:	NORth American Air Defence command: Det amerikanske svar på Flyvertaktisk kommando, og så lidt til. NORAD bor i et udhulet bjerg, Cheyenne Mountain, som du har set hvis du har set 'Wargames'
NVG:	Night Vision Goggles: Elektronisk udstyr der tillader bæreren at se om natten
SAR:	Search and Rescue: Luftbårne redningsaktioner
SDI:	Strategic Defence Initiative:
TFS:	Tactical Fighter Squadron Eskadrille med omkring 16 operationelle kampfly (f.eks. F-16 Falcon)
TFW:	Tactical Fighter Wing En organisation med en eller flere TFS'ere og alt støttepersonel
USAF:	United States Air Force
USN:	United States Navy
VAW-:	Naval Airborne Warning squadron Eskadrille med 4-5 radarfly (E-2C Hawkeye)
VF-:	Naval Fighter squadron Eskadrille med 9-10 kampfly (F-14 Tomcat)
UFO:	Unidentified Flying Object

SLANG OG TERMER:

Bogey:	Et uidentificeret radarsignal, man ikke er klar over, hvorvidt er ven eller fjende. (Bogey kommer af Bogeyman; Bøhmanden). Hvis en bogey viser sig at være fjendtligsindet, bliver den til en Bandit.
Buster:	En radiokode, der angiver at flyet skal bruge efterbrænder, for at komme frem så hurtigt som muligt (eg: <i>you are to bust your ass</i>)
Callsign:	Et navn der identificerer en station på et radionet entydigt og let genkendeligt; f.eks: Sixgun. Bruges også i nogen grad til at sløre stationens identitet for udenforstående.
Fastwalker:	NORAD slang for ufoer
Jolly Green:	slang for CSAR Helikoptere, ofte udstyret med IR, lysforskærkende udstyr og radar. Normalt bevæbnet et eller flere maskingeværer eller miniguns.
Modex:	Trecifret nummer der identificerer enkelte fly i en Carrier Airwing: det første ciffer identificerer eskadrillen, mens de efterfølgende to angiver det individuelle fly: 102 angiver det andet fly i den første eskadrille i wingen. Modex 100 og 200 er normalt F-14 Tomcat eskadriller.
Roger:	Et radio-procedure ord der angiver at man har forstået den foregående besked, og vil rette sig efter den.
Skunk Works:	En 'sort' underafdeling af Lockheed Aerospace, der bl.a. har bygget F-117 Nighthawk jageren. Skunkworks holdt førhen til på Tonopah Test Range, men er muligvis flyttet til Groom Lake.
Tally Ho!	Radiokald, der bruges når en flybesætning får visuel kontakt med et andet fly.
Viper:	Piloternes uofficielle kælenavn for F-16 Falcon. Viper betyder hugorm eller mere generelt slange.
Flight:	En formation af kampfly, typisk to eller fire fly af samme type, der flyver sammen under kommandoen af en Flightleader, også kaldet 'Lead.
Lxx:xxHours:	Lokal tid, på formatet: timetal:minuttal.

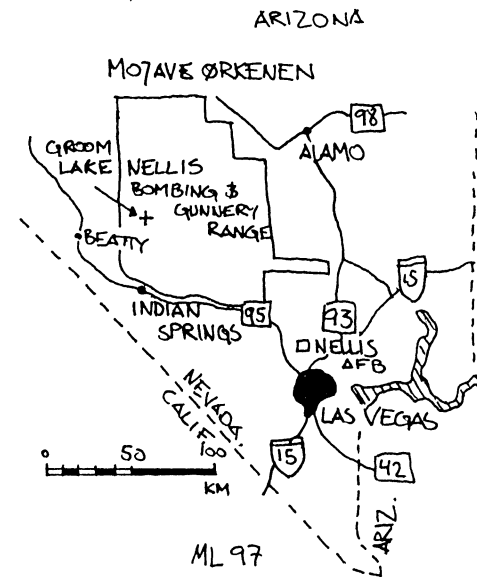
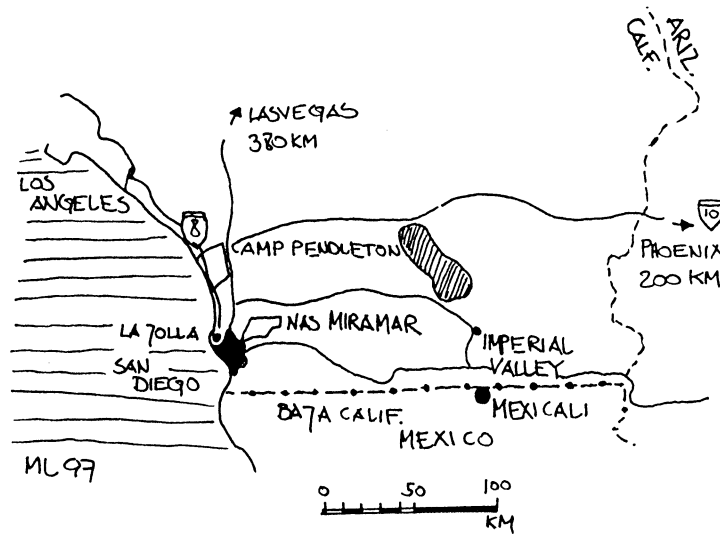
KORT

Det område scenariet foregår i:
 Det sydlige Californien, Arizona og sydlige Nevada



Arizona

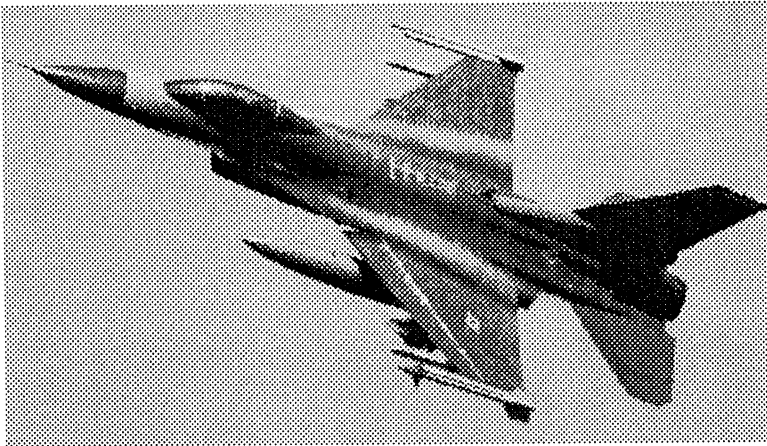
Det Sydlige Californien:



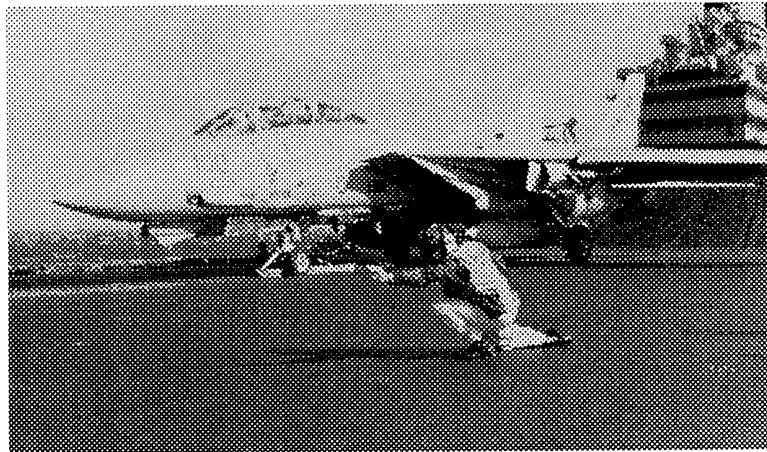
Det sydlige Nevada og Nellis AFB incl. Ranges og Area 51

FLY:

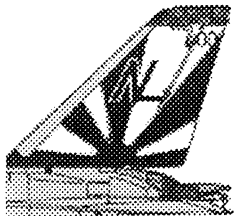
F-16 Falcon, eller Viper alt efter hvem man er.



F-14 Tomcat Fleet defence fighter



indsat: finne fra VF-111



Martins Arbejdsplads: MD 500E



MH-60 PAVE HAWK CSAR-helo

NPC'ER



Pankherst



Brunner



Larson



Gainer



Debbins

HANDOUTS:

Martin's postkort:

Hej Martin! Jeg har fundet noget på din 'oplevelse', hvis man da kan kalde den det. Det du leder efter er 'BISHOP' og M/2-89-275-396. Held og Lykke med det!

-Sebastian



Martin Burkes

APP. 229B Parkview West

Los Angeles, Calif.

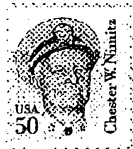
Hej Jeremy! Det er vigtigt at du passer på denne her for mig, for tingene er ved at blive lidt for spændende her.

Spørg prof. Brunner, han ved mere om det her! -Heather ved hvem det er. -Og tro ikke på alt hvad I hører om mig.

-Sebastian.

Udskriften af Radio samtalen Og brevet fra forsvarsministeriet er på separate stykker papir!

Sedlen der følger med disken:



Her er et ekstra frimærke, hvis du skriver postkortet selv.

Oversigtsfilen: //query: Filedump.cnts

```
...
//echo: Disk contents is:
Filedump.cnts \no subfiles\ 34kb
Bishop.dgl \103 subfiles\ 43.4Mb
Outspoken.dgl\no subfiles\116.1 Mb
message.dgl \no subfiles\453.9 Mb
//echo Off:
//endFile: Filedump.cnts
//endquery
E:\>
```

De her Handouts kan du lige klippe fri, og eventuelt lime op på noget karton



Department of Defense

Heather Madison
163 Maple Street
La Jolla, San Diego
California

May 14th 1997

Dear Miss Madison,

It is with deep regret that the Department of Defense must inform you that your husband has perished in the line of duty. Sebastian Madison was killed when the Blackhawk helicopter he was traveling aboard struck lowhanging high-tension wires, while on a routine flight on the Nellis Air Force Base complex.

The helicopter caught fire after the collision with the wires, resulting in a catastrophic loss of control. The aircraft immediately rolled inverted and collided violently with the ground. The wreck exploded on impact with the ground and firefighting personnel rushing to the scene of the crash were unable to save any of the crew or passengers on the helicopter. A widespread search for survivors in the immediate area yielded negative results, and it is deemed absolutely certain that your husband has not survived the crash.

While your husband was not military personnel and specific details of his work cannot be disclosed, he did serve the nation in the very best traditions of the Armed Forces, and he made a vast contribution to the welfare of his country. His dedication to his duties and his drive will be greatly missed by all of those he worked with.

The earthly remains of Sebastian Madison will be returned to you as soon as transport can be arranged, and your husband will be buried with full military honors at the earliest date of your convenience. Furthermore you are entitled to a full compensatory pension as of article 389 section 4, United States military law.

While I know that nothing will repair your loss, please accept my deepest sympathy and sincerest condolences on behalf of the nation and the armed forces

With the deepest respect,

A handwritten signature in black ink, reading "N. C. Pankherst". The signature is written in a cursive style with a large initial "N".

Norman C. Pankherst,
Lt. General, United States Air Force

Top secret BISHOP
Subject: M/2-89-275-396

Transcription of Radio communication during presumed hostile 2nd degree encounter near location grid 3097-8685, 350 miles north of Carrier Task Force 70.3 on June 8th, 1989 L08:23 Hours

Participants:	Name & Rank:	Platform:
STETSON:	Commander E. Craig, Senior Air Controller	USS Carl Vinson, CVN-70
RANCHER:	LT.Commander C. Williams [Merlin], Air Controller	E-2C Hawkeye Modex 603, VAW-114
GUNFIGHTER LEAD:	LT(SG) M. Burkes [D-BEAR], LT(JG) D. Gainer [WHIZ]	F-14A Tomcat Modex 206, VF-111
GUNFIGHTER TWO:	LT(SG) J. Holloway [DAFFY], LT(JG) M. Tyler [ELVIS]	F-14A Tomcat Modex 203, VF-111
GUNFIGHTERS LEAD and TWO also referred to as GUNFIGHTER Flight		

Tape start at 30 miles separation to target. Time:L08:23:25H

STETSON: GUNFIGHTER flight; come left to three-four-niner, your signal is Buster. Target bearing three-four-one, 30 miles, Angels 12, 500 knots. Switch to RANCHER on button four for control.

GUNFIGHTER LEAD: Ah, roger that, STETSON; GUNFIGHTER LEAD has lock on bogey, 30 miles. Switching to RANCHER now. [15 second pause] RANCHER, GUNFIGHTER flight is up with two Tomcats.

RANCHER: Roger that. GUNFIGHTER flight, close for visual identification of the bogey, still bearing three-four-one at 25 miles.

GUNFIGHTER LEAD: Roger that RANCHER, Closing for visual. [3 second pause] Still tracking the bogey. He [the bogey] is accelerating through 500 knots, still angels 12, course still 113 degrees.

GUNFIGHTER LEAD: Range now 17 miles. TWO, let's go tactical: Shooter-cover, You have the lead. I'll stay at your high 4 at half a mile.

GUNFIGHTER TWO: Roger that LEAD, moving now. RANCHER; GUNFIGHTER TWO has lock on target and Infrared acquisition at 16 miles. I have negative ID on bogey yet.

RANCHER: Roger that, GUNFIGHTER.

GUNFIGHTER TWO: Range 8 miles. No change on the bogey. I don't think he's seen us.

GUNFIGHTER LEAD: Roger that. RANCHER, we should get a visual any time now, the clouds are thinning out some; TWO: let's look sharp now!

RANCHER: I copy. Let's all be careful.

GUNFIGHTER TWO: 6 miles and closing.. TALLY HO! I have visual, 12 o'clock and level, it's.. [2.3 second pause] Oh my god! - LEAD; you see it too?

GUNFIGHTER LEAD: RANCHER; I have the bogey in sight, Classify bogey as a UFO!

RANCHER: GUNFIGHTER, can you repeat that?, You say it's a UFO??

GUNFIGHTER LEAD: Affirmative RANCHER, The bogey some kind of a big black triangular craft, about 50 meters across! Wait, it's seen us! Turning away from us and increasing speed! -man is that thing a mover!

RANCHER: STETSON, You copy this?

STETSON: Affirmative RANCHER, I copy that last transmission.

GUNFIGHTER TWO: RANCHER, I am moving to intercept, I think I can get some pictures of this.. thing.

GUNFIGHTER LEAD: No! TWO, you're getting way too close to that thing! Back Off!

GUNFIGHTER TWO: Easy BEAR, I have it under control, I don't thi-

GUNFIGHTER LEAD: ELVIS, Break of that run, NOW- MAYDAY, MAYDAY! There's some strange light coming from the bogey, it enveloping GUNFIGHTER TWO.. oh my god! He's gone! He just vanished.. [Channel remains open 3.8 seconds]

RANCHER: GUNFIGHTER LEAD, Can you see any chutes?, over.

RANCHER: GUNFIGHTER LEAD, Do you copy?, over.

STETSON: RANCHER, what the hell just happened?

RANCHER: STETSON; We are declaring an emergency. Be advised that RANCHER shows one aircraft down, negative radar trace. [2.3 second pause] And that's a negative on the rescue beeper, too. GUNFIGHTER LEAD is, repeat, is still airborne. Course now 183, Angels 3, heading back towards you at 340 knots. We have negative radio contact with GUNFIGHTER at the present.

STETSON: Roger that, RANCHER. What's the status on the bogey?

RANCHER: Last contact showed it accelerating through 3400 knots, course Zero-Niner-Six, at 250 miles, then it just dropped right of the scope -What the hell was that thing??

STETSON: It sure as hell ain't no Russian. Ah, RANCHER, be advised that the SAR-helo is airborne and moving towards you, ETA 35 minutes. Can you coordinate?

RANCHER: That's Affirmative, STETSON.

Unidentified Station: Everybody get off the net, now! I want Gunfighter on-deck ASAP!, and written accounts of this withi- [End Of Tape]

End of Tape at L08:34:46Hours
Elapsed time: 11:21 Minutes.

Evaluation:

it is estimated that the encounter was with a type 4 UFO, and that it did not display hostile behavior until challenged by GUNFIGHTER Flight. All material has been handed over to MICROSCOPE for further evaluation. None of the involved personnel have been exposed to BISHOP, nor will the relatives be briefed on the nature of the encounter.

Signed, serial 3219397.
//end of file

SCANNING "AREA 51":

Brought to You By The PANTHER -UMF/TRSi-

The USAF's Most Mysterious Test Base: Secret New Spy Planes and maybe a Couple of UFO's!

Tired of reading those "AREA 51" Articles with none or little worthwhile information? Well Read On....

Area 51 is certainly our nation's strangest and most controversial test site! It's a military aero facility with the longest paved runway in the world (more than five miles in length). Yet, Area 51 is so secret that it isn't shown on aeronautical charts. It isn't shown in any USAF facility directories. Its phone numbers are unlisted.

It's access roads are closed and guarded. It's been in operation since 1954, yet, officially, it doesn't seem to exist.

However, there really is an Area 51 test facility. It's near a tiny community named Rachel (Pop. 100), Nevada, 120 miles northwest of Las Vegas. Rachel (not shown on most maps) is accessed from State Route 98, after it splits from U.S. Route 93 north of the larger community of Alamo (pop. 250). Area 51's geographic coordinates are 115-53W, 37-15N. Late last year, while standing on the perimeter of the base, CNN's Larry King did a two-hour cable special about Area 51. Area 51, popularly known as Dreamland, S-4, The Ranch, The Pig Farm, The Skunkworks, Watertown Strip, and The Box, is specifically located at Groom Dry Lake, in the remote Papoose Mountain Range of Nevada. This has been the site where spy planes like the A-12, U-2 and SR-71 were tested and developed, as well as the F-117A and other secret tactical aircraft. Other exotic new military aircraft, still secret, such as the SR-75 Aurora are now on site and undergoing tests. In addition, Area 51 has long been a primary site where it is reported (or at least often rumored) that the U.S. government is trying to back-engineer alien technologies from several crashed UFO's. Furthermore, there are those who insist that (live or dead) extra terrestrials are at Area 51. These factors have drawn considerable attention to Area 51, despite government efforts to maintain the facility's low profile, with back-up on-site military and private security guards. Serious investigators and the casually curious interested in military aircraft technology of UFO's are firmly discouraged from setting foot on posted, patrolled base property. Yet, Area 51 has become somewhat of an open book!

An Open Book, You Say?

Surrounding hills block the view of Groom Lake, and armed ground and helo security patrols, scary "Restricted Area - Use of Deadly Force Authorized" signs, among other things are how the USAF lets people know they aren't welcome at this remote desert site.

This hasn't stopped the large number of people who regularly show up in the vicinity of Area 51, along the public highways, where they don't chase anyone away. Armed with cameras, binoculars, and scanners, people try to catch whatever they can. Scanner owners know that Area 51 needs communications, so scanners let them enter the facility's activities from afar, safely and legally, beyond the jurisdiction of security patrols. Communications that are available to monitor include security forces, flight tests (Project Skunkworks), air traffic control, among others.

Some thoughts on bringing a scanner to this place. It's remote, so you will want to bring along some extra batteries, gel packs, or any way of powering the scanner from your vehicle. Bring a backup power source, just in case the unexpected happens. You may want to bring a tape recorder from some of the transmissions. If so, use a patch cord to run from the scanner's carphone jack into the recorder's mic jack. Avoid holding the recorder's mic up to the scanner's speaker, as the reproduction quality is awful.

If you come up with additional frequencies from Area 51, please let us know!

AREA 51 GROOM DRY LAKE TEST FACILITY FREQUENCIES:

Roving Security Patrols in vehicles:	142.20 MHz						
Security backup frequency:	141.50 MHz						
Base Station frequency:	409.025 MHz						
Ground Intrusion Sensors:	496.25	496.275	496.30	MHz			
Video Surveillance Perimeter Cameras:	210.01 MHz						
Groom Lake AWACS Frequencies:	376.2	391.8 MHz					
Dreamland Frequencies:	118.7	126.15	253.4	255.8	261.1	392.1 MHz	
Groom Lake 554th Range Group:	238.3	259.4	268.2	293.5	389.1 MHz		
EG&G Co. (Contractor) Janct:	153.05	464.50	464.55	469.50	469.55 MHz		
Project Skunkworks:	252.4	264.1	264.6	275.2	283.7	289.4	292.1
	345.4	349.3	379.9	382.6	407.40	407.50 MHz	
Unknown use, but reported:	167.70 MHz						

END

 Special Greetz to all those who use their MINDS!

Martin Burkes

36 år. Atletisk bygget 6ft, 1in.

Eftertænkssom mine, men har også let til latter. Joker aldrig når han flyver. Jogger for at holde sig i form.

Helikopterpilot i Los Angeles for firmaet HeliHire. Elsker stadig at flyve, men savner suset og udfordringen ved at flyve Jets. Er en meget professionel og dygtig pilot, men praler ikke med det. Tidligere Lieutenant (Senior Grade), VF-111 "Sundowners", U.S.Navy (F-14 Tomcat) Bor for sig selv i en lejlighed i den pænere del af L.A. og spiller baseball i sin fritid

Quotes: *'I feel the need; the need for speed!'*

'Flyvevåbenet? Jeg har bare ingen respekt for nogender skal bruge mere end 100 meter til at lande en jet på -jeg mener, de giver jo ingengang deres piloter ordentlige flyverjakker af læder' (her knækker han sammen i et stort grin)



BAGGRUND:

Det er sjovt som det kan gå. For otte år siden havde du det hele. Du var lige blevet forfremmet til Lieutenant (Senior Grade) i flåden og havde det bedste job man kunne tænke sig. Du fløj F-14 Tomcat, og var, som alle nybagte piloter den bedste pilot i hele verden. Dit callsign var D-BEAR, og den eneste anden på planeten, der måske kunne måle sig med dig, var DAFFY, alias Jack Holloway. Men den 8. Juni, 1989 omkring klokken halv ni ændrede din verden sig totalt. Sammen med din navigator Daniel Gainer a.k.a. WHIZ, og en anden Tomcatjager var du på patrulje nord for jeres hangarskib, da I fik ordre til at intercepte og undersøge en ukendt radarkontakt. Der var spredt skydække i området, så I kunne ikke se noget på det infrarøde sigteudstyr, men de data whiz fik fra radaren antydede at det var et jagerfly, så for en sikkerhed skyld fløj I i en taktisk angrebsformation, der skulle give jer den størst mulige fordel over bogey'en, *just in case*. Fordi du havde kommandoen tog du den position der tillod dig at bevare overblikket over situationen, mens DAFFY og hans navigator ELVIS lå fremme for at identificere målet. I brød ud af skyerne cirka 6 sømil fra målet, og dér skete det. Ret fremme i sollyset hang det mest fantastiske fartøj du nogen sinde havde set. Den lignede en flad tresidet pyramide, cirka 50 meter i diameter, og reflekterede lyset på en måde du aldrig havde set før. Før du kunne nå at rapportere ordentligt tilbage til skibet var DAFFY og ELVIS stroget afsted for at afskære ufoen fra at komme tættere på skibet, men da må den have opdaget at I var der, for den vendte bunden imod jer og begyndte at accelerere væk. Du prøvede at få DAFFY til at bryde af, men for han kunne nå det skød en grønlig lysstråle ud fra ufoen, omsluttende DAFFY og ELVIS' Tomcat; og væk var de, uden nogen spor af at de nogensinde havde været der overhovedet. Du smed din jager ind i en desperat undvigemanøvre, ned og væk fra ufoen, og da I endelig turde se efter, var den væk. I var knapt kommet ned på dækket efter landingen for du og WHIZ blev hevet væk af efterretningsfolkene, og udsat for en fire timer lang debriefing. Hele handlingen blev hemmeligstempelt, men det værste var at DAFFY og ELVIS' familier bare fik at vide at de var "forsvundet og at eftersøgningen ikke havde givet noget resultat". I blev svoret til tavshed, under National Security Act, og truet med meget seriøse konsekvenser hvis der *nogensinde kom noget som helst* ud om hændelsen. Du fløj videre i et par måneder efter, men det blev aldrig det samme så du forlod flå-

den uden at se dig tilbage. Dine evner som pilot fejlede ikke noget, så efter flåden var det ikke noget problem at få et job som civil pilot, og du har arbejdet lige siden som helikopter for HeliHire, et lille firma der opererer fra Los Angeles International Airport og mest flyver for rige forretningsmænd og redningsopgaver. Arbejdet er trivielt og kræver ikke din fulde opmærksomhed, og du er begyndt at overveje at begynde at flyve for flådens reservestyrke i fritiden, *men* det vil kræve at du har med flåden at gøre igen, ikke en ting du har meget lyst til at gøre, efter du mistede din tillid til den.

Du har aldrig fortalt nogen om din oplevelse eller præcis hvorfor du sagde op, når du tydeligvis havde en så strålende karriere foran dig.

DE ANDRE:

Heather Din storesoster. Hun arbejder ved Jet Propulsion Laboratorierne med noget forskning i metal legeringer, blandt andet til brug i fly industrien. Hun blev fyrrer for et par år siden, men hun holder sig godt med al den aerobic og tennis hun dyrker i sin fritid. I har altid stået hinanden nær, lige siden hun forsvarede dig mod bollerne fra de større klasser da du startede i skolen, hvis ikke før. Heather er gift med Sebastian og har været det i lidt over tyve år. De virker meget lykkelige sammen, selvom Sebastian har nogle mildest talt underlige arbejdstider. Heather har i hvert fald stadig det smittende humor du husker fra da I var små.



Sebastian Er også uddannet fysiker (Faktisk modte de to hinanden på universitetet). Sebastian arbejder med et eller andet hemmeligstempelt for regeringen. Han må ikke snakke om det, og du ved bedre end at spørge. Du ved at det involverer at han bliver ringet op med mellemrum, hvorefter han tager på arbejde i op til en uge ad gangen. Til gengæld har han så også fri i længere tid bagefter. Så vidt du kan se er deres ægteskab stadigvæk meget lykkeligt!



Caroline Sebastian og Heathers datter, og altså din kusine. 'Lina læser Filmkundskab på universitetet og drømmer vist om en karriere som instruktør i Hollywood. Du nænner næsten ikke at fortælle hende at det er endnu sværere at få succes i filmbiz' end det var for Deborah og dig at blive piloter. Men på den anden side; der sidder et godt hoved på Caroline, så mon ikke hun nok skal klare sig endda. Og hvis ikke er hun en temmelig sej fotograf med et godt instinkt for billeder.



Jeremy Carolines kæreste, og det er vist ved at blive rigtig alvorligt mellem de to. Heather er vist ikke helt lykkelig over at 'Lina er ved at blive en selvstændig ung kvinde (ikke at du selv føler dig gammel). Jerry læser vist datalogi på universitetet, og har en forkærlighed for Science fiction og computergrafik. Han er en ret afslappet gut med en solid sans for humor.



Duncan Du har modt ham en enkelt gang. Han er en af Caroline og Jeremys slæng, og han vil vist være journalist eller sådan noget. Han er i bund og grund meget flink, men han har en kedelig tendens til at stille for mange spørgsmål... især om din tid i flåden og hvorfor du holdt op.



Deborah Grandkusine Debbie minder dig en hel del om dig selv for 12-15 år siden: nybagt pilot med en endelos tro på sig selv og sin kunnen i et cockpit. Du ville ønske at du kunne bytte med hende, hun har virkelig gjort et stort stykke arbejde for at blive en af de allerførste kvindelige jagerpiloter i USA. Det kan ikke være helt nemt for hende at være en af de få kvinder i en så mandsdomineret verden -så det er sgu' da godt nok at hun ikke ville i flåden; de der 6 måneders cruises ville hun ikke have klaret. Men alligevel: du føler en sær samhørighed med hende... det er nok det at hun også har prøvet at sidde alene deroppe i det store blå og mærke *suset* ved at flyve jagerfly.



Lieutenant Deborah Payton, United States Air Force

24 år. 5ft,10in. Muskuløst bygget og i meget god form.

Enhed: 314th TFTS, 58th TFTW: USAF (F-16C Falcon), Luke AFB, Arizona.

Har et smittende smil og en lettere drenget opførsel. Er en ung kvinde på sit fysiske højdepunkt, er klar over det og nyder det i fulde drag! Er altid i godt humør, og har en smittende latter. Nyuddannet jagerpilot på F-16 (er færdig med typeomskolingen, men er endnu ikke helt operationel). Er meget stolt af sit job og glad for at få lov til at lave det hun gør. Taler ofte i pilot-slang, men tager sig i det (synes ikke at det passer sig når man ikke er i uniform)

Quotes: *'Hvad, flåden? Nogle associale individer med Tom Cruise attituder, der ikke kan begå sig blandt almindelige mennesker, hvorfor skulle de ellers hoppe rundt ude på deres skibe evig og altid? -nah, just kiddin'!*

TFTS: Tactical Fighter Training Squadron, en træningseskadrille

TFTW: Tactical Fighter Training Wing, en samling af træningseskadriller

**BAGGRUND:**

Lige så længe du kan huske, har du villet være pilot. Som barn var du med onkel Martin og alle de andre børn fra vejen til et åbent hus arrangement på en flyvestation, og da du så et opvisningshold flyve hen over hovederne på jer, forkyndte du med høj stemme at "sådan én ville du altså være". Så da du fyldte 18 år meldte du dig til USAF academy som kadet. Grundskolen var hård, men du havde altid været aktiv i din fritid, så du klarede dig igennem. Flyvningen viste sig at være endnu bedre end du havde håbet, og selv om du nu har flyet i mere end et par hundrede timer er nydelsen altid lige stor, især fordi du som en af de allerførste kvinder har fået lov til at flyve den skønneste maskine af dem alle sammen: F-16 Falcon, som de civile kender den. For dig er den the Viper, ond, hurtig og ekstremt manøvreedygtig. Du er ikke blevet helt færdig med din uddannelse, du er lige blevet færdig skolet på F-16, men har ikke lært at bruge våbensystemet endnu. Det der med at bruge våben mod andre mennesker er ikke noget du ligefrem ser frem til at skulle gøre, men det var en del af den handel du indgik, og du ser frem til at lære det, så du kan leve op til den ed du tog da du blev udnævnt til lojtnant, og tjene dit land, når de nu har været så flinke at betale dig for at flyve kampfly, en ting du gladeligt ville give penge for at få lov til. Den eneste ting du ville ændre er dit Callsign: Lieutenant Lips passer ikke helt til dit billede af dig selv, men hvad.. - man kan jo ikke få det hele. Patriot? -tja det er svært ikke at være det, når man har dit job!

Lige nu er du blevet sendt på en ekstraordinær 14-dages orlov af din eskadrillechef, fordi du var blevet overstressed og havde haft et ildebefindende. Det var noget af en ubehagelig oplevelse, for du husker overhovedet ikke at du fik det dårligt, men det er bedre at få en advarsel nu, end når man sidder i luften. Det hele har rystet din selvtilid, men baselægen sagde at det var helt normalt, og at der ikke skulle være noget i vejen for at du skulle kunne flyve igen om et par uger. Ferien har du bestemt dig for at tilbringe hos din kusine Heather's familie i San Diego. Det bliver fedt at se dem allesammen igen, for det er efterhånden et par år siden du har set dem sidst.

DE ANDRE:**Martin**

Grandfætter Martin arbejder som helo-pilot ude vestpå i Los Angeles området. Da du var barn var han din store helt fordi han lavede hvad du drømte om at få lov til. Det er efterhånden 4 år siden I sås sidst, og der virkede han lidt mismodig. Du føler at han er en af de få der for alvor er i stand til at forstå hvordan du har det med flyvning. Martin var F-14 Tomcatpilot i flåden indtil for omkring 8 år siden (I bedste Tom Cruise-stil, hvis man skal tro billederne Heather og Caroline har vist dig) hvor han pludselig sagde op. Martin har aldrig ville tale om det, men du fornemmer at han stadig har *the need for speed* i blodet, og han er vist ikke lykkelig med sit civile job, men folk som ham er bare nødt til at flyve, hvis de ikke skal gå helt i spåner. Hvorfor melder han sig ikke til Flådens reserveeskadriller eller Air National Guard? Der kunne han da snildt komme til at flyve jet igen! (du gad i øvrigt vide hvem af jer to der ville vinde en luftkamp?)

Heather

Grandkusine Heather er underligt nok næsten tyve år ældre end dig, en ting I to altid har fniset lidt af. Hun er materialefysiker og arbejder med noget med metallegeringer til fly- og rumfartsindustrien på Jet Propulsion Lab. Det er ret avanceret og sikkert meget spændende alt sammen, men du forstår ikke ret meget af det. Heather griner altid og siger at det ikke betyder noget, for du skal jo bare flyve maskinen, ikke forstå den. Du plejer at svare igen med at bemærke at hun er lyder ret fornuftigt for en gal videnskabsperson at være.

Sebastian

Heathers mand. Sebastian er også fysiker af en slags, og forsker i noget der er endnu mere avanceret end det Heather arbejder med. Du ved ikke hvor han arbejder, men Caroline har fortalt at det indebærer han tager et fly fra San Diegos lufthavn, og er så væk i op til en uge ad gangen. Du synes at det må være lidt underligt, men det lader da til at familien trives med det.

Caroline

Din yndlingsniece. Caroline er et par år yngre end dig, og I plejede at holde sommerferie hos Heather og Sebastian da I var små. Hun læser dramaturgi på San Diego University og vil til Hollywood for at være instruktør. Caroline kan vist godt lide at lege Kirsten gifttekniv, du har hende i hvert fald mistænkt for at have temmeligt skumle bagtanker med den doubledate hun inviterede dig ud på, da du ringede og fortalte at du kom på besøg. Apropos gifttekniv, så er det da vist ved at blive alvorligt med hendes egen kæreste, er det ikke? De to har kommet sammen i et par år efterhånden, såcc.. Du ser frem til at hænge ud sammen med hende og hendes 'slæng'

Jeremy

Caroline's fyr. Han er vist lidt af et godt hug, men er jo desværre optaget. Han læser vist datalogi på Universitetet. Du har mødt ham et par gange, og han virker som en der er værd at holde fast på. Han er vist også lidt af en skabs-nørd, men på en sød måde... Han er en science fiction fanatiker, men uden at belemre andre med det.

Duncan

Caroline har fortalt dig en smule om ham. Han er endnu en af slænget, og render rundt med en forfatter gemt i sig, er meget opmærksom, charmerende og intelligent (ifølge Caroline) og mangler vist et godt pige bekendtskab, eller hvad? Men hvad, det kunne da blive ret sjovt og det er efterhånden ved at være et par år siden du har været i byen med andre end rodderne fra eskadrillen.

Heather Madison

42 år. 5ft. 11in. Slank figur. godt solbrændt. Glad og Harmonisk

Uddannet materiale fysiker, Arbejder på Jet Propulsion Laboratory, uden for San Diego. Spiller tennis og dyrker aerobic for at holde sig i form. Er begyndt at bruge læsebriller når der ikke er nogen i nærheden og håber ikke at nogen har lagt mærke til det. Er i bund og grund godt tilfreds med sin tilværelse. Lykkeligt gift med Sebastian Madison, og mor til Caroline

Quotes: *'Næ, nej. Det du vil kan ikke lade sig gøre med den fysik vi kender i dag, men hvis man nu i stedet for tog og...'*

'Er du nu sikker på at det er en god idé at flytte sammen med Jeremy?'



BAGGRUND:

Du har altid gerne ville være fysiker ligesom din far. Som barn fik du nogle gange lov til at tage med hen på hans laboratorie, hvor han viste dig alle instrumenterne og lærte dig hvordan alting hang sammen. Din interesse for naturvidenskaben skaffede dig et scholarship til Harvard University, hvor du fik din forsker eksamen i materiale fysik. På Harvard mødte du også Sebastian, der ligesom dig studerede fysik, og I blev gift ugen efter jeres afsluttende eksamen. Det skortede ikke på jobtilbud og I kunne stort set vælge og vrage mellem toppositioner rundt i hele USA, men valget faldt på Jet Propulsion Lab uden for San Diego i Californien, fordi I der kunne få lov til at forske i Jeres speciale: metallegeringer til brug i motorer. Du har efterhånden arbejdet der i tyve år og er blevet gode venner med langt de fleste af de ansatte på laboratoriet, især lederen; Professor Kierran Brunner, som du arbejder sammen med til daglig.

Det projekt du arbejder på for tiden drejder sig om design af dyser til raketmotorer og det går over al forventning. Motoren skal bruges til et missil USAF er ved at udvikle og det skulle først være færdigt om tre måneder, men du mener at kunne være allerede færdig om 14 dage, så i researchgruppen mener I at I må have fortjent en smule ferie ovenpå arbejdet. Det ville være rigtig rart hvis du kunne holde ferien sammen med Sebastian, men han har haft en masse at lave, hvor det nu er han arbejder, men han har lovet at prøve at få et par ugers ferie, når de er over puklen.

DE ANDRE:

Sebastian Din mand. I mødte hinanden på universitetet og allerede fra den første date var I klar over at der var noget helt specielt mellem jer, og det har der været lige siden. I blev gift for lige over tyve år siden, og fik Caroline et år senere. Til at begynde med arbejdede I efter universitetet sammen på et mindre forskningsprogram, da I begge to blev hyret af Jet Propulsion Lab til at lave avanceret forskning i metallegeringer og kompositmaterialer til brug i flyskrog og motorer. Men så for 5 år siden blev Sebastian kontaktet af et regerings institut, der ville have Sebastian til at lave noget hemmeligstempelt arbejde for dem. Sebastian havde altid været nysgerrig, så han sagde ja til tilbuddet, selv om det ville betyde at han kom til at arbejde i op til en uge ad gangen, men så ville han til gengæld også have fri i lige så lang tid bagefter. Du ved ikke hvor han arbejder, men det hele fungerer sådan at han bliver ringet op og så skal stille i lufthavnen 3 timer senere. Sebastian griner altid af 'skæg og blå briller'-komedien som han kalder den, og siger at han føler sig som en spion når de ringer..

Caroline Jeres datter. Caroline læser Dramaturgi på San Diego



University på første år, og har forkyndt for familien at når hun er færdig, vil hun til Hollywood for at blive instruktør. Du har forsøgt at forklare hende hvor svært det er at få et job i filmbranchen, men Caroline er så tilpas stædig at det rent faktisk kunne lykkes for hende (Du har i hvert fald ikke kunne overbevise hende om noget andet). Caroline er vist også ved at nå den alder hvor hun snart vil flytte hjemmefra, og selv du egentlig godt ved at hun er gammel nok til det, er du ikke meget for at give slip på hende.

Martin



Lillebror og dig har stået hinanden nær lige så længe du kan huske: da Martin lige var begyndt i skolen hjalp du ham mod nogle af bolleerne, der ville have hans frokostpenge. Efter Highschool startede Martin en karriere som jagerpilot i U.S.Navy, og han *nod* virkelig sit job, men så for små 8 år siden skete der noget. Uden varsel forlod han flåden, og fik et job som civilpilot oppe i Los Angeles. Martin har aldrig ville tale om det, men du kunne mærke at der var noget ved hele affæren der gik ham på. Du tror nok at han efterhånden har lagt det bag sig, men på den anden side kan du mærke på ham at det stadig trækker i ham for at flyve jagere igen...

Jeremy



har været Carolines kæreste i snart to år. Han læser datalogi på San Diego på tredje år og er ret dygtig til det. Jeremy er efterhånden blevet en del af familien, og skal du være ærlig er han faktisk en helt fornuftig ung mand. Men alligevel er du ikke rigtig glad for tanken om at de to er ved at flytte sammen. Udover studierne (og Caroline) har Jeremy én stor lidenskab: Science Fiction: han sluger det i enhver afskygning, om det så er film, bøger eller spil eller noget helt tredje. Han har vist en idé om at alt ville blive meget bedre hvis 'de' kom herved og kommunikerede med os.

Duncan



En nær ven af både Jeremy og Caroline tilbage fra Highschool. Duncan render rundt med en forfatterspire gemt i sig, men for tiden arbejder han som Journalistev på San Diego Herald. Duncan er en meget hofflig og charmerende ung mand, der altid virker meget interesseret i hvad du har at fortælle. Selv fortæller han om hans drøm om den store historie, der vil skaffe ham anerkendelse verden over, og helst en pulitzer-pris.

Deborah



er din grandkusine, og der er ben i næsen på den pige! Hun er som en af de allerførste kvinder blevet uddannet som jagerpilot i US Air Force; det vil sige hun er ikke helt færdig uddannet endnu, men som hun selv siger, kan det vist ikke gå helt galt nu, hvor hun *har* fløjet solo. Debbie er 18 år yngre end dig, et faktum I to altid har fniset lidt af. Det er et par år siden hun sidst har besøgt jer, så du glæder dig meget til at se hende igen, og egentlig er det vel også på tide, når hun nu er udstationeret i Arizona.

Caroline Madison

20 år, 5ft.10in. Har sin mors slanke bygning og gode humør, men sin fars øjne og eftertænk-somhed. Har et strejf af stædighed

Glad ung pige, med masser af mod på livet. Dyrker Fotografi i sin fritid og er blevet temmelig god til det. Kærester med Jeremy på andet år, og de overvejer at flytte sammen i jerrys lejlighed i midtbyen. Læser Dramaturgi på San Diego University, og har store ambitioner om at blive filminstruktør. Elsker at se de store klassikere (igen) og beundrer folk som John Ford, Steven Spielberg, Scorsese og Kurusawa. og Shakespeare

Quotes: *'Hvad?!? har du aldrig set 'De syv samuraier'? -du aner ikke hvad du er gået glip af!'*
'Jerry, synes du ikkedet var på tide at Duncan fik en kæreste? -jeg tror Tante Debbie ville være fin til ham, tror du ikke?'



Baggrund:

Hvis der er nogen der spørger dig om det, vil du uden tvivl sige at du har haft det godt indtil nu, måske endda for godt.

Det er ikke helt nemt at vokse op sammen med to materialefysikere som forældre, når man ikke selv lige er til naturvidenskaben i den store stil. Men det er faktisk gået godt nok, hverken mor eller far har prøvet på at få dig til at læse fysik, men tværtimod altid støttet dig i dine planer, selvom de ikke altid har været lige velovervejede. Du har aldrig på noget tidspunkt været i tvivl om at dine forældre holdt af dig og de har altid haft tid til dig, hvis der var noget du havde brug for hjælp med. Du mødte Jeremy og Duncan da du begyndte på Highschool og siden den første uge har I været et fasttomret slæng, der lavede en masse ting sammen og heldigvis har venskabet holdt efter I begyndte at lave hver jeres ting på universitetet og Duncan blev journalist-clev på San Diego Herald

Du elsker at se film, både nye og gamle, og du kan fint bruge en dag på at sidde og se de gamle klassikere igen uden at blive træt af dem. Du har efterhånden en samling på et par hundrede videobånd med film. Din store drøm er at blive filminstruktør og prøve at gøre de store instruktører kunstner efter. Derfor læser du dramaturgi på universitetet, for det vil give dig en god baggrund til at lave film. Du er udemærket klar over at det bliver temmelig svært at slå igennem i Hollywood og at det er meget afhængigt af held. Men som Jeremy siger, så kan du sikkert leve af din store hobby, fotografi.

Din ynglingsbeskæftigelse efter Jeremy og film, er at tage på fotosafari i området omkring hvor I bor og ud i Den store Baja orken syd for San Diego, og ind i Mexico.

DE ANDRE:

Heather Mor er fysiker, og arbejder på Jet Propulsion Lab uden for San Diego med at forske i metallegeringer til fly-dele og -motorer. Selv har du aldrig haft den store interesse for fysik, men det lyder faktisk ret spændende. I har et udmærket forhold til hinanden, men mor er nu en smule pylret på visse punkter (såsom Jeremy og dine planer om at flytte sammen, og dine planer om at tage til Hollywood efter dine studier). Måske er det fordi at hun bliver nødt til at se i øjnene at hun selv er blevet ældre, hvis hun indrømmer at du er gammel nok til at klare dig selv.

Sebastian Far er også fysiker og arbejder med det samme som mor (de mødte endda hinanden på universitetet), det vil sige, det gjorde han i hvert fald indtil for 5 år siden, for der blev han hyret til at lave noget hemmeligstemplet forskning. Præcis hvad det går ud på aner du ikke noget om, for far har aldrig fortalt dig om det. Det eneste du ved er at han bliver ringet

op af en person der fortæller ham at han skal være klar til at tage et bestemt fly i lufthavnen 3 timer senere og skal være væk i op til en uge. Men far lader til at synes at jobbet er fint, selvom han griner lidt af alle de 'skæg og blå briller'-rutiner der skal til (og så kan du bruge hans bil så længe!).

Jeremy



Din kæreste gennem de sidste to år (næsten), og det er vist ved at blive ret alvorligt, for I har snakket om du skulle flytte ind i hans lejlighed. Jerry læser datalogi på universitetet, uden at han er gået i den traditionelle nord-fælde. I har kendt hinanden lige siden I gik i Highschool sammen med Duncan, og har været venner lige så længe. Jeremy har én last: Science Fiction. Han læser og ser alt hvad han kommer i nærheden af og han har efterhånden skaffet sig en ret imponerende samling.

Martin



Onkel Martin arbejder som helikopterpilot oppe i Los Angeles området. Engang for længe siden var han jagerpilot i flåden og tilsyneladende i den syvende himmel, ifølge de billeder mor har vist dig. Men så for 8 år siden kvittede han pludselig flåden, og fik jobbet oppe i Los Angeles. Martin har aldrig fortalt hvorfor han sagde op, men når talen falder på Flåden, løber der ofte et strejf af sorg eller alvor over hans ansigt, som om han mindes et eller andet. Det trækker vist i ham for at flyve jets igen.

Duncan



Duncan, Jerry og dig har været nære venner lige siden den første dag i Highschool. Duncan har altid været den stille af jer tre. Han har store drømme om at blive forfatter en dag, men hans job som journalistelev er vist heller ikke tosset: han fabler da også om det store scoop der vil gøre ham beromt landet over (men desværre er chancen ikke dukket op endnu). Faktisk mener du at han er lidt for flink til at få rigtig stor succes, men det gør dig ikke så meget, for du holder af ham som han er. Det eneste han mangler er en kæreste, og når nu Debbie kommer på besøg, såc... du har i hvert fald organiseret en doubledate med Jeremy, dig selv, Duncan og Deborah.

Deborah



er din mors grandkusine, og så må hun jo være din oeh.. never mind! Debbie er en rigtig *tough cookie*; som en af de allerførste kvinder er hun blevet hun blevet jagerpilot i flyvevåbenet i en verden som ellers altid har været *men only*; du er faktisk ret stolt af hendes bedrift! Debbie er kun et par år ældre end dig, og da i var små plejede hun at holde sommerferie hos jer. Det er længe siden hun sidst har besøgt jer, så det bliver fedt at se hende igen, så kan hun møde slænget! Og måske kan du få noget til at ske mellem Duncan og hende, det ville passe fint, for hun kunne også godt bruge en kæreste!

Jeremy Fennick

20 år 6ft. Almindelig af bygning. Eftertænkning og filosoferende. Afslappet og selvsikker stil, men ikke pralende. Ynder utraditionelle løsninger på problemer. Holder meget af klassisk musik. Vil gerne arbejde med 3-D Computer animation, helst hos Industrial Light and Magic.

Studerer Datalogi på San Diego University. Kærester med Caroline. Stor fan af Science Fiction, især Star Trek, både som film og bøger. Spiller noget for-sjov-basketball med nogle af vennerne fra studiet.

Quotes: *'Wow!, se lige den effekt! ILM sparker rov!! -det er sådan noget jeg vil lave!'*
'Caroline, har du set den solnedgang? -der er da et billede i den, Hmmm?'
'Hvem har givet dig den idé at vi er de eneste intelligente væsener i universet, eller bare her på jorden -og at vi er intelligente, for den sags skyld? (smile, smile)



BAGGRUND:

Du flyttede til din tante i San Diego fra en lille flække nær Tucson i det sydlige Arizona for at du kunne komme på en ordentlig Highschool.

Der mødte du Duncan og Caroline, som blev dine nære venner og I er stadig meget sammen. I de sidste to år har du kommet sammen med Caroline, og I overvejer for tiden om I skal flytte sammen i din lejlighed nede i midtbyen. Caroline er på mange måder den ideelle pige at være kæreste med og hendes familie, Madisons er også enormt flink.

Som en stor fan af science fiction og du følger aktivt med i serier som Star Trek, X-files og Dark Skies, og holder meget af film som Nærkontakt af tredje grad. Du har altid ment at det er sandsynligt at der må findes andre intelligente væsener i universet (her plejer du at fyre joken om hvorvidt mennesket egentlig er intelligent af), og hvorfor skulle de ikke være mere teknisk udviklede end vi er? Du ser ikke aliens som en trussel, nødvendigvis, men nogen vi kan lære en masse af, hvis vi kan komme til at snakke med dem (og forstå dem!). Du har også forsøgt at finde ud af noget konkret om de ufo'er der efter sigende skulle besøge jorden, men der er så meget materiale derude, at det er komplet umuligt at skelne hvad der er sandt og hvad der er det pure opspind. Det kunne selvfølgelig være *seejgt* at opleve en ufo på første hånd, men hvordan finder man sådan en??

Du er igang med andet år af dit datalogistudie på universitetet og trives i miljøet på instituttet. Studiet er meget progressivt og beskæftiger sig meget med emner der ikke lige er hård programmering, såsom systemdesign, og kommunikationsteori. Der er også en masse sprogfilosofi på programmet og et af kurser du snart skal have handler om kunstig intelligens og en konstruktion der kaldes neurale netværk. Det der er fedt ved studiet, er at læse sammen med så mange der deler de samme interesser, og ikke nødvendigvis forfalder til nordtendenser.

Du tager tit med Caroline ud på hendes fotoekspeditioner til Baja orkenen i Mexico for at nyde naturen, der er virkelig spektakulær. Især bliver du altid betaget af himlen, der på en måde virker endnu større end oppe i Californien.

DE ANDRE:

Caroline er din kæreste, og har været det i snart 2 år. Det er vist ved at blive til mere end 'bare' kærester, og I overvejer om Caroline skal flytte ind hos dig. Caroline læser dramaturgi på universitetet og har en drøm om at blive stor filminstruktør i Hollywood. Du *har* sagt at det bliver mere end svært, men Caroline kan være mere end almindeligt stædig når det slår hende, så mon ikke det går? Ved siden af studierne dyrker Lina at tage på fotosafari i området og tage billeder af alt der rør sig (og også en del ting der ikke gør det). Hun er faktisk temmelig sej til det!

Heather



Carolines mor er uddannet materialefysiker og forsker i komposit materialer og metallegeringer på Jet Propulsion Lab uden for San Diego. Det hun arbejder med er temmelig avanceret og skal bruges i luft- og rumfartsindustrien. Som mor er Heather måske en smule overbeskyttende, men det er vel ikke let at give slip på sit eneste barn, især når det er en som Caroline.

Sebastian



er Carolines far. Ligesom Heather er han fysiker, og han arbejder med et eller andet der er temmelig hemmeligt. Det er hvert fald sådan at han bliver ringet op, hvor efter han tager et fly og er væk i op til en uge ad gangen, men så har han også fri i en uges tid bagefter. Sebastian har aldrig fortalt om hvad han laver, men mon ikke det er noget for gode gamle Uncle Sam? Sebastian er en flink fyr, og I har det fint med hinanden.

Duncan



du har kendt Duncan lige siden highschool, og I har været gode venner lige så længe. Duncan arbejder på San Diego Herald som Journalistelev, og du mener at han har talentet til at drive det vidt. Han render også rundt med en forfatter-spire i sig. Han har vist dig noget af det materiale han har skrevet og du tror på at det kunne blive til noget stort. Desværre har Duncan ét problem: han er alt for flink til at promovere sig selv ordentligt. Caroline har vist skumle planer med ham og Deborah

Martin



Heathers bror. Han er civil pilot oppe i Los Angeles, men Caroline har fortalt dig at han var jagerpilot i flåden, indtil han pludselig sagde op for 8 år siden. Martin har aldrig fortalt dig om hvorfor han kvittede sin karriere, men hvorfor sagde han op i flåden, når det er tydeligt at længes efter at flyve hurtige jets? Han kommer hos familien Madison med jævne mellemrum, og er en helt igennem flink fyr; I kommer fint ud af det med hinanden. Men det virker altså for dig som om han bærer på en eller anden dyster hemmelighed, som han ikke kan fortælle til nogen, selvom han egentlig gerne ville.

Deborah



En kusine til Martin og Heather, og så må hun vel være en tante eller noget til Caroline. Ligesom Martin er hun pilot, og som en af de allerførste er det sgu` lykkedes for hende at blive jagerpilot i USAF. Det er vist nogle år siden hun har været på de her kanter sidst, men Caroline taler om hende i en meget stolt tone, og har været helt syg for at du skulle møde hende når hun nu endelig kommer på besøg.

Duncan Waldgreen

22 år. 5ft. 11in. høflig, lidt forsagt omkring piger. Rimelig almindelig af bygning, lynende intelligent. mere end naturligt nysgerrig. Har næse for at finde historier

Arbejder som journalistspire på San Diego Herald. Har ambitioner om at blive forfatter, eller komme til at arbejde på Washington Post, New York Times eller CNN. Er altid på jagt efter en god historie. Woodward og Bernstein er de store idoler. (Woodward og Bernstein var de to journalister, der afslørede Watergate affæren, mens de arbejdede for Washington Post.)

Quotes: *'Der må være en historie i det her!'*

'Undervurder aldrig pressens magt; pressen styrkede Nixon, og selv CIA ser CNN for at få deres oplysninger'



BAGGRUND:

Du har boet i San Diego hele dit liv, og er temmelig godt kendt i hele Californien. Som barn boede du i Anaheim, syd for San Diego, men da du blev 15 flyttede familien til San Diego, hvor de har boet lige siden. Dan du kom i highschool mødte du Caroline og Jeremy, og I blev hurtigt et slæng der har holdt sammen lige siden.

Du har altid godt kunne lide at skrive og undersøge ting. Så da du var mindre ville du være privatdetektiv, men i Highschool blev den ambition byttet ud med journalistikken, da du blev redaktør på skolebladet.

Du blev antaget på San Diego Herald som Journalistelev for et år siden. Du har ikke færdigt nogle store opgaver endnu, til trods for at du har foreslået din chefredaktør flere gode historier, der allesammen er blevet dækket. Problemet er at din chefredaktør giver de gode opgaver til hans erfarne journalister og du sa ender med at få alle skod opgaverne, som at dække den nye spækhugger unge i Sea World -ikke lige den opsigende journalistik, du gerne ville skrive. Du er lidt træt af situationen, men med kun et års erfaring er det måske lidt tidligt at forvente at få de fede opgaver. Men hvis du nu fandt det store scoop og selv skrev historien, kunne det blive det skub opad du har brug for.

Din store ambition er at komme til at arbejde på Washington Post, eller som udenrigskorrespondent, helst i Europa eller Japan. Alternativt kunne du også godt tænke dig at skrive store episke romaner, men du mangler lige en god idé til et plot.

Det der med piger har du ikke det store check på, du bliver altid så nervøs for at dumme dig, at det stort set sker af sig selv. Og det bliver ikke bedre af at Caroline fra tid til anden prøver at sætte dig sammen med forskellige piger hun kender. De er altid meget søde, men det går bare ikke.

DE ANDRE:

Caroline Er nok din næreste ven. Hun læser dramaturgi på universitetet og har store ambitioner om at blive instruktør i Hollywood, selv det nok bliver lige så nemt som at lære grise at flyve. Hun tror selv på det, så du gør hvad du kan for at støtte hende. Men hvad, hvis det ikke skulle gå, kan hun snildt få et job som fotograf, for de billeder hun tager på hendes safarier rundt omkring er bare *for seje!* Der er simpelthen ikke den ting hun ikke kan få til at se godt ud på film. Der er kun én ting at udsætte på Caroline; hun bliver nogen gange lidt stædig, men du kan ikke andet end at holde af hende.



Jeremy



Din gode ven og Carolines kæreste. Deres forhold er vist ved at nå det kritiske tidspunkt, hvor de bliver hængende sammen; og det er egentlig godt nok. I lærte alle tre hinanden at kende i Highschool og har hængt sammen siden da. Jerry studerer datalogi på San Diego U, men er ikke faldet i nord-fælden (endnu da). Derudover er Jerry en stor fan af Science Fiction og har en ret stor samling af film og bøger. Jerry er den eneste du endnu har vist noget af din roman; han mente (heldigvis!) at den havde noget! Jerry mener også at du nok skal få succes, både som forfatter og journalist, bare du gør lidt mere opmærksom på dig selv.

Heather



Carolines mor er uddannet materiale fysiker og forsker i metallegeringer til brug i fly og raketter på Jet Propulsion Lab uden for San Diego. Du synes det lyder spændende, selvom du ikke fatter de finere aspekter af det hele. Heather er måske lige en anelse pylret om Caroline, men det kan heller ikke være helt neimt at se sin eneste datter blive voksen nok til at flytte sammen med en mand. Du kan godt lide Heather, og hun har altid tid til at snakke om hvad som helst når du kommer forbi.

Sebastian



Carolines far er også uddannet fysiker, og har arbejdet samme sted som Heather. Nu er han i midlertid blevet hyret til at lave noget hemmeligstempled arbejde, der involverer at han er væk i op til en uge ad gangen, hvor er der ingen der ved. Du er overbevist om at han arbejder for regeringen, eller forsvaret, men på hvad? Til trods for at han ikke lader til at tage alt hemmelighed kræmmeriet særligt alvorligt, har han ikke ville fortælle dig noget som helst om hans arbejde - sa mon ikke det næsten må være noget vaben forskning? Der ligger sikkert en god historie i det, hvis bare du kunne finde ud af hvad han arbejder på - eller hvor han gør det.

Martin



Carolines onkel. Han er ex-jagerpilot i flåden og flyver nu civilt oppe omkring Los Angeles. Du har kun mødt ham en enkelt gang. Han havde ikke lyst til at snakke om hvorfor han kvittede flåden da du spurgte ham, der er vist et eller andet der trykker der. Han er ellers meget flink.

Deborah



Der løber tilsyneladende højoktan brændstof i årene på familien Madison og dens udlobere. I hvert fald er det ikke kun Martin der flyver; Deborah er lige blevet færdiguddannet jagerpilot i luftvåbenet, som en af de allerførste kvinder. Du er ikke helt klar over hvad det er for en slags kvinder der gør den slags, men Caroline har lovet dig at du nok skal komme til at møde hende, når hun kommer på besøg, og hun ser da meget godt ud på billeder du har set. Har hun mon en skummel bagtanke med det? -og hvis hun har, ville det så egentlig gøre dig så meget?