

Legenden om Phønix

Et science fiction bordrollespil for begyndere

af Bjarne Sinkjær

Ripley: They cut the power.

Private Hudson: What do you mean they cut the power? How could they cut the power, man? They're animals!

- Aliens



Layoutet bog kan købes på forlagets hjemmeside.

www.ravnehøj.dk

Indhold

Indhold	2
Kolofon.....	5
Indledning	6
Gratis materiale	7
Regler	8
Sådan bruges Færdigheder	8
Kamp	8
Hvem starter?	8
Bevægelse	9
Hvordan slås du?	9
Dækning	9
Nærkamp	10
Anden skade.....	10
Helbrede Liv.....	11
Held i kamp	11
Sådan skaber du din helt	13
1. Fremlinger	13
2. Egenskaber	15
Liv og Ilt.....	17
3. Færdigheder.....	17
Færdigheder.....	17
4. Udstyr	20
Almindeligt udstyr - U1	21
Køretøjer - U2	22
U3 - våben.....	23
5. Heltenes rumskib.....	23
6. Navne.....	24
Sådan bliver helte bedre	24
Cautha solsystemet	25
Krigen i Cautha	25
Grupper	27
Planeterne	30
Primære planeter	30
Moder Cel, industriplanet.....	30
Ford	31
Fire Floder	31
Kompagniets hovedkvarter	32
Newcomen	32
Helios' hovedkvarter	33
Jawhari	33
Rumstationen Canis	33
Laran, ørkenplanet	34
Krupp	34
Sherezade.....	35
Fredfyldt sommer	35
Lejr 13	36

Roi Tonti-minerne.....	36
Den glemte dal.....	37
Nethun, vandplanet.....	37
Natwe, Æresporten.....	38
Tawken, Lykkelige skæbne	38
Bell	39
Vandmarker og fiskefarme	39
Undervandsbase Alpha	39
Det vrede øje	39
Selvan, skovplanet	40
Store Sletteby.....	41
Støvby, Tha'ruks hovedkvarter	41
Heksekedlen.....	42
Himmelstræber.....	42
Bæltet	42
Stjerneporten.....	43
Bastionen	43
Station Halvvejen	43
Sekundære planeter.....	44
Alpan, tågeplanet	44
Ny Monaco	44
Servus	45
Dydens hus	45
Barataria.....	45
Forskningsstation Bravo	46
Blodskoven	46
Tin, isplanet.....	47
Boreas.....	47
Kembla-minen.....	48
Det frosne nekropolis.....	48
Hades	48
Krystalfarme	48
Nortia, skraldeplanet.....	49
De skjulte byer.....	49
Menrva – kampbotternes planet.....	49
Vieve, også kaldet Hullet – rumkrybenes planet	50
Bastionen	51
Steder, du kan besøge:.....	52
Personer:	54
Rumskibe:	55
Venner og fjender	57
Bipersoner	57
Fremlinger	64
Kampbotter og rumkryb	66
Kampbotter	66
Rumkryb.....	68
Andre rumvæsner.....	72

Eventyr	76
a. Johnny Flash mod Røde Klo.....	76
1. scene : Olivia skal befries	76
2. scene : Så hop dog!	77
3. scene : Dem!.....	77
b. Den store gevinst.....	78
3.1. Mineraler.....	80
3.2. Rummine	80
3.3. Boksen.....	81
c. SOS Hujende Stjerne.....	81
1. scene : Kanontårnet.....	82
2. scene : Broerne.....	82
3. scene : Kommandocentral.....	83
4. scene : Rædselsslagen Thorn.....	83
5. scene : Såret Mija.....	83
6. scene: Besat Oleg.....	83
7. scene: Missilet.....	84
d. Skal vi mødes på Halvvejen?	84
1. scene: Rejsen til Halvvejen.....	85
2. scene: I mødes i en bar, da	85
3. scene: Reddet.....	85
4. scene: Udenpå.....	86
5. scene: Lyskiler i natten.....	86
6. scene. Hjem til bastionen.....	86
E. Porten til stjernerne.....	87
1. scene. Planlægge befrielsen	88
2. scene. Planlægge og udføre befrielsen	88
3. scene. Efter kampen	90
Fremling navne.....	91
Othoner	91
Fashuler og lochatte.....	91
Rhuner.....	92
Mennesker	92
Spillede kvikguide	93
Bruge Færdigheder.....	93
Købe udstyr	93
Rejsetider	93

Kolofon

In memoriam

Niels E. Nielsen 1924 - 1993

Legenden om Phønix

Et bordrollespil af Bjarne Sinkjær
Forside af Louise Clark (trykte bog)
Illustrationer af Louise Clark (trykte bog)
Grafisk layout og kort af Bjarne Sinkjær (trykte bog)

Særlig tak til Tue Sørensen, Klaus Æ. Mogensen og Flemming Rasch for feedback.

© 2017-2022 Bjarne Sinkjær, Forlaget Ravnehøj

www.ravnehoej.dk

Kopiering af denne bog må kun finde sted på institutioner og virksomheder der har indgået aftale med COPY-DAN, men kun inden for de i aftalen nævnte rammer. Institutioner og virksomheder der ikke har indgået aftale med COPY-DAN, skal ved ønske om kopiering henvende sig til forlaget.

Ordene 'Rumkryb', 'Kampbot', 'S.L.A.M' og 'Starfall' er Forlaget Ravnehøj varemærker og beskyttet af varemærkelovgivning.

Indledning

Legenden om Phønix er en historie, der foregår engang i fremtiden. Et kæmpe rumskib, Atlantis, med titusinder af kolonister ombord var på rejse fra Jorden til Solens nærmeste stjerne. Under rejsen fløj skibet ind i et mystisk ormehul og kom ud igen i et fremmed solsystem tusinder af lysår fra Jorden. Heldigvis var det et solsystem med beboelige planeter, og der boede allerede fire andre intelligente folkeslag i systemet. Menneske fik kontakt med de andre racer og fik at vide, at de ligesom menneskerne også var kommet til solsystemet om bord på kæmpe rumskibe. Menneskerne indså, at de nok aldrig ville vende hjem igen, så derfor landede de Atlantis på en af planeterne og byggede sig et nyt hjem.

Hvad menneskerne ikke ved, er, at de er vadet lige ind i en ældgammel konflikt mellem to typer af levende våben; rumkryb og kampbotter. De har kæmpet i tusind år, men krigen gik i stå på grund af mangel på ressourcer og nogen at føre krig mod. Nu er der pludselig kommet nye mulige fjender til systemet, og de to gamle våben gør sig klar til at starte krigen igen.

Legenden om Phønix spilles i form af bordrollespil, hvor du og dine venner kan opleve eventyr i science fiction-verdenen Cautha. Hvis du ikke har prøvet at spille bordrollespil før, kan du forestille dig det lidt som en spændende bog, hvor hver spiller overtager rollen som en af hovedpersonerne. Du kan spille stærke soldater, videnskabsmænd, charmerende gavtyve eller noget helt fjerde. I de fleste spil handler det om, at én skal vinde, mens rollespil handler om, at heltene skal samarbejde for at overleve verdenens mange farer. Undervejs i historien skal hovedpersonerne tage svære valg og bekæmpe det onde, for at historien kan få en lykkelig slutning.

En af spillerne skal tage rollen som spilleder. Spillederen er forfatteren til historien, og det er ham, der ved, hvordan verdenen ser ud, og hvad den indeholder af eventyr. Han fortæller spillerne, alt hvad deres helte ser og oplever, og det er ham, der spiller alle de personer og væsner, som heltene møder. Kernen i bordrollespil er, at spillerne fortæller spillederen, hvad deres helte siger og gør, og spillederen så fortæller spillerne, hvad der så sker, og hvordan spilverdenens beboere reagerer.

Legenden om Phønix er et fremtidsspil, hvor verdenen og konflikterne er mere komplekse end i en traditionel fantasy-verden, og jeg vil derfor anbefale, at du har spillet fantasy-rollespillet *Ullevinter*, før du giver dig i kast med *Legenden om Phønix*. *Ullevinter* udgives også af Forlaget Ravnehøj.

Det er sjovest at spille, hvis der altid er en chance for, at tingene ikke går, som du forventer. Derfor ruller du terninger, når din helt prøver at udføre handlinger, og når han slås. Du skal bruge specielle rollespilsterninger for at spille *Phønix*. Der er 6 forskellige slags, fra 4-sidet over 6-, 8-, 10-, 12- og op til en 20-sidet terning. I *Legenden om Phønix* og *Ullevinter* bruges ikke 12- og 20-sidet terninger, men de kan bruges i fremtidige rollespil, f.eks. *Dungeons & Dragons*.

En 8-sidet terning forkortes til T8. Nogle gange skrives f.eks. T8+1 i reglerne; det betyder du skal rulle en 8-sidet terning og lægge 1 til rullet.

For at spille *Phønix*, skal du kun bruge et karakterark (som du finder bagerst i bogen), et sæt rollespilsterninger, som du kan købe i rollespilsbutikkerne, et sæt almindelige spillekort, en blyant og et viskelæder. Det kan være en fordel at bruge figurer af helte og onde monstre, som heltene kan slås med i kampen mellem det Gode og det Onde. Så kan alle se, hvor deres helte står i forhold til modstanderne, og hvem der kæmper med hvem. Det er desværre noget sværere at finde figurer til science fiction-spil end til fantasy-spil, men det kan lade sig gøre på Internettet, eller de kan bestilles i rollespilsbutikker. Du kan i rollespilsbutikkerne også købe færdige spilleplader, som du kan bruge til at vise de huler og andre områder, som heltene udforsker.

Gratis materiale

På forlagets hjemmeside, www.ravnehoej.dk, kan du finde en række gratis ekstramaterialer lige til at hente ned:

Hvis du aldrig har prøvet at spille bordrollespil før, kan du læse om, hvordan du gør i **Tips til spillederen**, og du kan få råd om, hvordan du gør rollespillet bedre. Jeg har også udgivet en hel bog om hvordan du spiller rollespil, *Håndbog til bordrollespil*, som beskriver alle sider af hobbyen.

Spillere kan læse alle reglerne og om, hvordan de laver en spilperson i **Spillernes håndbog**, og der er også en kort introduktion til verdenen. Du kan også finde Karakterark, som du kan printe ud, så du ikke behøver at kopiere fra bogen.

Det kan være svært at lave sin første helt, og derfor kan du finde to grupper af færdiglavede helte i **Millies helte** og **Roberts helte**, så du hurtigt kan komme i gang. Roberts gruppe bor på rumbasen Bastionen, mens Mollies gruppe har deres base på ørkenplaneten Laran.

Du kan også finde beskrivelse og tegninger af et lille rumskib, Albatrossen, som heltene får at flyve rundt i.

Der er også en helt neutral **Spilplade** i farver og en sort/hvid udgave, som du kan få lamineret og tegne f.eks. rum og grotter på med en whiteboard pen – så kan du tørre det af igen.

Regler

Reglerne i *Phønix* fokuserer på spilpersonernes egne handlinger og kampe mod fjender, mens der ikke lægges op til kampe mellem køretøjer og rumskibe. For at udføre en handling skal du fortælle spillederen, hvad din helt prøver at gøre. Han fortæller dig, hvilken Færdighed eller Egenskab du skal rulle for. Alt efter om dit rul lykkes eller ikke, fortæller spillederen dig, hvad der så sker.

Sådan bruges Færdigheder

For at bruge en Færdighed skal du slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover (kaldet 11-reglen), lykkes det, du prøver at gøre. Et terningslag på 10 er også altid klaret, mens du aldrig klarer et terningslag, hvis du slår 1. Selv om du ikke har en Færdighed, kan du prøve at klare alle Færdigheder som bygger på Smidighed og Styrke, men med -3 til Egenskaben: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 2 i at bruge Sværd, selvom du ikke har Færdigheden.

Hvis du og en modstander forsøger at **modarbejde hinanden**; f.eks. ved brydning eller for at se, hvem der kan løbe hurtigst, slår I begge en T10 og lægger til Færdigheden. Den, der får højest, vinder. Ruller I det samme, har ingen overtaget, og I må slå igen i næste tur.

Hvis I prøver at **hjælpe hinanden**, f.eks. ved at åbne en genstridig dør eller få øje på en fjende, skal én slå rullet, mens de andre giver ham en bonus. Alle, der hjælper, slår for deres Færdighed eller Egenskab; for hver hjælper, der klarer sit rul, får ham, der skal klare slaget +1 til sin Færdighed.

Hvis hele gruppen har brug for at gøre noget samlet, f.eks. at snige sig forbi nogle vagter, skal de lave et **grupperul**. Alle i gruppen slår mod deres Færdighed. Hvis halvdelen eller flere klarer det, lykkes det for gruppen. Hvis der er 4 i gruppen, skal mindst 2 klare deres slag. Hvis der er 5 i gruppen, skal mindst 3 klare deres slag.

Hvis du forsøger noget meget langvarigt og besværligt, f.eks. at reparere et gammelt, efterladt rumskib, at hacke dig ind i et godt beskyttet computersystem eller at løbe over en lang bro, mens mange robotter skyder på dig, skal du lave en **lang handling**. Spilleren skal rulle tre slag og klare to af dem.

Kamp

Kampe er delt op i ture, hvor alle spillernes helte og spillederens modstandere og monstre hver får lov til at flytte sig og udføre én handling per tur.

Hvem starter?

For at finde rækkefølgen i kamp skal I bruge et almindeligt sæt spillekort. Før spillet går i gang, finder I alle kort af samme kulør, f.eks. Hjerter. Fjern derefter alle billedkort; Knægt, Dame, Konge og Es. Tilbage har I Hjerter 2 til 10. Før kampen starter, får hver spiller et kort, og spillederens fjender får et eller flere et kort. Hvis der er fem almindelige fjender, får de et kort for hele gruppen. Rigtige stærke fjender, f.eks. en piratleder, får sit eget kort. Turen

starter med det laveste kort og slutter med den, der har det højeste kort. Resten af kampen kommer alle efter tur, i samme rækkefølge som da I fik kort.

Bevægelse

Du kan enten flytte dig først og udføre en handling, eller du kan udføre en handling først og så flytte dig bagefter. Du kan også løbe det dobbelte af, hvad du går, men så kan du ikke gøre andet i den tur.

Eksempler på hvor mange meter/felter du kan flytte dig:

Fashuler, othoner	5
Mennesker, rhuner	6
Locathe	7

Hvordan slås du?

Du skyder med geværer eller angriber med et nærkampsvåben ved at slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover, giver du Skade på din modstander. Slå den terning, som våbenet giver i Skade, og træk modstanderens Rustning fra. *Eksempel: Hvis du rammer en pirat iført en let rustning med en laserpistol, giver den 1T6 i Skade; du slår 4 og trækker 1 i Rustning fra. Piraten får 3 i Skade.*

Hvis du har en høj Styrke, får du plus på din Skade, hvis du slår med et nærkampsvåben (se side 16).

Du kan bruge skjolde til at beskytte dig med, men kan kun holde små våben f.eks. en pistol, en kniv eller et sværd i den frie hånd. Skjolde giver +1 i Rustning oven i din normale rustning.

Der findes to typer af Skade: **Sår** og **Knubs**. Begge trækker ned i dine Liv. Sår er f.eks. store snit- eller skudsår og tager længere tid at helbrede. Du markerer Sår ved at sætte et kryds i et af dine Liv på karakterarket. Knubs er mindre sår og blå mærker. Knubs fungerer lidt ligesom Skade, men genvindes hurtigere. Knubs markeres med en bolle.

Hvis din helt får Skade nok til, at han har 0 i Liv, mister han bevidstheden. Hvis han når ned på -5 i Liv, dør han heltedøden, men kun hvis der er flere kryds end boller. En person eller et monster, der har mistet Liv nok til, at han har -1 eller mindre i Liv, mister yderligere 1 i Liv hver tur, fordi han forbløder, men igen kun hvis der er flere kryds end boller. Blødningen stopper, hvis han bliver reddet ved hjælp af Førstehjælp eller Lægehjælp, eller han når -5 i Liv og dør heltedøden.

Dækning

Det er en god ide at dække sig bag noget solidt, når der bliver skudt. Der er to slags dækning:

- Hvis et mål kun er lidt dækket, får angriberen -1 på sit rul.
- Hvis et mål er næsten helt dækket, får angriberen -2 på sit rul.

Tanken med dækning er at skabe nogle dynamiske kampe, hvor heltene bevæger sig rundt, fra dækning til dækning, i håb om at komme ind i flanken på fjenderne, så de mister deres dækning. Derfor kan det være en fordel at tegne kamppladsen op på en spilplade, så alle kan se, hvor der er dækning. Du kan hente spilplader i A3-format på forlagets hjemmeside.

Nærkamp

De fleste kampe i Phønix vil sikkert være ildkampe, men hvis fjenden kommer tæt nok på, udvikler det sig til desperate nærkampe.

Modsat hvordan det er i mange fantasy-spil, kan du ikke parere angreb med skjolde; skjolde giver +1 i Rustning oven i din normale rustning. Du kan kun holde små våben, f.eks. en pistol, en kniv eller et sværd i den frie hånd, hvis du holder et skjold.

Brydning

I stedet for at angribe med et våben kan din helt forsøge at tage kvælertag på modstanderen; slå mod færdigheden Slagsmål. Klarer din helt slaget, slår du din helts Styrke + T10, og modstanderen slår Styrke + T10. Slår din helt lig med eller over modstanderens slag, har han fat i sin modstander. Hvis du ønsker det, kan den der har overtaget automatisk gøre T4 + Skadebonus i skade pr. tur. Denne skade beskytter Rustning ikke imod.

Overmagt

Hvis der er overmagt i en nærkamp, får den side, der er i overtal, en bonus på deres angreb. For hver ekstra kæmper, får alle på den side +1 i angreb, dog maks. +2. Der kan højst være tre mod én modstander. *Eksempel: hvis to rumkryb angriber en helt, får begge rumkryb +1 til deres angreb; hvis tre rumkryb angriber en helt, får alle rumkryb +2 til deres angreb.*

Anden skade

Fald

Hvis din helt er så uheldig at falde, tager hun T4 i skade for hver 2 meter, hun falder – efter de første 3 meter. Rustning beskytter ikke.

Drukning

Hvis en helt ender under vandet, skelnes der mellem, om han er i kamp eller ikke.

- Hvis han ikke er i kamp, kan han holde vejret i 2 minutter. Han kan derefter højst holde sig ved bevidsthed i T4 minutter ekstra, og han skal slå et rul mod Helbred i slutningen af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Hvis han er i kamp, kan han holde vejret i lige så mange ture, som han har i Helbred; derefter skal han slå mod Helbred i slutningen af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Helte, der er bevidstløse, mister 1 i Liv pr. tur.

Ild

Kommer en helt i direkte kontakt med ild, får hun T4 i Skade i 1. tur, T6 i Skade i 2. tur, T8 i Skade i 3. tur – i turene derefter får hun T10 i skade hver tur. Al rusting beskytter mod ild.

Rummet

Det kolde rum er et af de mest fjendtlige miljøer, der findes for levende væsner. Hvis en helt ender ude i rummet uden rumdragt, eller der går hul på hans rumdragt, skelnes der mellem, om han er i kamp eller ikke.

- Hvis der går hul på heltens rumdragt, og han ikke er i i kamp, mister helten 1 Ilt for hver 30 sekunder; det svarer til 3 aktioner. Når der ikke er mere Ilt, mister helten 1 Liv pr. 30 sekunder, og han skal slå et rul mod Helbred i slutningen af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Hvis han er i kamp, mister helten 1 Ilt hver tur. Når der ikke er mere Ilt, mister helten 1 Liv hver tur, og han skal slå et rul mod Helbred i slutningen af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Helte, der er bevidstløse, mister 1 i Liv pr. tur.

Helbrede Liv

Alle starter et nyt eventyr med fuld Liv. Liv, der er mistet midt i et eventyr, helbredes bedst med Lægehjælp. Ellers skal sår hele naturligt. Helte heler alle Knubs efter en god nats søvn. Helte heler 2 Sår efter hver nats søvn. *Eksempel: rhuneren Te'Ekto har fået 6 Skade (kryds) og 5 Knubs (bolle). Alle fem Knubs (bolle), og 2 Skade (kryds) viskes ud efter en nats søvn. Det vil tage 2 ekstra nætter at fjerne de sidste 4 Skade (2 per nat).*

Førstehjælp bruges til at stabilisere patienter, der er ved at dø. Førstehjælp kan også helbrede Liv. Alle kan forsøge sig med Førstehjælp ved at slå Smidighed -3. Hvis en helt klarer et rul for Førstehjælp, er patienten stabiliseret og mister ikke flere liv. Det tager en tur at give førstehjælp. Du kan ikke bruge både Førstehjælp og Lægehjælp. Du kan kun bruge Førstehjælp en gang per sår. Hvis patienten får mere skade, kan man prøve at bruge Førstehjælp igen.

Hver brug af **Lægehjælp** tager 5 minutter, og det er altså ikke noget, du kan gøre, mens der er kamp. Helte bruger Lægehjælp til at rense såret, give medicin, give patienten kunstigt blod (i alvorlige tilfælde), og til sidst lukke såret med bandager. Hvis helten klarer sit rul for Lægehjælp, får patienten T6+1 i Liv tilbage. Hvis helten slog 1 på sit rul, får patienten T8+1. Hvis helten fejlede sit rul, får patienten 1 Liv tilbage. Du kan kun bruge Lægehjælp en gang per sår. Hvis patienten får mere Skade, kan man prøve at bruge Lægehjælp igen.

Held i kamp

Held er et symbol for din helts øh ... heltestatus. Du kan slå et terningslag om ved at give spillederen 1 Held. Du kan også undgå al skaden fra et slag ved at give spillederen 1 Held. Helte har 1 i Held per spil. Store skurke eller farlige monstre har også Held. Almindelige pirater vil ikke have Held, men en farlig piratleder vil. Held bliver uddelt til spillerne i

starten af hvert eventyr, så du kan holde øje med, hvor meget Held din helt har tilbage; Held kan illustreres ved hjælp af f.eks. tændstikker, jetoner, eller terninger.

Sådan skaber du din helt

Alle spillerkarakterer og monstre beskrives af fire Egenskaber, nemlig Styrke, Smidighed, Helbred og Viden. Desuden kan de en masse ting, som består af en række Færdigheder som f.eks. Skydevåben, Pilot eller Overleve. Sidst har din helt også nogle tal, som beskriver, hvor meget Liv han har, og hvor meget Ilt han har i sin iltflaske.

Styrke afgør, hvor tunge rustninger og våben din helt kan bruge. Høj Styrke giver også bonus til Skade med nærkampsvåben.

Smidighed bruger din helt, når han kæmper med våben og dyrker sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle.

Viden er vigtig for bogorme, som interesserer sig for videnskab, historie, handel eller måske at følge spor. Bemærk, at der ikke findes magiske kræfter i *Phønix*.

Helbred bruges, når din helt skal modstå sygdom og gifte – og et godt Helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere Skade.

Der er fem trin i at skabe en helt:

1. Vælg, hvilket folkeslag din helt kommer fra.
2. Fordel point på Egenskaber.
3. Fordel point på Færdigheder.
4. Køb udstyr.
5. Giv din helt et navn – så er du klar til eventyr!
6. Heltene får også et rumskib at flyve i.

1. Fremlinger

Der er fem fremlinger (folkeslag, racer eller arter) i *Phønix*, som du kan spille: mennesker, othoner, rhuner, locathe og fashuler.

Menneske

Mennesker stammer fra planeten Jorden. En gruppe af kolonister tog af sted mod Solens nærmeste nabo, Alpha Centauri, i et kæmpestort rumskib, Atlantis. Alle passagererne ombord var frosset ned. Rejsen ville nemlig tage 300 år, og det ville være umuligt at være spærret inde så længe. Rumskibet blev derfor styret af en supercomputer. Ingen ved rigtigt, hvad der skete, men i stedet for at komme til Alpha Centauri, endte Atlantis i Cautha-systemet, mange tusind lysår væk fra deres mål. Efter et hundrede år var gået, erkendte menneskerne, at de nok aldrig kom væk fra Cautha-systemet igen. I stedet prøvede de at få det bedste ud af situationen, og de spredte sig ud over de fleste planeter. For de fleste mennesker er Jorden noget meget fjernt, de kun kender fra gamle film og billeder.

- Mennesker har ét ekstra Talent. Dvs. at mennesker starter med 4 Talenter og 4 Færdigheder.

Othon

Othonerne fortæller, at de var det første folkeslag, der kom til solsystemet. De ankom i et generationsskib, og de kunne ikke stoppe det, men nogle tusinde af dem stod af, mens skibet fløj gennem solsystemet på vej mod et fjernt mål. De fandt solsystemet raseret af en gammel krig, og de har kun koloniseret meget forsigtigt, da de frygter, at der kan være gamle krigsvåben, som stadig er aktive. Othoner er forsigtige og lidt konservative, og de vil helst ikke have lavet tingene for meget om.

- De har en god lugtesans, som er næsten lige så fin som hos menneskernes hunde. De kan genkende andre væsner på deres lugt, og de kan lugte, hvis mennesker er bange.
- De kan udsende parfumerede lugte, der kan påvirke andre væsner til at synes bedre om othonens forslag. Othoner får +1 på Færdigheden Overtale, hvis de bruger deres duft.
- De er kloge og får +1 på Viden. De kan huske alt, hvad de har oplevet.
- De fleste othoner er pacifister, der ikke bryder sig om at slå eller på andre måder skade andre levende væsner. De slås kun i selvforsvar.
- De er gode til at manipulere små ting ved hjælp af fine fingre, og de er gode kirurger. Othoner får +1 på Færdighederne Mekanik og Lægehjælp.

Fashul

Fashuler er den ene af to søskendearter, der levede på samme planet, og de ankom til Cauthul på samme rumskib. Fashuler har vinger og lever hele deres liv i enorme træer. De lever af at samle frugter og jage skorpioner. Af samme grund har de plantet enorme skove, som de kan bo i. Fashuler bygger reder i træerne, lidt som væverfugle på Jorden. Selv om de lever lidt primitivt, er de udmærket i stand til at bruge selv udviklede maskiner. De foretrækker blot at leve på gammeldags vis, og de bruger ikke maskiner til at bygge deres reder eller til jagt. Deres liv er forholdsvist let, så de har nu heller ikke det store behov for det. Hos fashulerne er det som oftest mændene, der bestemmer, og kvinderne, der passer rederne og de små unger.

- De har +1 i Smidighed.
- De er bygget til at klatre ud på spinkle grene og svæve fra træ til træ, og de kan aldrig have mere end 4 i Styrke.
- De kan flyve på deres egen planet Selvan, hvor tyngdekraften er lav. Alle andre steder kan de kun svæve. De kan dog flyve ved normal tyngdekraft, hvis de bruger en hjælpemotor.
- De er gode til at flyve rumskibe, og de kan sagtens orientere sig, hvor der ikke er tyngdekraft. De får +1 i Færdighederne Pilot og Sport.
- De er uhjælpelige samlere, og de elsker at samle spændende ting i deres reder. Rederne hænger oppe i luften og er bygget som væverfugles.

Rhun

Rhunerne var det fjerde folkeslag til at ankomme til Cautha-systemet i et generationsrumskib. Ligesom med de andre folkeslag var det meningen, at de skulle ende et helt andet sted. Først troede rhunerne, at de andre arter havde lokket dem på vildspor, og de true dem med krig, med mindre de sagde sandheden. Heldigvis blev rhunerne overbevist om de andre folkeslags uskyld. Rhunerne er dog stadig overbevist om, at nogen har taget dem ved næsen. Rhuner lever halvt i havet, halvt på land. De er meget ærekære og foretrækker nærkamp.

- De er store og tunge, og de er ikke så hurtige. Rhunere kan kun bevæge sig 5 meter/felter hver tur. Rhunere kan aldrig have mere end 4 i Smidighed.
- De kan regenerere 3 tabt Sår, mens de sover, og de har 2 ekstra i Liv.
- De fleste rhunere er meget ærekære. De synes, at skydevåben er for tøsedrenge, og foretrækker nærkamp. En rhuner slår aldrig på modstandere, der ligger ned, er sårede eller har overgivet sig.
- De har store klør, der giver 1T4 i Skade.
- De er gode svømmere og kan holde vejret i 4+T4 minutter under vandet. Det er nogle gange også en god evne at have i rummet.

Locath

Locathe lever på samme planet som fashulerne, men hvor deres fætre lever oppe i træerne, så lever locathene af jagt ude på stepperne. Selv i dag, som moderne væsner, der bruger computere, lever de fleste som nomader og vandrer fra sted til sted. En locath, der er tvunget til at leve det samme sted i mange dage, er som regel en fortvivlet locath. Locathe, der lever i byer, betragtes af frie locathe som ret skøre. Locathe er forholdsvis høje og slanke pga. den lave tyngdekraft. De kan bruge både hænder og fødder til at håndtere værktøj. Hos locathene er det kvinderne, der bestemmer, mens mændene bliver sendt ud på stepperne på jagt, så de ikke laver for mange ulykker.

- De er slanke og mindre stærke end mennesker. Locathe kan ikke have mere end 4 i Styrke.
- Locathe er lette til bens og kan bevæge sig 7 meter/felter.
- Locathe er rastløse, når de er det samme sted længere tid ad gangen.
- De er kamæleoner, og deres pels kan skifte farve og mønstre. Locathe er gode til at gemme sig og har +1 på Færdigheden Skjule Sig.
- De kan se infrarødt, dvs. at de kan se varmen fra væsner og f.eks. motorer i mørke.

2. Egenskaber

Der er fire Egenskaber i *Phønix*. Du fordeler point til din helts Egenskaber ved at tage en af rækkerne nedenfor og fordele tallene ud på Styrke, Smidighed, Viden og Helbred, i den rækkefølge du har lyst til. Rækkerne er lavet sådan, at point enten fordeles jævnt eller gør nogle Egenskaber bedre, mens andre bliver svagere; f.eks. at din helt bliver stærkere, men har lidt mindre Viden.

Disse point kan du tildele din helts Egenskaber:

4	4	4	4
5	4	4	3
6	5	3	2

Styrke: Din helts Styrke er et mål for, hvor veltrænet og muskuløs han er. Styrke bestemmer, hvor tunge rustninger og store våben din helt kan bruge, og høj Styrke giver også bonus til Skade. Hvis det kniber, kan din helt godt prøve at bruge alle Færdigheder, der bygger på Styrke, også selv om han ikke har point i dem.

Styrke	Skadebonus
--------	------------

6	+1
7	+2
8	+3
9	+4
10+	+5

Hvis f.eks. din helt har hele 8 i Styrke og slår med et rhuner-sværd, vil han give en 8-sidet terning i Skade plus 3 i Skadebonus.

Du behøver ikke at holde øje med, hvor meget din helt kan bære rundt på, i stedet kræver tunge rustninger og våben en Styrke, som din helt skal have for at bruge rustningen eller våbenet ordentligt.

Din helt kan bære seks gange hans Styrke i kilogram en hel dag uden at blive træt. Hvis han f.eks. har 6 i Styrke, kan han bære 36 kg en hel dag. Din helt kan løfte op til 20 gange hans Styrke, men så bevæger han sig kun halvt så hurtigt hver tur, og han bliver hurtigt træt. Det gør, at en helt med 6 i Styrke kan løfte hele 120 kilo.

Smidighed: Din helt bruger sin Smidighed til alle fysiske ting, f.eks. til at kæmpe, bevæge sig i rummet og dyrke sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle. Alle Færdigheder, der bygger på Smidighed, kan din helt prøve at bruge, også selv om han ikke har point i dem.

Viden: Viden fortæller mere om, hvor god en uddannelse din helt har, end om hvor klog han er. Færdigheder som f.eks. Sprog, Videnskab, Historie, Handel, og Følge spor bygger alle sammen på Viden. Alle Færdigheder, der bygger på Viden, kan din helt kun bruge, hvis han har mindst ét point i dem.

Helbred: Det er godt at have et stærkt Helbred, når din helt skal modstå gifte – men et godt Helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere Skade.

Liv og Ilt

Ud over de fire grundegenskaber har din helt nogle Liv. Liv fortæller noget om, hvor stor og robust din helt er. Du finder ud af, hvor mange Liv din helt har, ved at gange dit Helbred med 2 – og lægge 4 til. Hvis din helt f.eks. har 4 i Helbred, vil han have 12 i Liv.

Liv for Bipersoner (alle de personer og monstre som spillederen spiller) finder du ved at gange deres Helbred med 2 – og lægge 2 til. Hvis en rumpirat f.eks. har 4 i Helbred, vil hun have 10 i Liv.

Ilt anvendes, når heltene bevæger sig ud i det tomme rum i deres rumdragter. Alle starter med 20 i ilt. Forskellige ting koster ilt; f.eks. tid, skudhuller i dragten og at lave noget fysisk hårdt som nærkamp. Rummet er et dødens farligt sted at opholde sig, og Ilt er en valgfrie regel, du kan anvende for at gøre vandringer i rummet mere udfordrende.

3. Færdigheder

Alle Færdigheder bygger på en Egenskab, f.eks. bygger Skydevåben på Smidighed, mens Historie bygger på Viden. Helte starter med nogle Færdigheder, som de er almindeligt gode til, og nogle Færdigheder, som de er eksperter i. De sidste kaldes for Talenter og markeres ved at udfylde en ring til højre for Færdigheden.

	Normal færdighed	Talent
Mennesker	4	4
Alle andre folkeslag	4	3

Du har det samme i en **Normal Færdighed**, som du har i dens Egenskab: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du også have 5 i at bruge Skydevåben (som bygger på Smidighed).

Når det drejer sig om et **Talent**, har du 2 point oven i den Egenskab, som Færdigheden bygger på: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 7 i at bruge Skydevåben. Du markerer et Talent ved at udfylde ringen til højre for Færdigheden på karakterskemaet.

Hvis du ikke har en Færdighed, kan du alligevel prøve alle Færdigheder, som bygger på Smidighed og Styrke, men med -3 til Egenskaben: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 2 i at bruge Sværd. Husk, at et slag på 10 altid er klaret.

Færdigheder

Computer (Viden) - Computerne er ikke længere helt så seje, som de var tilbage på Jorden, men de er stadig alle vegne; i rumskibe, biler og i huse. Med Færdigheden Computer kan du bruge computere, og du kan søge efter informationer på dem. Du bruger også computeren til at affyre laservåben på rumskibe.

Elektronik (Viden) - Med denne Færdighed kan du reparere elektronik, men du kan også lave nye elektriske apparater ved at skralde dele fra gamle apparater, der ikke fungerer længere, og bygge nye maskiner af delene. Du bruger også Elektronik til at dirke elektroniske låse op med.

Følge spor (Viden) - Hvis du skal forfølge spor, skal du bruge denne Færdighed.

Handel (Viden) - Når du og dine venner skal købe eller sælge varer eller reservedele til jeres rumskib, kan du bruge Færdigheden Handel til at få en bedre pris. Klarer du dit rul for Handel, får du +2 på rullet for at se om du kan købe det udstyr du ønsker.

Historie (Viden) - Du bruger Historie til at vide noget om ikke bare menneskernes egen historie, men også om fortiden for de andre fremlinger, der lever i solsystemet.

Kørsel (Smidighed) - Du kan køre alle motorcykler, isbåde, biler og lastbiler samt sejle med både med denne Færdighed, også selv om det går stærkt.

Lægehjælp (Viden) - Du kan bruge bandager, medicin og andre avancerede instrumenter til at lukke sår og helbrede sygdomme.

Mekanik (Smidighed) - Mange køretøjer og værktøjer har mekaniske dele, der skal vedligeholdes og repareres. Det kan du gøre med denne Færdighed, men du kan også bygge mere simple ting selv. Du bruger også Mekanik til at dirke mekaniske låse op med.

Mod (Styrke) - Der gemmer sig grumme og onde ting i rummet. Hvis du har denne Færdighed, kan du slå for den for ikke at blive lammet af rædsel.

Nærkampvåben (Smidighed) - Du er trænet til at bruge nærkampsvåben, dvs. køller, knive og sværd.

Opdage ting (Viden) - Hvis nogen har gemt sig for at lokke dig i baghold, eller hvis du vil undersøge et sted for hemmelige døre, kan du opdage dem med denne Færdighed.

Overleve (Styrke) - Der er mange forskellige planeter i *Phønix*, og mange af dem er farlige steder at opholde sig; hvis du er uforsigtig; du kan falde i issøer på Tin eller få dynger af skrald over dig på Nortia. Med Færdigheden Overleve, ved din helt hvordan man undgår farerne, og hvor man skal lede efter mad.

Overtale (Viden) - Denne Færdighed bruges til at snakke for din sag og overtale folk til at gøre, hvad du ønsker.

Pilot (Smidighed) - Din helt kan flyve en flyvemaskine, helikopter, rumscooter eller et rumskib.

Skjule sig (Smidighed) - Nogle gange er det bare bedre at gemme sig end at slå. Du bruger også denne Færdighed til at snige dig.

Skydevåben (Smidighed) - Du kan skyde med laserpistoler, lasergeværer og mindre dødelige våben som chokgeværer og netgeværer.

Slagsmål (Smidighed) - Slåskamp er nærkamp uden våben, f.eks. boksning eller karate. Du kan enten slå på din modstander eller bryde med ham.

Spille (Viden eller Smidighed) - Man kan blive meget fattig af at spille om penge, men det er din store lidenskab. Din helt er en hej til at spille kort, terninger og elektroniske spil.

Sport (Smidighed) - Din helt er god til at dyrke sport, f.eks. klatre, springe over forhindringer eller bevæge dig hvor der ikke er tyngdekraft.

Sprog (Viden) - Du kan tale de andre folkeslags sprog ud over fællessproget Almen. Du kan tale et sprog, for hvert point du har i denne Færdighed.

Underverden (Viden) - Ikke alle lever efter loven. Færdigheden Underverden handler om at kende de rigtige personer i forbrynderverdenen.

Undvige (Smidighed) - Du kan undvige et angreb ved at kaste dig ned, men du mister din næste tur. Du skal slå før angriberen.

Videnskab (Viden) - Med denne Færdighed ved du noget om dyr og planter, mineraler og stjernesystemer.

Der er ingen klasser i *Phønix*, som det kendes fra andre rollespil, men her er nogle eksempler på, hvad forskellige professioner kan have af Færdigheder:

Rumpilot

Rumpiloter flyver rumfærger fra planeternes overflader og ud i kredsløb, men også de større rumskibe fra planet til planet.

Færdigheder: Elektronik, Handel, Kørsel, Pilot, Sport.

Rumsoldat

De fleste rumsoldater arbejder som sikkerhedsvagter for de store megafirmaer. Men så er der selvfølgelig også rhunerne, der kæmper for ældgamle æresbegreber.

Færdigheder: Mod, Skydevåben eller Nærkampsvåben, Slagsmål, Sport, Undvige.

Rumpirat

Rumpirater er typisk forbrydere og gamle soldater, der ikke kan vende tilbage til et fredeligt liv efter deres soldatergerning. De overfalder rumskibe og plyndrer dem for deres værdifulde last.

Færdigheder: Mod, Skydevåben, Sport, Underverden, Undvige.

Mekaniker

Mekanikere vedligeholder og reparerer mekaniske motorer og elektroniske apparater, men kan også flikke nye maskiner sammen af gamle dele.

Færdigheder: Computer, Elektronik, Mekanik, Skydevåben, Undvige.

Slyngel

Slyngler bruger deres gode overtalelsesevner til at franske folk deres penge, eller deres tekniske kunnen til at begå indbrud. Nogle få forlader forbrydertilværelsen og prøver at starte et nyt liv.

Færdigheder: Elektronik, Kørsel, Mod, Overtale, Underverden.

Agent

Agenter udfører hemmelige opgaver og tvivlsomme missioner for skumle arbejdsgivere – men nogle af dem bruger i stedet deres færdigheder i kampen for frihed.

Færdigheder: Computer, Kørsel, Opdage ting, Overtale, Skydevåben.

Oprører

Der ulmer mange konflikter i Cautha-solsystemet, for Kompagniet prøver at få magten over alle planeterne. Ikke alle vil finde sig i det, og nogle gør oprør.

Færdigheder: Kørsel, Opdage ting, Skjule sig, Skydevåben, Undvige.

Videnskabsmand

Cautha-systemet gemmer på mange ældgamle hemmeligheder, og de forskellige folkeslag har hver deres historie. Der er endnu mange ting at opdage.

Færdigheder: Computer, Historie, Lægehjælp, Undvige, Videnskab.

4. Udstyr

Phoenix handler ikke om, at heltene skal styre deres penge. De er mest af alt rumvagabonder, der det meste af tiden suger på lappen, mens de forsøger at redde verden. Heltenes økonomi er delt op i fire grupper. Hver gang en helt ønsker at købe noget udstyr, slår spilleren en T10. Klarer han rullet, får han købt udstyret, men slår han 1-2, har han brugt sine sidste penge og falder en kategori, f.eks. fra Gamma til Beta. Alle helte starter som Alfaer, men spillederen kan lade dem stige, efter heltene har udført missioner.

Udstyr	U1	U2	U3
Alfa	5+	7+	8+
Beta	4+	6+	7+
Gamma	3+	5+	6+
Zeta	2+	4+	5+

U1 er almindeligt udstyr. U2 er køretøjer. U3 er våben. Rumskibe, små rumbaser og andre dyre ting gives, når spillederen synes, der er behov for det, og spilpersonerne har råd til dem.

Almindeligt udstyr - U1

Astrotæppe: Et meget tyndt tæppe, der hjælper med at holde varmen, selv på Tins kolde isstepper.

Dåsemad: Moderne dåsemad, hvor du bare trækker låget af, venter fem minutter, mens dåsen selv varmer maden op, og så er maden klar til at spise. Der er en lille ske oven på toppen.

Elektronisk dirk: Denne elektroniske dims bruger du til at dirke låse op med. Politiet ser ikke med milde øjne på folk, der ejer elektroniske dirke. Dirke giver +2 på færdigheden Stjæle Ting.

Førstehjælpskasse: En førstehjælpskasse indeholder medicin, bandager, medicin og en lille computer, der kan give gode råd. Sættet giver +1 på færdighederne Lægehælp og Førstehjælp.

Gaffatape: En rulle stærk tape, der er nem at rive over. Denne ældgamle opfindelse holder det halve af solsystemets gamle, skramlede rumskibe sammen.

Hjælpemotor: En let jetmotor, der drives af biologisk brændstof, som gør det muligt for Fashuler at flyve på andre planeter end deres egne. En hjælpemotor kan flyve en ½ time på en optankning.

Brændstof: Biologisk brændstof til Fashul-hjælpemotorer.

Håndjern: Disse håndjern kan justeres, så de kan passe på forskellige størrelser håndled. De er lavet af stærkt stål og er næsten umulige at dirke op eller skære igennem.

Iltmaske: En maske, der dækker ansigtet og giver dig ilt, men ellers ikke beskytter dig mod atmosfæren. Den bruges meget på f.eks. planeten Moder Cel, hvor du ikke kan indånde luften.

Kamprustning: Denne tunge rustning har indlagt keramiske plader, der også beskytter mod stikvåben.

Kikkert: En digital kikkert, der kan se i mørke og måle afstanden hen til det, du ser på.

Let rustning: En let rustning af små krystaller, der beskytter mod laserstråler, men ikke mod knive, køller og lignende.

Lygte: Lygten kan være tændt i en måned ad gangen. Den kan både bruges som en stavlygte og som en lampe, der lyser et lille lokale op.

Richs Krappekød: En dåse af det billigste kød, du kan købe. Det er almindeligt afskyet af folk, der er tvunget til at spise det dag efter dag. Producentens slogans er "*Hver dag er en Richs dag*" og "*Det er Richs der du'r*".

Radio: En lille walkie talkie med høretelefoner, du kan bære om hovedet, så du har dine hænder fri.

Reb: Dette tynde reb er 100 meter langt og stærk nok til at bære en mindre bil.

Spinder: En lille el-motor, der kan transportere dig op ad et reb.

Rumdragt: En dragt, der gør det muligt at overleve og arbejde nogenlunde komfortabelt ude i det iskolde tomme rum. Dragten har ilt nok til 3 timer.

Rygsæk: En smart rygsæk, der automatisk tilpasser sig din ryg. Den kan bære op til tyve kilo.

Snesko: Hyperlette snesko, der hjælper med at gå gennem selv tyk sne. Sneskoen kan også bruges som grillrist over bålet, hvis det kniber.

Spade: En foldbar spade. Skæftet er ofte fyldt med overlevelsesudstyr; fiskekrog, skæretråd, en lille kniv, dåseåbner, kompas mv.

Schweizerkniv: Denne smarte kniv indeholder alle mulige slags små værktøjer. De andre fremlinger synes, at det er en af de bedste ting, som menneskerne bragte med sig.

Tablet-computer: Denne slanke computer ligner dem, som man havde på jorden i århundreder, og er ikke meget smartere. Man kan nemlig ikke længere lave lige så gode computere, som man gjorde det i de gode gamle dage på Jorden. En tablet kan også bruges som båndoptager, kamera og GPS.

Telt: Teltet kan rumme fire personer og har indbygget en lille elektrisk varmeovn, der kan holde teltet varmt i en uge på en opladning.

Vidunderlim: Denne fantastisk stærke lim kommer i en dobbelt tube. Den ene tube indeholder lim og den anden en væske, der kan opløse limen igen.

Værktøjskasse: En større værktøjskasse, der indeholder bor, save, file, svensknøgler, møtrikker og andet godt udstyr til at reparere ting, der er gået i stykker.

Tøj: Tøj varierer fra folkeslag til folkeslag. Almindeligt tøj er typisk noget meget praktisk og behageligt tøj med masser af lommer til al slags småudstyr.

Fint tøj: Finere tøj eller smykker til at tage på ved højtidelige eller festlige lejligheder.

Køretøjer - U2

Motorcykel: Motorcykler er elektriske og meget kompakte med små hjul, og de kan ofte foldes sammen. De er uhyre populære, fordi de kan bringes med ombord på selv små rumskibe, er nemme at parkere og kan komme frem stort set alle vegne.

Bil: Den almindelige bil har ikke ændret sig meget i mange hundrede år. Biler er elektriske og fås i enten en fire sæders udgave eller en tosædet med et stort bagagerum.

Lastbil: Lastbiler bruges til at flytte større mængder vare eller som platform for kraner og andre maskiner.

Helikopter: Helikoptere er stadig meget anvendte, hvor der ikke er gode landingspladser.

Fly: Fly går heller aldrig af mode, da det er en hurtig og billig måde at transportere sig over store afstande.

Rumscooter: En rumscooter er grundlæggende en metalramme med en jetmotor, fire sæder og en navigationscomputer. Der er ikke nogen kabine og ingen luftforsyning. Du sidder i køretøjet i din rumdragt, og ofte har scooteren ekstra iltflasker om bord, som du kan koble din rumdragt til. Rumscootere er ikke bygget til at flyve på planeter.

Rumbuggy: En rumbuggy er en elektrisk jeep med en motor, fire sæder og en navigationscomputer. Den har heller ingen kabine og ingen atmosfære, og du sidder i køretøjet i din rumdragt. De har ofte ekstra iltflasker, som du kan koble din rumdragt til. Du kan bruge din rumbuggy hvor som helst.

Våben - U3

Skydevåben	Skade	Rækkevidde	Noter
Lasergevær:	T8	20	2 hænder.
Laserpistol:	T6	16	1 hånd.
Netgevær:	–	4-12	2 hænder. Skyder et net ud over 4 x 4 meter/felter**.
Chokgevær:	T6S	12	2 hænder. Knubs-skade*.
Stubgevær:	T6/T4	6/12	Styrke 4. 2 hænder. +1 på at ramme på kort afstand/kan ramme 2 felter lang afstand.
Stungranat:	T6S	2 x Styrke	1 hånd. Skade 4 x 4 meter/felter. Knubs-skade*.
Håndgranat:	T5	2 x Styrke	1 hånd. Skade 4 x 4 meter/felter.

Nærkampsvåben	Skade	Noter
Chokstav:	T6S	1 hånd. Knubs-skade*.
Vibrokniv:	T4+1	1 hånd.
Rhunersværd:	T8	Styrke 5. 1 hånd.

Rustning	Rustning	Styrke
Rumdragt	1	
Let rustning	1	4
Tung rustning	2	6
Skjold	+1	5

5. Heltenes rumskib

Heltene skal naturligvis have et rumskib at flyve rundt i. Det er lille, gammelt og slidt, og går i stykker på de mest ubejlige tidspunkter – men det er deres og er næsten betalt. Heltene skylder måske nogle penge til en tvivlsom slyngel, rhunen E'Cobar. De må hellere sende ham nogle penge en gang imellem for at holde ham glad. Det er altid en god motivation for helte til at give sig i kast med farlige eventyr.

Rumskibet kan rumme 5 personer, et lille køretøj og cirka 1 ton last. Det er ikke bevæbnet med våben. På forlagets hjemmeside kan du hente tegning og beskrivelse af et lille rumskib, som du kan udlevere til spillerne.

6. Navne

På side 91 kan du finde en navneliste, som du kan hente ned, og som kan hjælpe dig til at finde på navne til din helt.

Sådan bliver helte bedre

Efter hvert eventyr får hver spiller 1-3 erfaringspoint (2 er normalen), som krydses af på heltenes karakterskemaer. Hvert erfaringspoint giver dig point, som du kan fordele på Færdigheder. Færdigheder du ønsker skal stige til 5 eller derunder, koster 1 erfaringspoint. Færdigheder der er på 6 eller derover koster 2 erfaringspoint.

Hver gang din helt har tjent 8 erfaringspoint, stiger han i niveau. Der er fire niveauer: Begynder, Trænet, Veteran og Helt. Din helt starter som Begynder. Når han stiger i niveau, får han 2 ekstra i Liv og 1 point til at hæve en Egenskab (Styrke, Smidighed, Viden eller Helbred). Husk, at det påvirker heltens Liv, at hans Helbred bliver højere.

Cautha solsystemet

Cautha er et dobbelt solsystem, dvs. at der er to sole. Hovedstjernen Cautha er en gul sol af samme type som Solen. Omkring den kredser mange planeter, og en anden sol, en brun dværg, der kaldes Uni. En brun dværg er en mindre sol, der ikke afgiver så meget lys og varme som en gul sol. I en stor kvartcirkel i solsystemet er der også et asteroidebælte. Det er et lag med store klippestykker, der flyver frit i rummet, og som ligger modsat den brune dværg. Ingen ved ikke rigtigt, hvor i galaksen Cautha-systemet ligger, da ingen af stjerne-tegnene ligner noget, nogen af de nytilkomne folkeslag kan genkende, men man tror, at den er placeret i en helt anden arm i galaksen, end hvor vores solsystem ligger.

Cautha er rig på liv, for hele otte planeter er mere eller mindre beboelige. Der er fire hovedplaneter og fire mindre planeter. Der var en gang en stor civilisation i Cautha-systemet, men den blev ødelagt af en stor krig, kort tid før de nye fremlinger kom til. Efter hvad folk ved, så var det othonerne, der kom til Cautha-solsystemet som de første. Ligesom de efterfølgende fremlinger var det slet ikke meningen at othonerne skulle ende i Cautha, men de fløj tilsyneladende ind i et ormehul ved et uheld og endte her. Et ormehul er en tunnel igennem selve universet, hvor man kan rejse i tid og rum. Da othonerne godt kan lide ro og fred, lavede de små kolonier rundt omkring på de forskellige planeter i systemet.

To hundrede år efter kom et rumskib med fashuler og locathe. De bosatte sig på Selvan, en stor, tør planet med store stepper, for den var velegnet til specielt fashuler pga. dens lave tyngdekraft. Deres rumskib efterlod de i asteroidebæltet. Næppe havde fashulerne og locathene fundet sig til rette, før et rumskib med de ærekære og krigeriske rhuner kom flyvende ind i systemet. Rhunerne troede, at det var de andre femlinger der havde lokket dem til Cautha, og de truede dem med krig, medmindre de spyttede ud med sandheden om, hvad de havde gjort, og gav rhunerne mulighed for at flyve hjem igen. Heldigvis blev rhunerne snakket til ro, og de bosatte sig på en stor vandplanet.

Så gik der to hundrede år, før der skete mere. Et nyt generationsskib kom flyvende gennem systemet, denne gang fyldt med nøgne, haleløse primater i mange farver; nogle nærmest lyserøde, nogle brune og andre næsten sorte. Den nye art kaldte sig selv mennesker. Det var et rastløst folkeslag, der dog hurtigt faldt til og spredte sig på alle planeter. Den nye fremling havde nemt ved at tilpasse sig og kunne samarbejde med alle de andre fremlinger, så på kort tid, lige ved to hundrede år, har de taget rollen som den nok mest betydningsfulde fremling i Cautha-systemet.

Krigen i Cautha

Eller det er historien, som almindelige mennesker (og de fleste andre racer) kender den. Virkeligheden er en lidt anden. Den grufulde sandhed er, at menneskerne og de andre nytilkomne folkeslag er vadet ind i en årtusinder gammel konflikt mellem to grupper af othoner. Den oprindelige race af othoner havde koloniseret hele solsystemet. De havde ikke nationer eller religioner, som vi kender dem, i stedet var de delt op af to store fraktioner, der var meget uenige om, hvordan othonerne skulle udvikle sig. De kaldte sig Maskinherrerne og Livsmestrene. Maskinherrerne ønskede en teknologisk udvikling, hvor maskiner og computere skulle gøre dem bedre og klogere, mens Livsmestrene ønskede at ændre livet, til

man opnåede det perfekte væsen. Ingen husker længere, præcis hvordan uenighederne udviklede sig til åben krig, men det står klart, at det hurtigt udviklede sig til rumkrig. Til sidst blev krigen så bitter, at byer blev bombet fra rummet, og millioner døde. Mange soldater og rumpiloter døde også, og til sidst blev det et problem at få nye rekrutter. Som løsning udviklede begge fraktioner 'soldater' til at føre krigen for sig. Livsmestrene udviklede en hel race af rumkryb, mens Maskinherrerne byggede en hær af kampbotter. De to nye våben kunne selv samle ressourcer, selv bygge nye kampenheder og selv føre krigen, også hvis deres kommandocentraler blev sat ud af spillet. Det blev en massakre.

På kun ti år blev meget af Cautha-systemet ødelagt. Næsten alle othoner blev slået ihjel af våbnene fra modstanderens fraktion. Fabrikker, byer, rumstationer og rumskibe blev ødelagt og ligger nu tilbage som tomme ruiner. På flere planeter blev hele økosystemet ødelagt. Rumkrybene og kampbotterne kæmpede også indbyrdes, men efterhånden løb også de tør for nemme mål og ressourcer. Da krigen var raset ud, gik begge våbenarterne i skjul, og de har gemt sig lige siden, mens de samler kræfter og lur på, at fjenden skal blotte sig.

Så kom nye fremlinge ind i systemet. Rumkrybene og kampbotterne var i lang tid meget forvirrede, for de nye fremlinge passede ikke ind i deres programmering, da de jo ikke var othoner. De var ikke mål i krigen, men de var på den anden side heller ikke nogen, våbnene skulle beskytte. Hver for sig kom rumkrybene og kampbotterne i kontakt med mennesker.

Kampbotterne kom i kontakt med Kompagniet, et megafirma, der byggede og solgte ting og tjente penge uden at tage hensyn til omkostningerne for miljøet eller levende væsner. Det var noget, kampbotterne kunne genkende. Kampbotterne var rastløse, fordi deres tilværelse ikke havde noget formål, men via Kompagniet fandt de ud af, at der stadig levede othoner. De besluttede med sig selv, at Kompagniet måtte være en ny slags våben, de kunne overtage og bruge i kampen, så den endelige sejr kunne vindes.

Rumkrybene fik kontakt med en gruppe oprørere. Dem fangede de ved et tilfælde en gruppe af, og de brugte dem som værter for parasitter, der overtog deres hjerner. Dermed kunne de bruge dem som spioner. Rumkrybene var rastløse, fordi de ikke havde nogen at slås imod, men gennem oprørerne lærte de Kompagniet at kende. Rumkrybene besluttede med sig selv, at firmaet måtte være en slags kampbotter og dermed fjenden. Rumkrybene og kampbotterne er godt i gang med at samle informationer, så de kan starte krigen igen.

I Cautha lever fremlingerne i nogenlunde lykkelig uvidenhed om, at krigen er ved at vende tilbage. De kender til den gamle krig, men de tror, den er fortid. Kun to grupper af othoner har overlevet krigen; en fredelig gruppe othoner, der bor på ørkenplaneten Laran, og en gruppe aggressive othoner, der bor på skraldplaneten Nortia. De fredelige othoners ældsteråd kender hele forhistorien, men de skammer sig så meget over den, at de lyver for deres unge generationer. Og de nytilkomne fremlinger har de slet ikke tænkt sig at fortælle noget. Overfor dem lader othonerne, som om de selv er dumpet ned i Cautha-systemet, ligesom dem selv.

Grupper

De forskellige fremlinger har fundet sig til rette på de planeter, der passer bedst til deres natur. Der er forholdsvis god plads til alle, for ingen af racerne har forøget befolkningstallet til, hvad en rigtig planet har. De fleste fremlinger er på den ene eller anden måde delt op i mindre samfund, enten små nationer, klaner eller firmaer. Her er en beskrivelse af de vigtigste grupper, som påvirker tingenes tilstand i Cautha-systemet.

Det store Råd

Det store Råd blev samlet på initiativ af menneskerne, nogle år efter at de var ankommet til Cautha-systemet. Menneskerne havde haft et lignende råd hjemme på Jorden, hvor de kom fra, som de kaldte de Forenede Nationer. Det var en stor forsamling, hvor alle regeringer mødtes til store møder flere gange om året for at diskutere sager, der havde betydning for hele jordkloden. Othonerne synes, at de burde bestemme, da de var de første (de lyver om, at det er deres solsystem), men de er blevet fanget af deres egen løgn, om at de er tilrejsende ligesom alle andre. De prøver at sørge for, at rådet fungerer ret ineffektivt. Det har betydet, at der ikke rigtig bliver taget alvorlige beslutninger i rådet, og at store firmaer som Kompagniet har kunnet gøre, som de ville. Mange othonerne håber stadig, at alle de nye tilrejsende folk bare vil rejse deres vej igen, og de har ikke rigtigt indset, at et stort råd vil være til fordel for dem.

Hvordan de kan bruges: Rådet har ikke meget magt og ikke mange ressourcer. Det er mest af alt et ideal om et samarbejde mellem folkeslagene, der kunne løse konflikter og begynde genopbygningen af Cautha-systemet.

Kompagniet

Dette er et skurkagtigt megafirma, der sidder på mange af fabrikkerne og pengene. Kompagniet beskæftiger sig med alle slags skumle forretninger: store osende fabrikker, våbenhandel, private fængsler, forurenende miner og larmende rumskibe. De tjener deres penge ved at betale arbejderne en dårlig løn og hele tiden lade dem overvåge af kameraer, så de ikke er dovne ved samlebandene og i de støvede miner. Kompagniet er fascineret af den gamle teknologi, de har fundet, og har forsket meget i den. Desværre for dem har det betydet, at deres computere langsomt er ved at blive inficeret af kampbotterne. Deres virusprogrammer er ved at få så meget magt, at de kan afpresse lederne af Kompagniet til at gøre, hvad de siger.

Hvordan det kan bruges: Kompagniet er et ondt megafirma, og de er heltenes hovedmodstandere i *Phønix*. Kompagniet har ingen skrupler, så længe der er penge at tjene.

Panterne

– det var vist et eller andet meget farligt dyr på jorden. Vagtværnet kan kendes på deres sorte uniformer, men bruger ofte også hemmelige agenter, der optræder i almindeligt tøj. Pantherne er nogle bøller, og ingen kan lide dem. De bryder ind i folks private hjem om natten og slæber dem af sted til hemmelige fængsler og farlige miner.

Hvordan de kan bruges: De fleste Pantere er feje, korrupte og onde soldater, og de skal bruges som modstandere til heltene. Der kan dog være undtagelser blandt dem, der kan blive heltenes allierede.

Helios

Heldigvis er ikke alle firmaer røverkapitalister. Helios er et relativt godt megafirma. Virksomheden er organiseret som et demokratisk styret firma, hvor de ansatte har stemmeret, alt efter hvor mange andele de har i selskabet. Helios arbejder meget med bioteknologi og robotproteser, og i mindre grad med tung industri som minedrift osv.

Hvordan de kan bruges: Helios er det (nogenlunde) gode megafirma, der kan bruges som en arbejdsgiver, der kan hyre heltene til at udføre missioner for dem, og det skal ses som en kontrast til Kompagniet.

Tha'Ruk

Dette er et stort firma ejet af de tre største klaner af locathe. Tha'Ruk producerer alle slags maskiner: værktøjsmaskiner, biler, motorcykler, flyvemaskiner og rumskibe. De er tætte allierede med Kompagniet, men af en eller anden grund vil de ikke have noget at gøre med våbenhandel, hvilket ofte irriterer Kompagniet. Tha'Ruk ansætter alle fremlinge, da lochatte ikke kan holde ud at sidde stille længere tid og lave pillearbejde.

Hvordan de kan bruges: Tha'Ruk bruges primært som leverandør af køretøjer og reservedele til rumskibe, men heltene kan også få nogle udforskningsmissioner at udføre for dem.

Niander Transport

Dette er et relativt nyt megafirma, der har specialiseret sig i transport. De har store containerskibe, der flyver i fast rutefart mellem de store planeter, men hyrer også uafhængige rumskibe til mindre transporter. Meget overraskende valgte de at bygge en kæmpe rumstation i kredsløb omkring Moder Cel. Ingen ved, hvorfra de fik alle de mange penge, det kostede at bygge stationen.

Hvordan de kan bruges: Niander er ikke helt fin i kanten. De har en skjult forretning med at smugle varer, og hyrer ofte små rumskibe til disse opgaver. Der gør de via mellemhånd, så smuglerne ikke ved, hvem de arbejder for.

Ares

Dette er et privat politikorps, der er hyret af Rådet til at holde lov og orden. Det klarer de nogenlunde. De bryder sig ikke specielt om Panterne – og den følelse er gengældt. Ares prøver at tage forbrydere i live, og bruger derfor ofte chokvåben.

Hvordan de kan bruges: Ares skal først og fremmest bruges som moderate modstandere for heltene. Ares er barske, når det kræves, men fair.

Sakura Syv

Menneskernes gamle jord var meget ødelagt af miljøkatastrofer, og Ny Eden forsøgte at sørge for, at dette ikke gentog sig i den nye verden. De lavede demonstrationer og blokader mod Kompagniet. Det blev Kompagniet så træt af, at de bortførte alle miljøaktivisterne og

sendte dem til Rit Tonti-minerne. Syv medlemmer af Ny Eden undslap fængslerne, og de dannede Sakura Syv. Sakura laver voldelige aktioner, hvor de springer ting i luften – men de prøver som regel at undgå, at mennesker eller andre fremlinger kommer til skade. Det sørger de for ved at advare, før bomben går af. Sakura er kommet i kontakt med rumkrybene, og nogle af deres ledere er bogstaveligt talt blevet overtaget af de fremmede væsner. Derfor kan Sakura Syvs aktioner meget vel blive meget værre i fremtiden.

Hvordan de kan bruges: Hvor Helios er en kontrast til Kompagniet, så er Sakura Syv heltens onde tvillinger. Nogle gange kan de have samme mål som heltene og være deres allierede, men andre gange kan de forfølge helt deres egne mål – og så er de ubehagelige modstandere.

Haytham Institutet

Dette er det største arabiske universitet i Cautha-systemet og er opkaldt efter videnskabsmanden Ibn al-Haytham. Ud over at uddanne studerende driver universitetet også forskning. Haytham Institutet er en respektabel organisation, der ønsker at genopleve en gylden tid for alle tænkende væsner. Alle fremlinger kan læse på universitetet. Det koster penge at gå der, men Institutet uddeler også stipendier til studerende, der har evnerne, men ikke så mange penge.

Hvordan de kan bruges: Institutet er en mulig arbejdsgiver, der kan hyre heltene og deres rumskib til at undersøge farlige ting.

Den grufulde sandhed: En professor på Haytham Institutet har efter mange års forskning fundet frem til i hvert fald en del af sandheden: at det var othoner, der næsten udryddede sig selv i en grusom krig. Othonernes ældsteråd ønsker desperat at lukke munden på ham. De ønsker ham ikke død eller noget. Bare kidnappet og lukket inde et ensomt sted langt væk, f.eks. Bastionen. Dette er samtidigt muligheden, for at spillerne lærer sandheden at kende. Eventyret bør ikke spilles for tidligt i kampagnen, så mystikken ikke afsløres for hurtigt.

Baker og Rose

Dette er det største advokatfirma i solsystemet. De har introduceret moderne jordisk jura til Cautha-systemet og er almindeligt afskyet på grund af det. Baker og Rose har ændret et velfungerende, men rimeligt anarkistisk økonomisk system, til et stift system baseret på kontrakter og retssager – hvilket gør, at de tjener styrtende med penge.

Hvordan de kan bruges: Baker og Rose kan bruges som lidt latterlige modstandere for heltene, i konflikter der ikke skal afgøres med skydevåben. Hvis heltene kommer til at ødelægge noget, kunne Baker og Rose komme rendende med sagsanlæg, fordi deres offer har lagt sag an mod heltene, osv.

Fax News

Dette er en nyhedstjeneste, der dækker hele solsystemet Cautha. Der er kun fjernsyn på de store planeter, mens resten af solsystemet må nøjes med korte fax-nyheder, som man kan printe og læse – de kræver ikke så store radiosendere. Fax News er ikke uafhængige, da de er rimeligt meget i lommen på Kompagniet.

Hvordan de kan bruges: Fax News kan bruges af spillederen til at give spillerne informationer og fortælle om spillernes eventyr – ofte i fordrejede og overdrevne versioner.

Sark Kurkan

Sark er en rå børste og en gangster helt uden de følelser for fair play og ære, som spiller så stor en rolle for de fleste andre rhuner. Der er ikke den forbrydelse, han ikke tjener penge på: kidnapning, smugling, mord og det, der er værre. Rhunerne har flere gange sendt krigere for at sætte en stopper for hans ugerninger, og han har alle gange lokket dem i feje baghold og slået dem ihjel. Næsten lige så slyngelagtig, er hans højre hånd, locathen Thakiss.

Hvordan han kan bruges: Sark kan bruges som modstander og skurk. Han er en ond slyngel, hvis metoder bør vække afsky selv hos anløbne helte.

Planeterne

Cautha-systemet består af to sole. Cautha er en gul sol, ligesom den sol som er i jordens solsystem. I kredsløb omkring den er der en brun dværg, som hedder Uni.

Der er fire store planeter, der alle er beboet. Cel er den planet, der ligner Jorden mest, men desværre er atmosfæren giftig for mennesker. Ørkenplaneten Laran, der er rig på mineraler. Netun, der er næsten helt dækket af hav. Og skovplaneten Selvan, der har en behageligt lav tyngdekraft. Man bør heller ikke glemme Bæltet, et asteroidebælte, der huser en stor rumstation, der fungerer som base for talrige skibe, der borer i asteroiderne efter mineraler.

Der er også fire mindre måner eller planeter. Nortia, en planet, der nu er dækket af skrald. Tin, en isplanet. Alpan, en måne, der er dækket af sump og evig tåge. Der er også to hemmelige steder, hvor rumkrybene og kampbotterne gemmer sig. Menrva er en lille planet, der kredser om den brune sol. Det er her kampbotterne holder til. Rumkrybene holder til i Vieve et mindre asteroidebælte med et skidt rygte.

Primære planeter

Moder Cel, industriplanet

Dette var othonernes gamle hovedplanet. Cel er den planet, der bedst overlevede krigen, og er nu mest dækket af skov; træerne minder mest af alt om kæmpestore bregner, der er gule eller grønne, samt mosser, der er mørk lilla og sort. Der ligger mange ruiner gemt dybt i skovene, men det meste af dem er forsvundet i de tusind år, der er gået siden krigen. De gamle hovedstæder er ligefrem sprængt i stykker. Othonerne har ødelagt deres gamle teknologi og slettet mange spor efter deres gamle voldelige civilisation. Menneskerne bygger byer under kæmpestore kupler, så de kan bevæge sig udenfor uden at skulle have iltmasker på hele tiden. Resterne af menneskernes generationsskib ligger stadig på planeten, og er en turistattraktion for mennesker.

Befolkning: Mennesker, othoner, rhuner. Planetens atmosfære er giftig for mennesker, så de kun kan bevæge sig rundt med iltmaske. Giften stammer fra nogle stoffer, som udskilles af planterne.

Lokal konflikt: Kompagniet og Helios kæmper i det stille om magten på Cel, da Kompagniet gerne vil bestemme det hele. Deres nyeste påfund er, at planeten skal have en regering med en stærk præsident. Kandidaten, othonen Neh Scudder, er en glat, æreløs politiker, der lader sig bestikke af Kompagniet. Helios, og othonerne holder sammen og prøver at forhindre Kompagniet i at overtage magten, men mangler en god leder.

Byer og steder:

Ford

Cels nye hovedstad består af lave moderne huse i glas og beton og bygget under en enorm kuppel. Det gør, at mennesker frit kan bevæge sig rundt i gaderne og nyde det altid behagelige klima. Rene velholdte gader afløses af torve og parker, og hist og her er der små boder, hvor man kan købe kaffe eller noget at spise. Det er et pænt og rent sted, mest for forretningsfolk. Alle de store megafirmaer, og mange af de mindre, har kontorer og bygninger i byen. Der er opført flere små museer med ting fra de gamle verdener samt et lille teater og en sportshal.

Hvad du kan opleve: En pæn og ordentlig by med et mylder af travle forretningsfolk. Små elbiler summer stille gennem gaderne, men de fleste folk bevæger sig rundt til fods eller på cykel. Om aftenen lyser kuplen over byen op som en gylden juvel, og gaderne og husene er oplyst af en dyb orange farve. Folk går glade rundt i gaderne, ser på gadeoptræden og hygger sig med venner og bekendte. I de mørke skygger står uniformerede politifolk klar til at slå ned på uromagere, og alt og alle er videoovervågede.

Hvem du kan møde: Travle forretningsfolk med interesser i fabrikation, minedrift og transport. Ofte har de arbejde til folk, der går lige til kanten af loven. Ares' politifolk, der sørger for, at alle opfører sig civiliseret og ikke generer ordentlige folk.

Fire Floder

Hvad der engang var othonerne ældgamle, stolte hovedstad, er nu mest af alt en overgroet ruin. Den har fået sit navn, fordi den ligger et sted, hvor fire floder støder sammen. Othonernes huse var ikke smukke i menneskers øjne, for ydre pragt ligger ikke til dem. Det var store, lyse og praktiske bygninger med kupler på taget, hvorfra othonerne kunne beskue rummet. De havde deres egen diskrete skønhed. Krigen var ikke nænsom ved dem. Mange huse i byen er stadig er mærket af krigen med store huller efter eksplosioner og skud, og disse skader er kun hurtigt og dårligt repareret. Alligevel har byen et stænk af fortidens storhed over sig, med store templer og andre regeringsbygninger. Byen ligger på en flodbred, og ude på tre store øer i floden. Øerne er forbundet med smukke broer bygget i sten, som desværre er i sørgelig forfatning. Der bor mange othoner og mennesker i byen. Byen har ingen kuppel, så mennesker skal have iltmaske på for at bevæge sig rundt udenfor. Derfor er mange huse, som mennesker bor i, tætnet og i nogle tilfælde forbundet med glasrør i 2. sals højde, så man frit kan bevæge sig mellem husene.

Hvad du kan opleve: Gamle, smukke, men forfaldne huse. Basaren, hvor othonske håndværkere laver smukke ting i hånden. Processioner af othoner, der messer smukke, men sørgelige sange.

Hvem du kan møde: Othoner, der passive ser på arbejdsomme mennesker. Skæve og sære mennesker, der lever frie, men lidt fattige liv. Ældste othoner, der tavse bevæger sig gennem gaderne med en hale af medarbejdere efter sig. Handlende, der højlydt udbyder deres varer på alle sprog. Spioner, der udveksler informationer. Lærde akademikere. Snavsede gadebørn. Frække fugle, der stjæler mad.

Kompagniets hovedkvarter

Lidt uden for Ford har Kompagniet opført deres nye hovedkvarter. Det er en høj og imponerende bygning på halvtreds etager bygget i glas og stål. Rundt om bygningen er opført en solid mur. Oven på murene er der monteret små kanontårne til at holde uvedkommende væk. Der er en stor stenhavn inden for murerne med små haver, der gror i kupler. Hovedkvarteret indeholder firmaets kontorer, beboelse til de ansatte og laboratorier til videnskabsmænd, men ingen fabrikker. En lille togbane fører ind til Ford og til rumhavnen. Hovedkvarteret har sin egen landingsbane, og helikoptere lander ustandseligt på taget.

Hvad du kan opleve: Der er ikke meget at opleve i hovedkvarteret. Det er et pænt og veldrevet sted, hvor du kan få det meste, du har brug for, men kun er for firmaets egne ansatte. Der er et supermarked, biograf og sportshal til beboerne, men almindelige mennesker vil nok finde omgivelserne dødkedelige. Kompagniets præsident, Simon Trask, bor oppe på toppen af højhuset i en smuk have.

Hvem du kan møde: Sure vagter, der passer på hovedkvarteret. Høflige, men glatte forretningsfolk. Robotter, der samler tabt affald op og konstant vasker gulvene. Travle ansatte, der passer deres arbejde og sjældent har tid til at snakke med fremmede. Nørdede videnskabsfolk.

Newcomen

Langt fra Kompagniets hovedkvarter ligger fabriksbyen Newcomen. Det er en osende og beskidt by, der producerer ting af metal og plastik for Kompagniet. Fabrikker og store ståltårne med skårstene, køleplader og kemiske tanke er oplyst om natten, og der arbejdes uafbrudt. Newcomen er opdelt i tre dele. Den første del af byen er fabriksområdet. Den anden del er grå lejekaserner, hvor arbejderne lever med deres familier. Den sidste og mindste del af byen er 'det Muntre Kvarter', fyldt med billig underholdning, hvor arbejderne for en tid kan glemme deres hårde hverdag. De tre kvarterer er adskilt af høje hegn, og der er pigtråd hele vejen rundt om byen. Grupper af Panther-vagtfolk sikrer, at ingen laver ballade, og at ingen gør oprør.

Hvad du kan opleve: Ikke ret meget. Det er en fattig og beskidt by. Det eneste lyspunkt er det såkaldte Muntre Kvarter, hvor du kan opleve al slags billig, men rimelig tarvelig underholdning.

Hvem du kan møde: Triste arbejdere og deres familier, ingeniører, der udvikler nye produkter, sure og korrupte Panther-vagter, nogle få vrede arbejdere, der i det skjulte drømmer om at lave oprør.

Helios' hovedkvarter

Megafirmaet Helios har også et hovedkvarter på Cel. Det består af tre lave og cirkelrunde bygninger med en masse mindre runde bygninger rundt omkring. Et af husene er til kontorer, næste hus rummer laboratorier, og i det sidste hus bor de ansatte med deres familier. Mellem de store huse er der bygget en kæmpe have med lokale dyr og planter. Det er også små legepladser bygget under kupler, så menneskernes børn kan lege uden at have iltmasker på. Helios forsker meget i højteknologiske produkter, så folk opfordres til at slappe af, tænke og lege i oplevelsesrum overalt i bygningerne. Bygningerne bliver diskret overvåget af vagter fra Ares. Helios' hovedkvarter har også deres egen landingsplads. Et stykke væk er der ved at vokse en lille by frem, hvor tingene går lidt mere vildt til, end i det friserede hovedkvarter.

Hvad du kan opleve: Helios er en virksomhed, der lægger stor vægt på, at deres ansatte har det godt, for så får de gode ideer til nye produkter. Der er mange oplevelsesrum, hvor ansatte kan eksperimentere, slappe af eller lege, både alene og i grupper. Der er en beboelsesbygning med supermarked, teater, biograf og meget mere.

Hvem du kan møde: Forskere, der udtænker nye produkter, bl.a. ny medicin. Travle forretningsfolk. Om natten overvåger robotvagter hele området. I den lille by nær ved lever der mere almindelige og lidt mere skæve mennesker.

Jawhari

Denne lille slumrende by med nogle tusind indbyggere har i mange år været ignoreret af alle. Indtil nogen i byen gjorde en revolutionerende og fantastisk opdagelse. Hvad det var, man fandt, er op til spillederen. Jawhari vil ikke blive beskrevet nærmere i denne eller senere *Phønix*-bøger.

Rumstationen Canis

I lavt kredsløb omkring Cel hænger den nye rumstation Canis. Den er bygget af Niander Transport, der lejer områder på stationen ud til de forskellige firmaer. Rumstationen bruges også til at styre trafikken i rummet omkring planeten. Canis er bygget som en stor rund kerne med to ringe omkring, så graviteten ude i ringene er nogenlunde behagelig for fremlinger. I enden af kernen er der en stor arena, hvor man kan spille rumrygby, og stationens eget hold, Himmellenglene, holder til her. Det siges, at Canis er bygget af dele fra himmelskibet Atlantis. Ares sørger for sikkerheden på stationen, mod at deres rummarinere kan få lov til at træne der.

Hvad du kan opleve: En travl rumhavn. Der er presset alt for meget ned på alt for lidt plads, så der er ingen store rum og brede gange. Ellers kan du næsten opleve alt i miniudgaver; restauranter, boder, biograf, hoteller; selv Shun-munkene har et lille tempel her.

Hvem du kan møde: Alle slags personer: nybyggere, rumpiloter, handelsfolk, spioner, munke og forbrydere.

Lokal konflikt: Der er overraskende få konflikter på Canis. Politiet slår hurtigt til overfor ballademagere, da folk er stuvet tæt sammen.

Laran, ørkenplanet

Denne planet var en gang rig og frodig som Jorden, men planeten blev overtaget af rumkrybene, som muterede alt liv. Livet blev direkte farligt for de othoner, der levede på Laran. Som et modtræk udløste kampbotterne bittesmå nanoroboter, som ødelagde alt større liv. De othoner, der ikke var blevet angrebet, forgiftet eller spist af farlige dyr og planter, måtte nu se deres marker med spiselige planter blive ødelagt, og mange sultede ihjel. Tilbage er kun en trist og øde ørkenplanet. Kun de lavere livsformer overlevede: bakterier, mosser og insekter. Paradokset er, at det er en ørkenplanet med masser af vand. Vandet ligger meget dybt under jorden, og skal enten bores op fra undergrunden eller hentes ud af den fugtige morgenluft. Det gør man på store fugtfarme.

Landrev. Der er ikke nogen skove af betydning på Laran. I stedet findes der store områder af landrev, en slags koralrev, der vokser opad over landjorden, og som giver skjul for talrige dyr og planter. Landrevenes komplekse strukturer dannes af små planter, der efter deres død krystalliseres og bliver hårde. Mens planterne er i live kæmper de hårdt om lys og luft, og deres indbyrdes kamp betyder, at revene stadig vokser sig store og udvikler sig. Landrene har også den egenskab, at de forstyrrer radiosignaler og scannere, og de er derfor også et godt skjulested for smuglere og andre, der gerne vil gemme sig.

Befolkning: Mennesker, othoner, en lille gruppe af locathe, der lever af at være spejdere ude i det barske landskab. Mennesker kan sagtens indånde luften på planeten, men bærer ofte støvmasker for at holde støv ude fra lungerne.

Lokal konflikt: Kompagniet vil genopbygge planeten med jordiske planter og dyr. Det er othonerne ikke glade for, da det oprindeligt var deres planet. Othonske videnskabsmænd leder med lys og lygte efter oprindelige dyr og planter, som de kan genopbygge planetens liv med, men indtil videre uden held. Som led i deres skumle planer prøver Kompagniet at også at lokke fattige fugtfarmere ud i gæld, så de kan tvinge ejerne fra hus og hjem.

Byer og steder:

Krupp

Dette er et forsøg på at bygge en ny hovedstad, der takket være en stor og moderne rumhavn nær ved skal konkurrere med Sherezade. Planetens locath- og fashul-indbyggere har ikke før haft brug en hovedstad, men de store megafirmaer vil have en stor by, hvor de kan bestemme mere. Tha'Ruk har efterhånden også fået så stor eksport af køretøjer og maskiner, at de har behov for en ordentlig by. Man har udnyttet den lave tyngdekraft til at bygge så ekstremt lette og slanke konstruktioner, at bygningerne nærmest synes at svæve.

Hvad du kan opleve: En moderne by med mange faciliteter til indbyggerne og tilrejsende. Høje og slanke huse, hvor man kan se fashuler flyve fra bygning til bygning. Byen har alle de ting, man kan forvente: restauranter, indkøbscentre, biografer og et sportsstation. Alt er nyt, velholdt, lidt for pænt og rimeligt kedeligt.

Hvem du kan møde: Almindelige kontorfolk, teknikere, ekspedienter af alle køn og fremling. Man må kun bo fast i byen, hvis man har et arbejde der.

Sherezade

Denne by bliver også kaldet den Gyldne By, fordi mange tage på regeringsbygninger og moskeer er belagt med et tyndt lag guld. Det er en meget arabisk inspireret by med ornamenter på murene, masser af hvælvinger og åbne boder. Meget af arkitekturen er inspireret af billeder og film fra Jorden. Der er mange, der synes, at Sherezade er en meget kunstig gammeldags by, nærmest som en teaterkulisse. Men om natten, når byen er oplyst af tusinder af gyldne lamper, får byen et næsten magisk skær over sig. Det kan de færreste stå for. Interessant nok kan othonerne godt lide byens arkitektur, og der bor mange othoner i byen. Byen har en basar, hvor mange kulturer mødes, og derfor bugner byen af forfattere og andre kunstnere. Sherezade er hjemstedet for Haytham Instituttet og huser dermed solsystemets største universitet. Rundt om byen er jorden opdyrket med jordiske planter, takket være et sindrigt system af overrisling.

Hvad du kan opleve: En smuk og gammeldags by, fyldt af videnskab, kunst, bøger og musik.

Hvem du kan møde: Arabiske og othonske lærde, videnskabsfolk, kunstnere, håndværkere og handelsfolk.

Gemt og forglemmt: En bogserie om den unge kvinde Basilah Swanhani og hendes splittede liv mellem ghouls og varhyæner er blevet voldsomt populær både hos børn og voksne. De er udkommet i fire smukke bind, og den femte er undervejs – problemet er blot at manuskriptet, det *eneste* manuskript, er blevet stjålet fra den noget excentriske forfatter Simah Nejem. Hun påstår, at det er hendes søster, der står bag tyveriet. Heltene bliver hyret til at skaffe manuskriptet tilbage. Det viser sig hurtigt, at Simah slet ikke har nogen søster. Det er nemlig hende selv, der har hyret nogle tyve til at stjæle manuskriptet fra hendes eget pengeskab. Hun kom nemlig til at slå Basilah ihjel i den sidste bog, og det kan hun slet ikke leve med. Heltenes efterforskning bliver heller ikke lettere af, at de jages af journalister fra Fax News, der vil skrive om skandalen, og klodsede advokater fra Baker og Rose, udsendt af forlaget, der vil gøre alt (det forkerte) for at beskytte manuskriptet.

Fredfyldt sommer

Fredfyldt sommer er resterne af den største othonske hovedstad på planeten. I dag er der kun tomme skaller og ruiner tilbage, af hvad der har været en stor og trivelig hovedstad. Ruinerne i selve byen bebos af othoner, der ikke bryder sig om nysgerrige, der vil udgrave ruinerne for at lære noget om dem, der har boet i byen. Haytham Instituttet har ellers flere gange prøvet, men har hver gang trukket sig respektfuldt tilbage, når deres arkæologer er blevet stoppet af ophidsede othoner.

Nogle driftige mennesker og othoner arbejder på at genopbygge den gamle rumhavn, der ligger ideelt til opsendelse af rumskibe. Der er ved at opstå en lille blandet by ude på stedet, der på egen drift prøver at få rumhavnen op at køre igen. De kalder havnen for Himmelstorm.

Hvad du kan opleve: Ruinerne af en engang avanceret og moderne by. Højhuse, brede alleer og højbaner. Mange bygninger viser tydelige tegn på, at de i sin tid blev bombet og

brændte. Støvet hvirvler rundt mellem de tomme ruiner, og der er tyst og stille. I kældrene gemmer othonerne på mange hemmeligheder; gamle computeranlæg og endda våbenlagre.

Hvem du kan møde: Indelukkede othoner, der ikke bryder sig om fremmede. Nybyggere ude ved rumhavnen.

Kutjos Kantina: Ude ved rumhavnen ligger der en snusket bar, der er samlingssted for alle de lokale. Baren styres med hård hånd af Kutjo, en midaldrende dame med gråt hår, og en rask næve hvis det kræves. Baren har lidt af et rygte om at være et mødested for smuglere og oprørere.

Lejr 13

Lejr 13 er Ares' største militærlejr. Den ligger på den nordlige del af Laran, i et område med vulkaner og gletsjere. Lejren ligger lidt isoleret og har alt, hvad den skal bruge selv; barakker, træningsområder, rumhavn, supermarkeder, et hospital mm. Der ligger også et stort fængsel. Ares har i mange år drevet private fængsler, og stedet er ideelt til at holde fanger: der er langt til alting, så selv om det skulle lykkedes nogen at stikke af, så får de svært ved at komme tilbage til civilisationen. Der er også tusind soldater til at fange dem igen.

Hvad du kan opleve: En stor militærlejr fyldt med barakker, værksteder, køretøjer og fly. Basen får varme fra vulkansk aktivitet. Flere gletsjere flyder ud i en sø i nærheden af Lejr 13.

Hvem du kan møde: Soldater der keder sig. Ensomme fanger.

Roi Tonti-minerne

Roi Tonti-minerne er en af Kompagniets vigtigste kilder til sjældne metaller og mineraler. Det er også et af de sidste steder, du har lyst til at arbejde. Det er et farligt og beskidt arbejde, og da det stadig er billigere at bruge mennesker end robotter, bruger Kompagniet straffefanger til det hårde arbejde. Derfor har minerne fået et rigtig grimt rygte. Minerne ligger isoleret oppe i bjergene, og der er endnu ikke nogen, der er stukket af og har overlevet. Der er tusinder af kilometer til nærmeste by, og der er ikke meget spiseligt at finde undervejs. Alligevel er der dem, der prøver – og som sikkert dør en ensom død i ødemarken.

Hvad du kan opleve: Et ødelagt landskab fyldt med larmende maskiner og skrumlende transportbånd. Det er et sted, der aldrig sover. Malmen transporteres over i enorme knusere og smelteovne, der omdanner malmen til metaller og mineraler. Ovnene sender sorte røgskyer højt op i himlen.

Hvem du kan møde: Trætte minearbejde, Panter-vagter, mineingeniører og mekanikere.

Othonen, der vidste for meget: Helios hyrer gennem mellemmand heltene til at redde en person, Ela Flemin, ud fra Minerne. Ela er en othonsk videnskabsmand, der ved lidt for meget om Kompagniets planer for Ørkenplaneten. Heltene får en guide med og nogle hurtigkørende og terrængående lastbiler fyldt med forsyninger og bevæbnet med et par maskingeværer. Guiden er bestukket af Kompagniet, og lige så snart videnskabsmanden er befriet, tænder han for en radiosender, så Kompagniet ved, hvor de er. Kompagniet sender Panterne efter heltene – med det formål at slå dem alle ihjel og skyde skylden for videnskabsmandens død på heltene.

Den glemte dal

En enkelt dal, højt oppe i bjergene undgik krigens ødelæggelser. Her har levet det oprindelige dyre- og planteliv overlevet i en isoleret lomme. Det er anderledes, forunderligt, smukt og grusomt liv i alle afskygninger. Dyr og planter herfra vil kunne bruges til at bringe planeten tilbage til othonisk natur. Dalen er endnu ikke blevet opdaget, da røgskyer fra en nærliggende vulkan skygger for satellitters vagtsomme øjne.

Hvad du kan opleve: Et vildt klippelandskab bevokset med tæt jungle. Der er ofte tåget. Sære dyrebrøl og fugleskrig skærer sig med mellemrum gennem stilheden.

Hvem du kan møde: Anderledes og smukke dyr og planter – hvoraf en mindre del af dem vil synes, at fremlinger er en appetitlig mundfuld.

Nethun, vandplanet

Denne vandplanet er dækket af 90 % hav. Resten af overfladen består af et enkelt stort kontinent og talrige små øer og klipper. Den sparsomme jord er udnyttet til beboelse og landbrug. Grønsager dyrkes så vidt muligt i havet og i søer, ved at man har spærret hele fjorde af med net, og tømt dem for krebsdyr, der ellers vil æde alt. I havene lever et enormt antal krebsdyr, som menneskene kalder for trilobitter. På grund af krigen, som lavede rod i økosystemet, er trilobitterne blevet så talrige, at de er et stort problem. Fordelen er dog, at planetens beboere nemt kan fange dyrene og eksportere kødet i store mængder. Ulempen er, at de spiser *alt*, hvad de kommer i nærheden af. De lokale har udviklet utallige måder at tilberede krabbekød på, men det kan ikke undgå at blive noget ensformigt i længden.

Nethun er det nye hjemsted for rhunerne for alt det vand falder lige i deres smag. De har udsat en slags sæl, gyldenryg, som de jager for at spise dem og for skindets skyld. En forsker fra Haytham Instituttet har en plan om at sætte spækhuggere ud, der kan spise trilobitterne. Det er rhunerne meget imod, da de er bange for at spækhuggerne skal spise deres gyldenrygge i stedet for. Det er i øvrigt strengt forbudt at udføre gyldenrygge, og rhunerne passer godt på dem. Der er den krølle på historien, at disse spækhuggere er genetisk ændret, så de er næsten lige så intelligente som mennesker.

Mærkeligt nok har en klan af fashuler også bosat sig på planeten. De bor ombord på store sejlskibe, der sejler i en evig sejlads hele vejen rundt om planeten. De supplerer kosten af krabbekød ved at handle. En gang om året mødes alle flåderne ved kontinentet. Skibene trækkes på land og repareres. Der handles, snakkes og arrangeres ægteskaber. Det hele afsluttes med en stor fest, der varer i to dage, hvorefter flåderne stikker til havs igen. Alle synes, at disse fashuler er lidt sære, men de synes at trives med deres liv på havet.

Befolkning: Rhuner, mennesker og fashuler.

Lokal konflikt: To klaner af rhuner har i mange år ligget i strid. Skæbnetræ-klanen føler, at Morgenrøde-klanen har forsøgt at stoppe dem i at blive en stor og ærefuld klan. For nyligt er fjendtlighederne blevet værre, og der har været flere dueller. Nogen fanger nemlig Skæbnetræs gyldenrygge, får dyrenes smukke skind af og lader resten ligge og rådne. Skæbnetræ-klanen mistænker Morgenrøde-klanen for at stå bag. I virkeligheden er det Thakiss fra Sark Kurkans bande, der fanger dyrene. Dels for at kunne sælge deres skind, dels for at lokke de to klaner til at slå for alvor.

Byer og steder:

Natwe, Æresporten

Denne flydende by er forankret til en undersøisk ø. Det er et sted, hvor der over et enormt område ikke er så dybt til havets bund, og hvor der kan vokse store koraldrev. Det er også et sted, hvor fashulernes flåder kommer regelmæssigt forbi. Byen ligger som en ring med høje ydermure, der holder bølgerne ude. På ydersiden er der en beskyttet havn til rhunernes både. Inde i midten ligger byen med høje huse, der udnytter al den sparsomme plads, og smalle kanaler, som man kan sejle rundt på. Rundt omkring er der små torve, som rhunerne bruger til dueller, og små templer til rhunernes mange guder.

Æresporten er bygget af to af rhunernes store klaner: Vindblomst og Morgenrøde. De har et mærkeligt forhold til hinanden. De har altid rivaliseret og sloget indbyrdes, men rivalerne er på den anden side de eneste som de har nogen rigtig respekt for.

Hvad du kan opleve: En kompakt by med mange rhuner på forholdsvis lidt plads. Al plads er udnyttet til det yderste. Klanerne er gamle og stolte, så husene er flot dekoreret. Der lugter af havvand og fisk. Der er små, men fine museer med eksempler på rhun-historie og -kunstværker.

Hvem du kan møde: Rhun-råds mænd, præster, krigere og fiskere samt de mekanikere, der får byen til at fungere.

Tawken, Lykkelige skæbne

Tawken er rhunernes ældste by og ligger i en beskyttet bugt på kontinentet. Det er en by af bare småhuse, der ligger op ad en stejl bjergside. På de få store afsatser er der bygget større regeringsbygninger, private virksomheders hovedkvarterer og templer. Mange af bygningerne er bygget af sten og træ og er meget smukke. Men inde i de lidt gammeldags huse gemmer der sig lige så meget avanceret teknologi som de andre store byer. Tawken huser rhunernes største tekniske universitet. Byen lever af jagten på gyldenrygge, fiskeri og jernfabrikker. To klaner af rhuner er meget stærke i byen: Skæbnetræ og Fiskedam. De bryster sig af at være unge og moderne – guderne er ikke glemt, men der er langt færre templer i Tawken end i Natwe. Det er også her, at der afholdes den største sejlerkonkurrence, Raynards Regatta.

Hvad du kan opleve: En by, der slynger sig op af bjergsiden. Det er næsten umuligt at køre bil der. En enkelt togbane kan transportere dig eller dine varer op ad bjerget, men mange går. Der er mange værksteder og fabrikker i Tawken. Der er også en jernmine, som sender metaller til fabrikkerne.

Hvem du kan møde: Rhun-råds mænd, forskere, unge studerende, krigere og fiskere samt de mekanikere der får byen til at fungere.

Det Store Ræs: Hvert andet år afholdes en stor sejlskibs kapsejlad på Nethun. Ruten går fra Tawken ud mellem nogle forræderiske farvande mellem fire øer og tilbage igen. Rekorden for sejladsen er på tre dage. Det har efterhånden udviklet sig til lidt af en mediebegivenhed i hele Cautha. To rigmænd har de sidste fire år domineret ræset: mennesket Lucy Jewett III og fashulen Phipps. Deres indbyrdes konkurrence er blevet så indædt, at de er begyndt på beskidte tricks. Lucy Jewett hyrer spilpersonerne til at plante en

falsk motor på skroget af Phipps båd, i håb om at han bliver diskvalificeret. Det skal selvfølgelig gøres uden at blive opdaget. Bagefter bliver de forsøgt hyret af Phipps til at save masten på Jewetts båd halvt over. Og så er der også problemet med et sømonster, der truer sejlruten.

Bell

Den største menneskelige by på Nethun. Byen er hovedkvarter for megafirmaernes mange forretninger på Nethun. Byen er et centrum for havminedrift og elektronikvirksomheder. Havene på Nethun indeholder nemlig guld, som skal bruges i elektronik. Bell har ry for at være en lidt kedelig by, men det er ren overflade. Konkurrencen mellem virksomhederne er benhård, og de bedriver spionage mod hinanden. Det mest spændende sted i byen er havnen, hvor der er meget liv og ballade.

Hvad du kan opleve: En livlig havne- og fabriksby med huse af glas og beton. En del af byen af fyldt op med raffinaderier, der filtrerer guld ud af slam fra havet. En stor havn med masser af fisker- og havmineskibe.

Hvem du kan møde: Arbejdere, teknikere, ingeniører, søfolk og fiskere. Kompagniets agenter og Pantere, der holder en slags orden i byen.

Vandmarker og fiskefarme

Overalt på planeten er der vandmarker og fiskefarme. Begge typer farme er spærret af i store bure, da trilobitterne ellers vil æde alting. Farmene ligger typisk i nærheden af mindre rhun landsbyer på øerne.

Undervandsbase Alpha

Kompagniet har bygget en base på havets bund, officielt for at forske i udvinding af mineraler. Uofficielt har de fundet et nedfaldet, kæmpestort othonsk rumskib, som har ligget på havets bund i tusind år. Men efter at dykkere gik ind i vraket, har Kompagniet mistet kontakten til undervandsbasen. Rumskibet var nemlig ikke helt dødt. I dets indre lå kampbotter eller rumkryb i dvale. De vågnede op, fangede dykkerne og forvandlede dem til viljeløse slaver og sendte dem tilbage igen. Snart faldt næsten hele basen. Indtrængerne har brugt basen til at skabe soldater og startet mere uhyrlige eksperimenter. Måske Sømonstret er skabt af dem? Helios hyrer spilpersonerne og sender dem på hemmelig mission ned for at undersøge basen. De ved kun at Kompagniet har mistet kontakten, men ikke hvor galt det står til.

Hvad du kan opleve: En base dybt under vandet. Der er tegn på kamp. Lyset er gået ud nogle steder, efterladende basen i dybe skygger. Andre steder blinker ødelagte neonrør og afslører i glimt ødelæggelserne. De lavere dele af basen er fyldt med vand. Så hører spilpersonerne noget dunke.

Hvem du kan møde: Dødelige kampbotter eller rumkryb, snigere, soldater og arbejdere. Desperate overlevende, der er isoleret i en del af basen. De er ved at løbe tør for luft.

Det vrede øje

Ude midt i oceanet, langt fra alting, er der et højst udsædvanligt og voldsomt naturfænomen. En stor permanent orkan, der har raset i tusind år. Man har scannet området med radar fra

rummet, så man ved, at der ligger en ø, formodentligt en vulkan af en slags, men forskerne har ingen forklaring på den kraftige storm. Nogle få har i årenes løb prøvet at sejle til øen i kraftige skibe, men de er hverken blevet set eller hørt fra igen. Nu sejler alle skibe i en stor bue udenom øen.

Hvad du kan opleve: Der ligger ganske vist en vulkan i centrum af orkanen. I et lille område i orkanens centrum, er der relativt stille. Det er vejen gennem stormen, der er farlig; vinden pisker havet op i frådende og uforudsigelige bølger.

Ind i vredens øje: Denne permanente orkan har interesseret mennesker i mange år. Nu har en videnskabsmand endelig fundet en løsning på, hvordan man kan sejle til øen. Man kan bruge en ubåd til at sejle under vandet, dybt under de vrede bølger. Kommer man helt tæt på øen, stilner stormen af. Øen er helt speciel. Fyldt med planter og dyr, hvis lige man ikke har set før. På øen er der nemlig en portal til en anden klode, skabt af maskinmestrene. Det er portalen, der skaber stormen. Der er heldigvis atmosfære på den anden planet; ellers ville Nethuns luft blive suget væk. Hvad der er på den anden side, er op til spillederen at bestemme. Den fremmede verden vil hverken blive beskrevet i denne eller senere *Phønix*-bøger. Men det er et godt gæt, at det er en vild og forunderlig verden.

Selvan, skovplanet

Selvan er en planet med en meget lav tyngdekraft, kun 60 % af hvad der er på Cel og Laran. Planeten er en tør planet med lidt mindre hav end normalt. Landskabet er domineret af store sletter i de varme dele af planeten, enorme skove og høje bjerge. Selvan er en lille planet med få metaller i jorden, og det er grunden til, at tyngdekraften er så lav. De mineraler, der er, er de lokale fremlinge, de slanke locathe og de flyvende fashuler, godt i gang med at udvinde i miner. Da den lave tyngdekraft i længden er usund for mennesker, og der ikke er særligt mange værdifulde mineraler at udvinde, har Kompagniet kun et lille hovedkvarter på planeten. Selvan har fået en meget blandet befolkning, da forholdene er meget frie.

Befolkning: Primært fashuler og locathe, sekundært othoner, mennesker og rhuner. På den varme del af planeten lever flere slags kæmpestore skorpionlignende væsner på sletterne, kaldet terrasker. De største arter er Græssere og Jægere. Græssere trækker hvert forår i tusindvis nordpå for at komme til frisk græs, som de skal bruge til at opfostre deres unger. Jægerne følger de store flokke af Græssere, og jager dem. Andre varianter af terrasker er flyvende terrasker, klatrende terrasker, der lever af træhonning, og spindlere, terrasker, der ligesom edderkopper laver spind og fanger mindre terrasker.

Lokal konflikt: De forskellige fremlinge har levet i nogenlunde fred og ro på planeten i mange år, men de senere år har der været ved at opstå problemer. Store flokke af Græssere vandrer hvert forår nordpå, og det har ikke været noget problem, for de mennesker, der er på planeten, har lagt deres farme på steder, hvor de ikke er i vejen for flokkene. Nu har den største flok af Græssere af en eller anden grund lagt deres rute om, så de fører lige igennem et område, hvor mennesker har store landbrug. Græsserne æder det hele og ødelægger menneskernes høst. Det er de selvfølgelig ikke glade for, og de har prøvet at holde Græsserne væk med pigtråd, fyrværkeri og ved at skyde dyr ned. De klaner af locathe, der følger lige i hælene på Græsserne, er meget vrede over at se deres dyr bliver

stoppet. Bliver problemet ikke løst, kan det nemt komme til voldelige sammenstød. Problemet er, at det område, som Græsserne plejer at rejse i gennem, er blevet overgroet af mælkebøtteblomster fra jorden. Græsserne kan ikke tåle dem og afskyr deres lugt. Derfor har de lagt deres rute om, så den går udenom – lige igennem menneskernes marker.

Byer og steder:

Store Sletteby

Selvans største by ligger i nærheden af en af planetens gamle ruiner. Der er ikke andet tilbage af de gamle huse end ruiner, der bærer tydelige tegn på at være bombet. Mange af ruinerne er sandet til. Den nye hovedstad er bygget efter locathenes smag; husene er lave og ligger spredt fra hinanden, så der er masser af områder mellem husene, som er beplantet af planter fra locathenes hjemplanet. Alligevel synes de fleste locathe, at det er alt for klaustrofobisk at bo i byen, og de opholder sin med mellemrum ude på sletterne for at få noget frisk luft.

Hvad du kan opleve: Lave bygninger med masser af træer og planter omkring dem. Fem slanke højhuse, med altanhaver hele vejen op huser byens befolkning af fashuler. Store Sletteby er en moderne storby, med masser af tilbud om restauranter, sport og anden underholdning. Niander Transport og Tha'Ruk har hovedkvarterer i byen. Der er også en stor rumhavn i nærheden af byen.

Hvem du kan møde: En meget blandet befolkning af locathe, fashuler samt lidt mennesker, rhuner og othoner. Der er ikke så mange biler, for locathene foretrækker at løbe, mens fashulerne flyver.

Sams Saloon: Denne kro ligger et stykke uden for Store Sletteby og er bygget i westerntema. Dvs. så meget western ejeren kunne finde via ældgamle film fra Jorden. Det er et mødested for skorpionjægere, smuglere og andre mere anløbne typer.

Dybe hemmeligheder: Der er ikke mange othoner i byen, så der er ingen til at stoppe nysgerrige i at grave i ruinerne. Hvilket netop hvad professor Shaul Atabaki fra Haytham Instituttet er godt i gang med. Efter at have frilagt en nedgang sendte den gode professor to gravere ned i hullet – men de kom ikke op igen. Da det ikke ser så godt ud, at ignorere ens arbejders sikkerhed, hyrer han heltene til at gå ned i kældrene. Heltene er der nemlig ingen, der vil savne. Nede i kælderen er der en maskinherre eller en livsmester, der har ligget i dvale, og som er blevet vækket af indtrængerne – og nu står heltene overfor en gal og genial othoner – og hans gruppe af soldater af enten kampbotter eller rumkryb. Den kære professor Atabaki er i øvrigt ikke hel fin i kanten, han får nemlig også penge af Kompagniet for at spionere for dem.

Støvby, Tha'ruks hovedkvarter

Bag det lidt skumle navn gemmer sig en almindelig stor, osende by fyldt med fabrikker, der ligger nær ved åbne miner. Her har megafirmaet Tha'Ruk miner, hvor de udgraver mineraler og omdanner dem til metaller, og her producerer de elbiler og lastvogne. Det er et grimt område, som locathene selv ikke er så stolte af. Osende fabrikker sender søjler af røg op i luften, og i stille vejr er byen dækket af røg. Det er derfor byen har fået knap så velklingende navn.

Hvad du kan opleve: Åbne miner og store osende fabrikker. Parkeringspladser fyldt med nye biler og lastbiler, der er klar til at blive sendt ud til kunderne. Overalt løber der locathe frem og tilbage i forskellige ærinder.

Hvem du kan møde: Locathe arbejdere og -ingeniører.

Heksekedlen

Dette er et helt kompleks af dybe kløfter, lidt ligesom Grand Canyon på Jorden, bare noget større. Her finder du en labyrint af dybe kløfter med floder i bunden. I kløfterne vokser mange planter, som tiltrækker græssere. De tiltrækker igen jægere, som ikke går af vejen for en bid menneskekød. Det er et farligt sted at opholde sig, for det sværmer med skorpioner, og man kan nemt blive trængt op i et hjørne.

Hvad du kan opleve: Dybe kløfter med bække og floder i bunden. Siderne er gennemboret af tunneller, hvor skorpioner af alle slags har deres huler.

Hvem du kan møde: Terrasker af alle slags: Græssere, Jægere, Spindlere. Heksekedlen er et perfekt sted for en flygtning at gemme sig, for få bevæger sig herind.

Himmelstræber

Selvan gemmer på Cautha-systemets højeste bjerg, der med sine 15,5 kilometer rejser sig mod rummet.

Hvad du kan opleve: Det er et ufatteligt højt bjerg, næsten dobbelt så højt som Mount Everest på Jorden. Det er så højt, at man kun ville kunne bestige det med iltmaske. Til gengæld gør den lave tyngdekraft opstigningen lettere. Ingen othoner har været så gale at prøve; der skal nok et menneske til.

Hvem du kan møde: Højt oppe på bjerget kan oprindeligt liv have overlevet. Hvad der vil svare til bjerggeder og sneleoparder. Store og glubske sneleoparder. Måske en yeti? En gruppe af gale othoner holder til i et observatorium et stykke oppe ad bjergsiden.

De gale på bjerget: Cirka to tredjedele oppe på bjerget kan man finde et gammelt observatorium, komplet med stjernebillede og det hele. Det er stadig beboet af en lille gruppe indavlede og aldeles gale othoner. De blev ramt af biologiske våben under krigen og muterede. Nu tilbeder de deres billede som en gud, som de ofrer til, så han 'ikke straffer dem igen'.

Bæltet

Bæltet er en halvring af asteroider, der ligger i kredsløb omkring solen Cautha. Asteroiderne er fyldt med værdifulde mineraler og metaller, som der er penge i at udvinde. Der er endnu ingen megafirmaer, der udvinder mineralerne i Bæltet, men i stedet små grupper af minere, der flyver ind i bæltet med mere eller mindre flyvedygtige mine-rumskibe. De kaldes for bæltet og har udviklet deres helt egen kultur. Det er en barsk og fri levevis, hvor man er afhængig af heldet og sine nære venner. Alle drømmer om at gøre det helt store fund, men sandheden er, at de fleste lever på kanten af ruin og konstant må kæmpe for at klare sig endnu en måned.

Byer og steder:

Stjerneporten

Stjerneporten er en hul cylinder, der er 3 kilometer lang og 600 meter i diameter. Den roterer langsomt om sig selv, så der er gravitet på cylinderens inderside. Denne rumstation er egentligt locathene og fashulernes generationsskib, som de forlod for at bosætte sig på skovplaneten Selvan. Da de to fremling emigrerede til planeten, blev Stjerneporten rippet for udstyr og lå nærmest hen som en ruin. Da menneskerne ankom til solsystemet, undersøgte de rumskibet, og en lille gruppe mennesker, der ville drive minedrift i bæltet, flyttede ind i skibet og satte det i stand. Efterhånden er Stjerneporten blevet hjem for alle skæve og skøre typer, der vil leve i frihed. Stjerneporten vil blive beskrevet i detaljer i et senere *Legenden om Phønix*-supplement.

Befolkning: Du kan finde alle folkeslag på rumstationen.

Lokal konflikt: En locath, Zee’Kor, vil have Stjerneporten tilbage til locathe og fashuler. Hun siger, at hun vil bruge rumskibet til at sende sit folk videre på deres historiske mission. I virkeligheden modtager hun penge fra Kompagniet, der vil lukke Stjerneporten, da stationen er samlingssted for folk, der modarbejder Kompagniet, og bælteerne er konkurrenter til Kompagniets minedrift.

Hvad du kan opleve: En travl rumby, der er bygget på indersiden af en lang cylinder. Der er overraskende god plads, og der er områder med marker og endda små skove. En hel tredjedel af rumskibet er bygget som et aflukke for alle slags skorpioner, som locathene og fashulerne jagede af og til under rejsen.

Hvem du kan møde: I dag er rumstationen levested for alle folkefærd og alle professioner. De lever af at servicere alle minerumskibene, der flyver rundt i Bæltet. Du kan finde rumskibsmekanikere, mineralhandelsfolk, minere fra Bæltet og folk, der tilbyder underholdning til bælteerne, som har været isoleret i månedsvis. Stemningen er lidt som i det vilde vesten, men alt hvad der kan true stationens sikkerhed bliver der slået meget hårdt ned på. I rummet er sikkerhed ikke noget man spørger med.

Bastionen

Bastionen er en lille uafhængig base, der er bygget ind i en udhulet asteroide. Bastionen lever af tre minerumskibe, der afleverer malm til basen, som omdanner det til rene metaller og sender dem til Stjerneporten. Bastionen fungerer som ’landsby’ og spillernes base. Læs mere om Bastionen på side 43.

Hvad du kan opleve: Alle fremlinger er velkomne på Bastionen.

Hvem du kan møde: Folk på Bastionen er om muligt endnu mere frihedselskende og sky end folk i Stjerneporten. Men alle, som kan bidrage til det lille samfund, er velkomne.

Station Halvvejen

Rumstation ’Halvvejen’ har fået sit navn, fordi den ligger cirka halvvejs mellem Stjerneporten og hovedplaneterne. Det er en rumstation, der er bygget uden på en asteroide. Den lever af rumrejsende, der stopper på deres rejse ind mod hovedplaneterne, og af at reparere og skrotte rumskibe. Halvvejen betragtes også som neutral grund og bruges til at holde forhandlinger.

Hvad du kan opleve: En rumstation, der myldrer af liv. Ligesom i Canis (se side 33) er der småt med plads og kun få store rum. Alt er i miniformat: restauranter, hoteller og forretninger. De eneste virkelige store rum er hangarer, som kan rumme rumskibe, der skal reparerer.

Hvem du kan møde: Alle slags rejsende og mange bælttere, som skal have repareret deres rumskibe.

Ud over de fire store planeter er der også fem mindre planeter, der huser intelligent liv – og ofte af den mindre venlige slags.

Sekundære planeter

Alpan, tågeplanet

Alpan er en sumpplanet dækket med evig tåge. På planeten bor alle typer af slimede væsner, orme og insekter. Det er et ubehageligt sted at opholde sig, fyldt med sygdomme og stikkende krav, hvoraf mange af dem er giftige. Dette gør alt i alt, at planeten er et favoritsted for pirater og andre tvivlsomme typer at gemme sig. Da der ikke er nogen myndigheder på planeten, har nogle rige mennesker bygget en by på et højt, koldt plateau, hvor de kan være i fred for skatteopkrævere, insekter, slanger og andre plagsomme eksistenser. De har åbenbart en ordning med piraterne, så de lader deres rumskibe være i fred.

Befolkning: Alle slags folkeslag, primært pirater, rige mennesker og deres tjenere.

Lokal konflikt: Dydens hus er godt træt af Sark Kurkan, som kræver penge af dem for at lade dem være i fred. Derfor hyrer de heltene som lejesoldater for at sætte en kæp i hjulet på nogle af hans forretninger. De lader, som om de er Kompagniet, så Sark ikke kan spore heltene ballade tilbage til dem.

Byer og steder:

Ny Monaco

Oppe på en højslette langt over de stinkende sumpskove ligger Cauthas nok flotteste by, på bredden af en stor sø med krystalklart vand, hvor både med store hvide sejl står smukt til det blå vand. Den lille by er opført i glas, stål og marmor. Slanke højhuse, prangende kasinoer, dyre butikker og gode restauranter ligger side om side i byens centrum, mens kvarterer af store ejendomme ligger udenom. Om natten oplyser neonlys byen i alle regnbuens farver. Man har bygget en kunstig hvid sandstrand ned til søen, og byen har endda bygget et lille tivoli med et stort pariserhjul nede på stranden. Ny Monaco er en by for de meget rige, hvor de kan trække sig tilbage i nogle måneder i fred og ro.

Hvad du kan opleve: Ny Monaco er et fantastisk sted at bruge mange penge meget hurtigt. Om dagen kører og går de rige og deres tjenestefolk rundt i byens gader. Om natten bliver gaderne befolket med robotter og servicefolk, der gør byen ren og pæn igen, klar til en ny dag.

Hvem du kan møde: Rige mennesker, enten folk på ferie eller pensionister, der har trukket sig tilbage; mange har arbejdet for Kompagniet eller er gamle gangstere. Underdanige servicearbejdere og teknikere sørger for, at byens beboere kan leve et liv i luksus. Det vrirler med sikkerhedsfolk og robotter.

Servus

Lidt længere nede ad bjerget hvorpå Ny Monaco ligger, er der bygget en noget mere beskeden by for alle de tjenestefolk, teknikere og servicefolk, der skal til for at få Ny Monaco til at fungere. I Servus finder du alt, hvad en almindelig familie skal bruge for at klare dagen og vejen, men ellers er det en kedelig by.

Hvad du kan opleve: En lidt kedelig by bygget af lave præfabrikerede, containerlignende bygninger.

Hvem du kan møde: Tjenestefolk, frisører, butiksmedarbejdere, teknikere af alle slags. De er alle sammen bundet af årelange arbejdskontrakter og kan ikke selv bestemme, om de vil forlade Servus eller ej. Det skaber nogen utilfredshed, og der er små grupper, der planlægger oprør.

Dydens hus

Oppe på en bjergside, hvor vejret er godt, og udsigten pragtfuld, ligger Cautha-systemets mest luksuriøse hotel. Her er kun adgang for de ultra-rige. Man kan ikke selv beslutte sig for at flytte ind; man kan kun bo der, hvis man bliver inviteret. Det siges, at Dydens Hus er alt andet end dydigt, og at alt her kan købes for penge.

Hvad du kan opleve: Et pragtfuldt hotel, hvor du kan trække dig tilbage fra den stressende hverdag for at leve nogle uger eller måneder i luksus i et flot hotel med krystallamper, dybe gulvtæpper og fint sølvbestik.

Hvem du kan møde: Rige mænd og kvinder, deres tjenere og en top professionel stab af tjenere. Mange af gæsterne har en baggrund som militærledere, finanssvindlere og gangstere.

Splid mellem venner: Dydens hus betaler mange penge til Sark Kurkans gangstere, og det er de ret trætte af. Derfor kunne de finde på at hyre nogle lejesvende, det kunne f.eks. være heltene, til at sætte ham ud af spillet ved at finde beviser på hans forbrydelser, som Dydens hus så anonymt kan sende til Ares. Heltene hyres gennem to mellemænd, så de ikke ved, hvem de arbejder for. Det er ikke svært at finde beviser, men sværere at få Ares til at gøre noget.

Barataria

De fleste pirater har deres egne små baser, hvor de kan gemme deres rumskibe og sig selv. Der er også en enkelt by, hvor de kan mødes, sælge deres plyndrede gods til slibrige handelsmænd og bruge alle deres penge. Denne by er Barataria, som er lidt af en åben hemmelighed i Cautha-systemet – og i øvrigt portrætteret i mange pirat-B-serier på Fax News' underholdningskanal. Det er en brutal by, som bliver styret med jernhånd af tre ledere, hvis identiteter er hemmelige. Piratbyen er bygget i en lille dal, som først blev rensat for det meste lokale liv med napalm, før den var nogenlunde beboelig.

Hvad du kan opleve: En livlig og barsk by med en stor rumhavn, tætpakkede basarer hvor alting kan købes og sælges. Ingen steder er der højere end to etager, og man kan ikke se himlen nogen steder på grund af tåge. Der er masser af barer og spillebuler, der falbyder deres varer med neonskilte udenfor. Overalt er der halvmørkt og tilrøget. Man er ved at lægge sidste hånd på en kuppel, som vil skabe et enkelt område, hvor der er højt til loftet. Lige nu er det største bygning Dødsarenaen, hvor krigere kæmper til døden for penge.

Hvem du kan møde: Brutale pirater, hårdkogte forbrydere, ulykkelige slavearbejdere, kyniske forretningsfolk.

Dødsarenaen: Barataria er hjemsted for Cautha-systemets eneste (og ulovlige) kamparena, hvor krigere kæmper med alle slags våben og med kampsport – og ikke sjældent, til den ene dør. Nogle gange slæber piraterne fanger, de er blevet vrede på, med tilbage til Barataria, hvor de sælger dem til Dødsarenaen.

Forskningsstation Bravo

Kompagniet har en hemmelig forskningsstation på Alpan. Her udfører de deres allermest farlige forsøg og hemmelige forskning, f.eks. i nye våbensystemer og stoffer til at kontrollere folk, så de ikke laver vrøvl. Forskningsstationen er kamufleret som en piratbase med to falske piratskibe, der flyver forsyninger og forskere frem og tilbage.

Hvad du kan opleve: En hemmelig forskningsbase gemt bag pigtråd og automatiske maskingeværer. Der flyder med skrammel. Husene er overmalet med dårlig graffiti og kranier – men det er alligevel tydeligt, at basen er lidt for velbygget til at være en piratbase.

Hvem du kan møde: En lille gruppe forskere beskyttet af soldater og robotter. Fanger der bliver brut som forsøgsdyr i forskernes eksperimenter.

Dødsstationen: Kompagniet har mistet kontakten til Forskningsstation Bravo. Måske hyrer en af cheferne nogle udefra til at undersøge basen – forsvinder de også, gør det jo ikke så meget. Kompagniet og heltene er måske fjender. Men da Heltene er hyret via en mellemmand, ved de ikke, at de arbejder for Kompagniet. Kompagniet ved heller ikke, at heltene arbejder for dem. Hvad kan der være sket med basen? Fangerne er sluppet løs og har taget forskerne og deres fangevogtere som fanger. De lader som om de er pirater og venter nervøst på et rumskib, som de kan overtage – f.eks. heltenes rumskib. Og de tager ikke et nej for et nej.

Blodskoven

Et stort område af Alpan, der er dækket af kraftig skov, har fået et rigtigt dårligt ry. Folk, der går ind i skoven, kommer ikke ud igen, og man har mistet kontakten til mindst to små piratbaser. Alt tyder på, at der lever alle mulige slags farlige planter og dyr, som er aggressive mod alle tænkende væsner. Grunden til deres aggressive natur, er, at de er kommet under kontrol af rumkryb, som arbejder på at mutere dem til nye, større og mere farlige varianter.

Hvad du kan opleve: En skummel og mørk skov, hvor alt, der kan krybe og kravle, ja, selv planterne, synes at udvikle sig til forvredne, kæmpestore varianter. Skoven i sig selv lugter forkert. Den lugter mest af alt som – blod. Midt inde i skoven har rumkrybene en slags base.

Hvem du kan møde: Alle mulige og umulige dyr og planter, der bare vil flænse og flå.

Tin, isplanet

Tin er egentlig ikke en planet, men en stor og meget kold måne, der er i kredsløb om en gigantisk gasplanet Thalna. Rent praktisk er Tin en isplanet, der er dækket af is hele året. Selv om planeten er meget besværlig at bebo, så er den vigtig pga. de mange mineraler, man kan finde her. Tin er nemlig det bedste sted at dyrke de krystaller, man bruger i computere. Det gør man på en slags farme, der ligger nær vulkanområdet Hades. Det er også her, man miner det brændstof, som bruges i rumskibe. Der bruges kæmpestore isbåde til transport af krystaller og brændstof, for himlen er mørk af sod fra vulkanerne, og det er en dårlig ide at lande rumskibe nær dem.

Befolkning: Othoner, mennesker og rhuner.

Lokal konflikt: Krystallerne fra Tin indgår i alle computere, og de er derfor en af solsystemets vigtigste ressourcer. Tin vil derfor hurtigt blive centrum for magtkampen mellem megafirmaerne Helios og Kompagniet. Det starter i det små, men eskalerer hurtigt til sabotage, bortførelser og snigmord. Heltene kan snart blive blandet ind i spillet om magten over Tin.

Byer og steder:

Boreas

Hovedstaden Boreas ligger omkring en stor rumhavn, som den lever af. Byen var i mange år en meget kedelig by. Husene er lave, færdiglavede bygninger, som blev sat hurtigt op og forbundet med tunneller. Alt foregår indendørs, da det er isnende koldt og blæsende udenfor, og der var trængt indenfor. Men så fik man den ide at lave store kupler, hvor temperaturen godt nok blev holdt lige under frysepunktet, men hvor det i det mindste ikke blæste så meget. En minearbejder, der kedede sig fik den ide at skære store skulpturer ud af is og oplyse dem med farvet lys indefra. Den ide tog fart, og nu er der i hundredevis af den slags skulpturer overalt. Kunstnere og turister, som ellers aldrig ville kunne lokkes til at rejse til den kedelige mineplanet, besøger nu Boreas for at opleve det forunderlige syn. Der er fire store markeder om året, som samler arbejdere og teknikere fra hele planeten, og så er der liv og glade dage.

Hvad du kan opleve: En storby, der er gravet ned i isen. Byen består mest af snævre huse med meget lidt plads til at bevæge sig på. De afløses med mellemrum af store kupler fyldt med isskulpturer, der lyser op i alle regnbuens farver.

Hvem du kan møde: Et overraskende miks af arbejdere, teknikere og deres familier, handelsfolk, lidt sære kunstnere og turister. Basen er beskyttet af Ares' politifolk.

Kattetyveri: Dramatiske skulpturer skabt af drevne kunstnere kan vække dybe følelser i folk – så meget at de vil have dem helt for dem selv. Rigmanden Howard Kemprad må bare eje Den Forkerte Kat, der er lavet af geniet Miquel Franzen. Kemprad hyrer heltene til at stjæle den. Det er ikke nogen let sag, for skulpturen er lavet af is, der jo smelter, hvis temperaturen er for høj. Selve tyveriet er ikke så svært, for ingen regnede med, at nogen ville stjæle en skulptur. Hvis heltene klæder sig ud i arbejdstøj, kan de slippe af sted med meget. Den store udfordring er, at Kemprads hustru er vred på sin mand, fordi han vil skilles, så hun planlægger at stjæle skulpturen fra ham. Fru Kemprad prøver derfor at lokke

heltene til at flyve katten til Ny Monaco, hvor hun vil sælge statuen for en formue. Hopper heltene ikke på limpinden, er den stejle dame ikke bange for at bruge bøller til at overmande heltene.

Kembla-minen

Tin har mange sjældne mineraler, der er værd at grave efter, også selv om omkostningerne ved at drive minedrift på den iskolde planet er høje. For at spare lidt og tjene lidt ekstra penge, kan man gøre som Kompagniet har gjort det, nemlig at bruge fanger til det beskidte og farlige arbejde. Kembla-minen er berygtet for at være et livsfarligt fængsel. Der er ingen mure, og det behøves heller ikke: Der er hundreder af kilometer til nærmeste civiliserede sted, og undslupne fanger kan umuligt overleve kulden.

Hvad du kan opleve: Et barsk fængsel fyldt med de farligste fanger. Minegange med larmende gravemaskiner og transportbånd.

Hvem du kan møde: Brutale fangevogtere og farlige forbrydere. Politiske fanger og oprørere, der lever et usselt og farligt liv i minens dyb.

Det frosne nekropolis

Nede under isen ligger et gemt gravkammer for tusindvis af othoner, der boede på isplaneten for tusind år siden. Da krigen kom, blev planetens rumhavn bombet og ødelagt, og othonerne kunne ikke længere få forsyninger ind udefra. De stakkels othoner på planeten led sultedøden. Før de sidste døde, ødelagde de alle spor på overfladen og lukkede sig inde i gravkammeret. Siden har de ligget der, perfekt bevaret i den kolde is.

Hvad du kan opleve: En tyst og iskold gravplads med tusindvis af døde, perfekt bevaret i kulden. De har skrevet deres ulykkelige historie på væggene.

Hvem du kan møde: Rumkryb. De første, der fandt de døde othoner, var en lille gruppe af rumkryb, der forvildede sig ind i kammeret. Der har nogen af dem overlevet ved at spise af ligene – og de har også slubret deres hjerner i sig og er blevet meget klogere. Det sidste år har de lagt spor ud, i håb om at der er nogen, der bevæger sig ind i gravkamrene – og lige ind i et baghold.

Hades

Hades er det eneste sted med åbent vand på hele planeten. Hele området er fyldt med vulkaner, og jorden varmer området op. Søen syder og bobler af kemisk aktivitet, og den lugter ofte mærkeligt. Overraskende nok lever der nogle sære fisk i søen. Det må være de mest hårdføre fisk i solsystemet.

Hvad du kan opleve: Et område med vulkaner, gejsere og en stor lavbundet sø, med lave øer over alt. Hist og her stikker der 'vilde' krystaller op. Langs søens bredder ligger der krystalfarme.

Hvem du kan møde: Et relativt øde område med hårdføre dyr og planter.

Krystalfarme

Computerne i Cautha-systemet er specielle ved, at de mikrochips, der bruges i dem, ikke laves på fabrikker, men i stedet gror lidt ligesom planter. Så man har 'landbrug' omkring Hades, hvor man dyrker de krystaller, man bruger dels som batterier, dels i computere. De

fleste ejes af Tha'Ruk og Helios. Der er dog også såkaldte 'vilde' farme, der ejes af private, og endda undergrundsfarme uden for lands lov og ret. Der opkræves nemlig skat af hver solgt krystal, så der er lidt forretning i at smugle dem ud.

Hvad du kan opleve: Store farme, hvor man gror krystaller.

Hvem du kan møde: Hårdføre krystal-landmænd, der nidkært vogter over deres krystaller.

Nortia, skraldeplanet

Skraldeplaneten blev i sin tid brugt til at dumpe al slags affald. Den blev også brugt til kriminelle, som et stort fængsel. Klimaet er meget stormende, støvet flyver rundt, og længere ophold uden støvmaske er dårligt for dit helbred. Maskinmestrene fandt et sidste tilflugtssted på Nortia, men deres rumskib fejlede og kunne aldrig lette igen. I mange år ledte de forgæves i skrammelbunkerne efter reservedele. Siden har de overlevet på planeten i 800 år, glemt af alle andre. De er kun blevet mere bitre med årene. Maskinmestrene har ikke nogen stor, central by på Nortia, da de frygter, at den ville blive for hurtigt opdaget.

Befolkning: Othoner. Maskinmestrene er af gode grunde dem, der ved mest om kampbotterne, og hvordan man skal få dem omprogrammeret. Den helt store udfordring er at få dem til at fortælle noget, for de er stadig meget vrede på Livsmestrene. For nylig har de fået bygget en radiosender og fået kontakt til Kompagniet. Begge parter er meget forvirrede over, hvem de har fået fat i, og en egentlig kontakt har der endnu ikke været.

Byer og steder:

De skjulte byer

Der er ikke nogen store byer på planeten, for othonerne har spredt sig, så de ikke bliver opbaget af deres gamle fjender.

Hvad du kan opleve: Skrald overalt. Gamle maskiner, køretøjer og rumskibe. Tønder med kemisk affald. Man var meget omhyggeligt med, at intet af det virkede, så fanger ikke kunne undslippe.

Hvem du kan møde: Paranoide og vrede othoner, der opfører sig meget anderledes, end de othoner heltene kender. De har sat alarmer op overalt, så de opdager hurtigt, hvis nogen lander på planeten. De vil prøve at tage fanger i live for at afhøre dem.

Menrva – kampbotternes planet

Menrva er en lille planet, der kredser omkring Uni, den lille, brune stjerne. Uni afgiver ikke meget lys og varme, men istedet meget radioaktivitet. Dette gør, at liv ikke kan overleve på planeten i det lange løb. Man kan godt tåle et par måneders ophold uden problemer, men længere tid er skidt for helbredet. Menrva er kampbotternes hovedkvarter. Det var i starten af krigen bare en lille udpost, men efterhånden som kampbotternes baser blev ødelagt af krigen, blev denne ensomme planet deres hovedkvarter. Der er nemlig mange gode mineraler og metaller på planeten. Efterhånden blev de fleste nye kampbotter produceret her. Kampbotterne mangler dog krystaller fra Tin og guld fra Nethun til deres kampbotters hjerner. Gennem de tusind, år der er gået, er planetens skorpe som en ost blevet gennemboret af minegange. Hele planetens overflade er dækket af ældgamle rustne

industri anlæg, der for længst er gået i stykker. Menrva blev nemlig udsat for et angreb fra rumkrybene sidst i krigen. Mange af fabrikkerne og maskinerne har været overgroet af ætsende planter, der fuldstændig ødelagde dem. Kun her og der er der et anlæg tilbage, der virker, og som kører. Tavse kampbotter kører med malm mellem fabrikkerne. Andre kampbotter kører også bare hvileløse rundt eller står og glor ud i luften. Det er, som om de venter på noget.

Hvad du kan opleve: En spøgelsesplanet med gamle ødelagte fabrikker. Hele planeten ligger i skygge, kun svagt oplyst af den mørkerøde brune sol Uni. Hist og her er der små øer af aktivitet: kampbotter, der er ved at genopbygge centre af fabrikker og computercentre.

Hvem du kan møde: Kampbotter i alle afskygninger. Nogle arbejder, nogle kører hvileløse rundt. Men kampbotterne er altid rede til angreb; kampbotter, der har stået stille i årtier, kan pludseligt vågne op og angribe. Måske gemmer der sig stadig små lommer af rumkryb, som også kan være til fare for indtrængere.

Vieve, også kaldet Hullet – rumkrybenes planet

Dybt inde i asteroidebæltet er et område med et slet rygte. Der går mange historier om rumskibe, der er forsvundet med hele besætninger for aldrig at blive set eller hørt fra igen. Nu undgår mineskibe helt området, som passende har fået navnet Hullet. Hvad der gemmer sig i hullet, er en lille mørk og svampet planet, hvor rumkrybene har deres sidste base. Vieves svampede udseende skyldes plantevækst, der som en gigantisk filtret svamp vokser kilometer op i luften. Mellem planternes enorme stængler gemmer sig udklækningsreder og biologiske fabrikker, hvor rumkrybene yngler og nærmest gror biologiske våben og endda rumskibe. Men kigger man nærmere efter, kan man se, at store områder af plantestænglerne er gået ud og kun står som udtørrede skeletter. Kampbotterne havde held med at ramme med ikke så få af deres radioaktive missiler, og det skabte store ødelæggelser.

Hvad du kan opleve: En verden med lav tyngdekraft, hvor kilometer store stængler gror op fra planetens overflade. Der er store tunneller og hele sale, som et rumskib snildt kan flyve i gennem. Overalt er resterne af biologisk maskineri og kæmpe bælge fyldt med sære væsker.

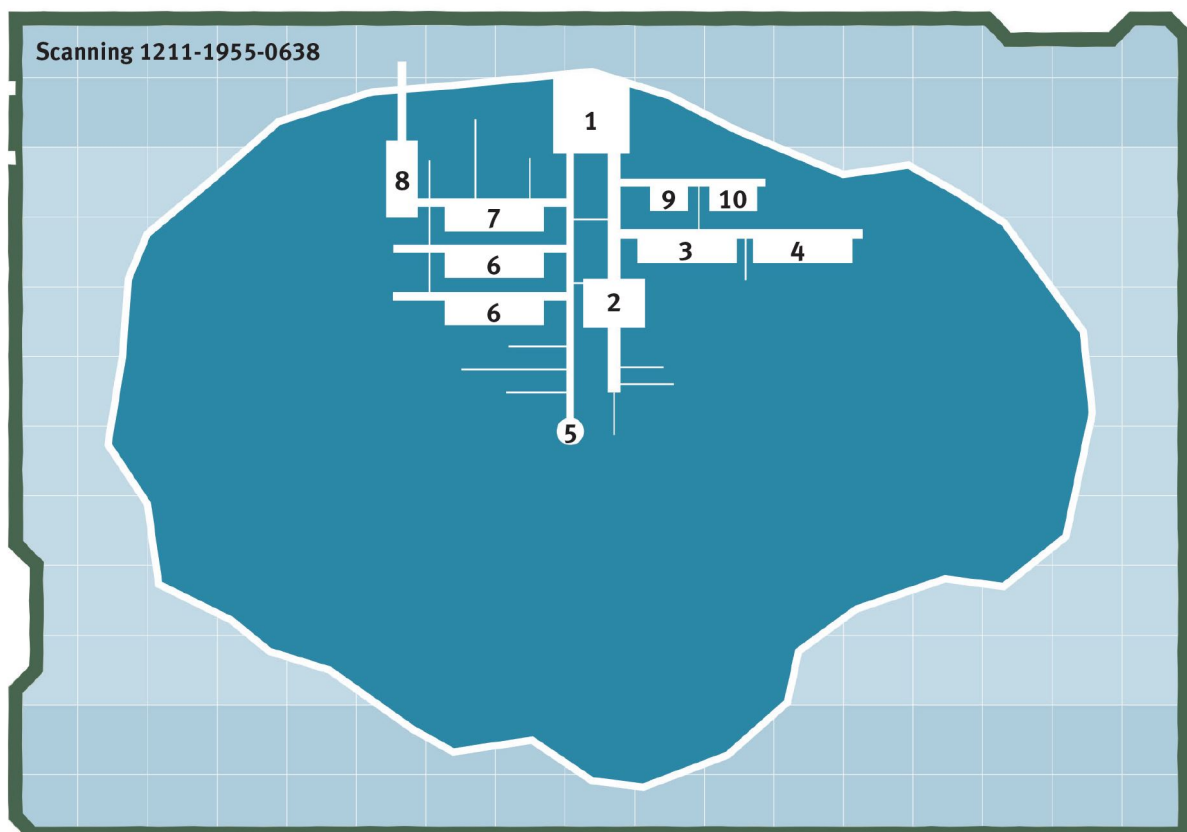
Hvem du kan møde: Rumkryb af alle slags. Arbejdere piler rundt med ressourcer, nidkært overvåget af soldater, der skånselsløst angriber alle indtrængere. I fabrikkerne gemmer sig hjerner, som koldt planlægger rumkrybenes genkomst.

Disse fem eventyr tager udgangspunkt i, at Heltene bor på Bastionen, en afsidesliggende rumstation, der er gravet ind i en asteroide. Bastionen er beskrevet i detaljer på side 51. Den røde tråd gennem de fem eventyr er en asteroide fyldt med værdifuldt mineraler. Der er så mange penge i mineralerne, at Kompagniet vil gøre hvad som helst for at få beliggenheden at vide – og helst have oplysningerne for dem selv. Kaptajnen, Bastionens leder, vil bruge pengene til at modernisere Bastionen til en 'rigtig' minestation. Kompagniet vil bare blive rigere. Det kan vi jo ikke have, så eventyrene går ud på at sikre Bastionens fremtid, før heltene flyver ud på nye eventyr.

Bastionen

Bastionen er en ensom rumstation, der ligger nær ved et asteroidebælte, langt fra de store planeter. Bastionen overlever på at sælge mineraler til Stjerneporten. Beboerne udforsker asteroiderne i skramlede rumskibe, leder efter sjældne mineraler og udvinder dem med robotter. Mineralerne fragtes til Bastionen, hvor de forarbejdes. Mineralerne bliver presset sammen i 'torpedoer', der skydes til Stjerneporten og samles op der. Der er ikke meget fart på, og det tager en sending tre måneder at nå Stjerneporten – men det er et arrangement, der fungerer for beboerne.

Bastionen blev startet af en rhuner ved navn Alk'Shu og to mineingeniører, to mennesker, der hed Fawwaz Said og Carla Murkowski. De landede på asteroiden med deres mineskib, da den lå et sikkert sted, og begyndte at udforske bæltet. Det blev snart klart, at de ville få brug for en permanent base, og Bastionen blev grundlagt. Først på overfladen, men snart begyndte ingeniørerne at grave sig ned i asteroiden. Siden er der gået 45 år, og basen er gradvist blevet udbygget. Der bor nu ca. 100 fremlinger på basen. Det er ofte folk med en broget baggrund, der af forskellige grunde vil væk fra civilisationen. Nogle gemmer sig fra myndighederne, mens andre bare vil ud i friheden. Man skal vælges ind i fællesskabet, og det kan man kun blive, når at man har boet på basen i en prøveperiode.



- 1) Værksted og hangar. 2) Torvet. 3) Boligblok A. 4) Boligblok B. 5) Spilkuglen. 6) Drivhusene.
7) Knuseriet. 8) Kanonen. 9) Centralen. 10) Reaktoren.

I Phønix fungerer Bastionen som en lille landsby, som heltene kan starte i, inden de flytter deres eventyr til større steder, som f.eks. Stjerneporten eller måske en planet. Basen er lille og overskuelig, og der er ikke alt for mange personer, som spillerne skal sætte sig ind i. I en senere bog vil Stjerneporten også blive uddybet, og der sker lidt mere – men Bastionen vil altid være et trofast hjem, som heltene kan vende tilbage til.

Steder, du kan besøge:

Værkstedet og hangaren

Basens nybyggede hangar er det største rum på hele rumstationen og stor nok til at tage et enkelt rumskib. Hangarens store døre kan lukkes ud mod rummet, og hangaren fyldes med luft, så reparationer kan foregå i ro og mag under ordnede forhold. Hangaren bruges kun, når rumskibe skal repareres, hvis der skal læsses mange varer af, eller hvis der er fint besøg. Der er et lille værksted tilknyttet hangaren. I loftet er der en stor kran, og et par robotarme kan køre på skinner på væggene.

Torvet

Dette er det næststørste åbne rum i Bastionen. Fra Torvet kan man bevæge sig ud til alle de andre afdelinger i Bastionen. Der er en stor lyssøjle midt i rummet, der udstråler sollys, og små afsatser på væggene, hvor der gror grønne planter. Det er ikke noget dårligt sted at opholde sig, og mange af Bastionens beboere spiser deres frokost her. Torvet er der, hvor man mødes til hverdag, afholder fester og vigtige møder, der samler alle Bastionens indbyggere.

Kometen

Lige ved Torvet ligger værtshuset Kometen. Her samles folk fra Bastionen for at spille spil, drikke whisky og udveksle sladder. Højdepunktet er, når der ankommer transmissioner med de nyeste ZG-Rugby-kampe. Transmissionerne afspilles i Kometen under megen larm og festlighed. Du kan også købe mad i Kometen, som mest serverer fedtede burgere og tærter.

Mamma Mia

Et noget mere familieegnet sted er restauranten Mamma Mia. Her kan du få nudler og supper, fashul-smoothies og locath-soyaboller i alle mulige, og ind imellem umulige, varianter. Restauranten styres af locathen Nezral. Hun elsker at eksperimentere med madopskrifter og bliver glad, når udrejsende har krydderier eller sjældne grøntsager med hjem, som hun kan bruge til at afveksle den ellers lidt ensformige menu.

Boligblok A

En blok med lidt større boligenheder, som mest tildeles par og familier. Der er også blevet plads til en lille legeplads og fru Kawasakis skole. Der lægges vægt på, at der er orden i blokken, ikke for meget støj og ballade. Hver bolig består af to rum, et lille køkken og et badeværelse.

Boligblok B

Mindre boligenheder, som tildeles ungarle af begge køn. Her er der en noget mere fri stemning, og der holdes ofte små fester på værelserne, hvor folk stimler sammen, og festen breder sig ud på gangene. Det er her, heltene har deres værelser. Hvert værelse indeholder en seng, et skrivebord, et lille køkken og et badeværelse.

Spilkuglen

En anden ny ting i Bastionen er et spilleområde, der ligger langt inde i asteroiden, hvor der næsten ikke er noget tyngdekraft. Her er en kuglerund hule, hvor der kan spilles ZG-Rugby. Tilskuerne hænger i net ud langs siderne, hvor de efter bedste evne prøver at undgå spillere, når de kommer for nær i de hidsige kampe.

Drivhusene

Bastionen har indrettet et stort drivhus, hvor man dyrker grøntsager. Planterne står ikke i jord, men i væske i store reoler, hvor lamper giver dem sollys. Der er en bioreaktor i forbindelse med drivhusene, som omdanner alt biologisk affald til gødevæske for planterne. Der er også et lille aflukke med minigrise, som lever af affald. De slagtes og spises ved særlige lejligheder. Ellers lever alle af grøntsager. I et hjørne er et destilleri, hvor der laves whisky. Der mangler sjældent frivillige til at give en hånd med i Drivhusene, for de fleste kan lide at gå mellem de grønne planter.

Centralen

Herfra styres alting i og uden for Bastionen. Rummet omkring Bastionen overvåges af radar, og man kan overvåge mange områder inde i Bastionen via kameraer – hvis de ellers virkede. Det er kun cirka halvdelen af alle kameraerne, der virker for tiden. Centralen er bemannet døgnet rundt.

Knuseriet

Når borerumskibet har afleveret deres last af rummalm, føres den ind i dette kammer. Her knuses malmen, og mineraler sorteres fra. Knuseriet er hevet ud fra et rumskib og udbygget mange gange. Det er et halvfarligt sted at opholde sig med stempler, knusere, transportbånd og robotkraner. To ældgamle robotlastere slæber også rundt på malm, der er klar til at blive smeltet og skudt til Stjerneporten.

Kanonen

Herfra skydes malm til Stjerneporten. Cirka hvert kvarter skydes en malm-blok af sted. Kanonen bruger magnetisme til at skyde, og det tager den 15 minutter at lade den op. Alt foregår automatisk i dette rum, og der er ikke nogen atmosfære her.

Reaktoren

Dette er Bastionens hjerte, og stationen kunne slet ikke overleve uden Mormor, en gammel fusionsreaktor, der er hevet ud af et rumskib. Mormor er ofte dagens samtaleemne, specielt hvis der er strømsvigt, som sker flere gange hver dag. Hun burde være udskiftet for længe, men Bastionen har endnu ikke haft råd til at købe en ny. Bastionens beboere er også

nærmest overtroiske, hvad angår reaktoren, og føler, at hvis Mormor bliver skiftet ud, så vil Bastionen miste sin sjæl. Udover Mormor, findes der også maskiner, der renser luften og fordeler vand og varme.

Personer:

Kaptajnen

Rhuneren Hu'Shu er basens daglige leder, og hans far var med til at grundlægge Bastionen, for nu mange år siden. Han fulgte i farens fodspor og har levet på Bastionen hele sit liv. Hans navn er Hu'Shu, men alle kalder ham Kaptajnen. Han er en rhuner, men har levet så lang tid blandt mennesker, at han næsten opfører sig og taler som dem.

Mr. Bracket

Kaptajnens tro følgesvend og mekaniker hedder mr. Bracket. Han har ansvaret for at holde basens lille fusionsreaktor kørende, og han har altid sin lille fede hund Sputnik i hælene. Han er en gammel pirat, noget, han bestemt ikke er stolt af.

Valentin Murkowski

Han er søn af en af Bastionens grundlæggere. Han har ikke nogen fast rolle, og ingen ved rigtigt, hvad han laver. Han er vist nok programmør, men mest af alt hænger han ud i centralen. Valentin er også en forræder. Han er sur over, at Kaptajnen bestemmer alting; Kompagniet har lovet ham, at han skal være leder, hvis han til gengæld er loyal over for dem. Valentin ved ikke, at Kompagniet har tænkt sig at overtage Bastionen, og blot bruge ham som kransekagefigur.

Dr. Ivanovsky

Hun er basens læge. Hun er godt nok uddannet biolog, men ved nok om førstehjælp til at lappe folk sammen og kurere dem for sygdomme. Hun er på flugt fra Kompagniet, som hun har arbejdet for. Hun forskede i rumkrybene; en interesse, hun har taget med sig. Hun har et isoleret laboratorium gemt på Bastionen, som hun bruger til dette. Kaptajnen kender til hendes laboratorium, men ved ikke, hvad det bliver brugt til.

Fru Kawasaki

Denne asiater er leder af basens lille skole. (Der er seks børn på Bastionen). Hun prøver at gøre basen lidt mere civiliseret ved at lave tombola og kaffeklub for basens kvinder. Hun er en lille, tyk dame med stålgråt hår. Hun og Kaptajnen har ofte hårde diskussioner, når fru Kawasaki synes, at der bliver lidt for meget mandehørm på basen.

Miles

Denne eks-panter arbejder nu som Bastionens sherif og minearbejder. Han ses ofte med sine to medarbejdere Mina og Jek'The. Det er ham og hans team, der med robotter langsomt bygger nye gange og udbygger basen. Miles er også leder af basens ZG-Rugby-hold.

Alexander

Han er basens ingeniør og skibsmekaniker. Det er Alex og hans to hjælpere Matt og Hamid, der reparerer det meste af basens slidte udstyr, så de har altid travlt med et eller andet. Alex ses ofte i Knuseriet eller i hangaren. Han er en dygtig ingeniør, der sagtens kunne få et bedre job hos de store megafirmaer.

Mira

Hun er bartender i Kometen og bestyrer af Bastionens lokale radio. Hun ved alt om alle, og er byens nyhedscentral. Hun kalder konsekvent alle mænd for 'darling'. Når folk bliver frustrerede eller kede af det, får de ofte det råd, at de skal 'gå ned og snakke med Mira'.

Mija, Thorn og Oleg (othon)

Denne gruppe af lykkeriddere miner nogle gange efter mineraler, og andre gange klunser de sig frem i tilværelsen, men der er ikke meget ondt skabt i dem. De ejer rumskibet Hujende Himmel.

Wiua, Qi'Tua og Ki'Kua

Disse tre fashuler kommer fra den samme rede og er altså søskende. De flyver rumskibet Edelweiss og fragter primært ting og mennesker. De arbejder på at tjene penge nok til, at de kan tage tilbage til Laran og gifte sig.

Casimir

Han er en handelsmand fra Stjerneporten, der kommer en gang om måneden for at sælge varer af alle slags. Han er en veltalende slyngel, men har i bund og grund sympati med Bastionen. Han flyver i rumskibet Capricorne.

Rumskibe:

Hujende Himmel. Fragtskib. Besætning: Thorn, Mija og othonen Oleg. Dette lille fragtskib er hjem for tre rumvagabonder og ombygget til at klare lidt af hvert, så det kan tage 5 besætningsmedlemmer og 10 tons fragt.

Edelweis. Besætning: Wiua, Qi'Tua og Ki'Hua. Dette mineskib står for hovedparten af minedriften. Rumskibet er et relativt stort skib, men det har set bedre tider. Det kan tage 6 besætningsmedlemmer og 150 tons fragt. Det har også 4 minerobotter.

Tyfonen. Et lille rumskib, der kan tage 4 passagerer og meget lidt last. Tyfonen er gemt på den anden side af asteroiden, nede i et hul med en presenning og grus over sig. Skibet er en ekstra sikkerhed hvis noget skulle gå galt. Kun Kaptajnen, Mr. Bracket og Alexander kender til dets eksistens.

Capricorne (stenbukken). Dette er Casimirs handelsskib. Casimir flyver i fast rutefart mellem Stjerneporten, Station Halvvejen og flere af planeterne – og han besøger også Bastionen med jævne mellemrum, selvom der sikkert ikke er mange penge i det. Udover gods har Capricorne plads til 4 passagerer, men Casimir flyver kun med folk, han kender.

Venner og fjender

Egenskaber og Færdigheder for bipersoner og væsner ligner meget dem for helte, med enkelte undtagelser:

Svæve/Flyve: Nogle væsner, f.eks. fashuler, rumkryb mf., kan flyve eller svæve. Dette skrives Skridt 6/9 (svæve). Det betyder at væsnet kan flytte sig 6 meter/felter til fods, og 9 felter/meter når den flyver.

Evner: Evner er specielle angreb et væsen kan foretage. Ved nogle evner står der genlade, f.eks. 5+. Efter at et angreb er brugt første gang, rulles der en T6 i starten af væsnets tur; rulles der 5 eller 6 kan det bruge sit specielle angreb igen.

Bipersoner

Almindelige borgere

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Mekanik 3,

Opdage Ting 4, Slagsmål 4, Sport 4

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: tøj, telefon.

Agent

Agenter arbejder med hemmelige operationer for store firmaer og skumle rigmænd.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 5, Skydevåben 5, Mekanik 4, Nærkampsvåben 4, Opdage Ting 5, Overtale 6, Slagsmål 5, Stjæle 4, Sport 5

Kamp: Laserpistol 5 Skade T6

Chokstav 4 Skade T6S

Udstyr: civilt tøj, telefon, laserpistol, chokstav.

Civil Ares-politimand

Civile politifolk opklarer forbrydelser, efter de er sket. De er ikke i uniform.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Mekanik 3, Nærkampsvåben 4, Opdage Ting 5, Overtale 5, Skydevåben 5, Slagsmål 4, Sport 4

Kamp: Laserpistol 5 Skade T6

Chokstav 4 Skade T6S

Udstyr: civilt tøj, laserpistol, håndjern, radio.

Ares-politimand

Uniformerede politifolk arbejder enten for det store sikkerhedsfirma Ares eller er hyret lokalt i byerne. De patruljerer enten i bil eller til fods.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 5, Skydevåben 6, Mekanik 3, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 5, Slagsmål 5, Sport 5

Kamp: Laserpistol 6 Skade T6
 Chokstav 5 Skade T6S

Udstyr: uniform, let rustning, laserpistol, chokstav, håndjern, radio.

Bølle

Bøller er store folk, der slår på tæven, enten i fuldskab eller for at stjæle folks penge.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6

Færdigheder: Kaste 4, Kørsel 4, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 6, Sport 5, Underverden 4

Kamp: Knytnæve 6 Skade T4-1
 Chokstav 5 Skade T6S

Udstyr: tøj, telefon.

Diplomat

Diplomater arbejder for regeringer eller store firmaer med at få aftaler på plads og klare uenigheder.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Opdage Ting 4, Overtale 6, Slagsmål 3, Sport 3

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: dyrt tøj, telefon, tabletcomputer.

Dusørjæger

Dusørjægere lever af at fange forbrydere og oprørere for penge – døde eller levende.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 5, Skydevåben 6, Mekanik 4, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 5, Underverden 4

Kamp: Chokgevær 6 Skade T6S
 Chokstav 5 Skade T6S

Udstyr: uniform, let rustning, chokgevær, chokstav, håndjern, radio.

Hacker

Hackere bryder ind i store computersystemer for at snyde firmaer for penge, eller for at finde oplysninger.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 7, Elektronik 6, Kørsel 4, Mekanik 4, Opdage Ting 4, Slagsmål 4, Sport 4, Underverden 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: almindeligt tøj, telefon, tabletcomputer, el-værktøjskasse.

Handelsmand

Handelsfolk lever af at sælge ting videre – til en specielt lav pris, kun til dig.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Handel 6, Kørsel 3, Opdage Ting 4, Overtale 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: almindeligt tøj, telefon, tabletcomputer.

Industrileder

Industriledere styrer store firmaer og tager de vigtige beslutninger.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Handel 6, Kørsel 4, Opdage Ting 4, Overtale 6

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: dyrt tøj, telefon, tabletcomputer.

Læge

Lægerne i fremtiden har travlt med at kurere sære sygdomme hos de fem folkeslag.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Lægehjælp 6, Mekanik 2, Overtale 4, Sport 3

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: dyrt tøj, telefon, tabletcomputer, førstehjælpstaske.

Minearbejder

Det er stadig lige hårdt at vriste mineraler ud af planeternes dyb eller fra asteroider i det dybe rum.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Elektronik 4, Kørsel 4, Mekanik 6, Nærkampsvåben 4, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 4

Kamp: Svensknøgle 4 Skade T4+1

Knytnæve 4 Skade T4

Udstyr: almindeligt tøj, telefon, værktøjskasse.

Panter-soldat

Panter-soldater er kun lidt mere end bøller i uniform. De er magtens brutale jernnæve, når mændene i Kompagniets hovedkvarter vil have deres vilje – koste, hvad det vil.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 2

Færdigheder: Computer 5, Kaste 4, Kørsel 5, Skydevåben 6, Mekanik 3, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 4

Kamp: Lasergevær 6 Skade T8

Vibrokniv 5 Skade T4+2

Chokgranat 5 Skade T6S

Udstyr: uniform, kamprustning, lasergevær, chokgranat, vibrokniv, radio.

Panter-rumsoldat

Kompagniets rumsoldater er elitetropper, der kan kæmpe hvor som helst.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Computer 5, Kaste 4, Kørsel 4, Skydevåben 6, Mekanik 3, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 6

Kamp: Lasergevær 6 Skade T8

Chokgranat 5 Skade T6S

Vibrokniv 5 Skade T4+1

Udstyr: rumdragt, lasergevær, vibrokniv, chokgranat, spinder, radio.

Panter-vagt

Kompagniet hyrer mere almindelige vagtfolk til at passe på deres ejendomme.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 5, Skydevåben 5, Mekanik 3, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 4

Kamp: Laserpistol 5 Skade T6
 Chokstav 5 Skade T6S

Udstyr: uniform, let rustning, laserpistol, chokstav, håndjern, radio.

Panter-vagtrobot

Vagtrobotter patruljerer i fabriksområderne, på udkig efter ubudne gæster. Opdager de nogen, tilkalder de vagterne og overvåger indbrudstyven. Vagtrobotterne kan også prøve at lamme tyve med chokgeværer. Vagtrobotter er på størrelse med en lille hund. De kører på larvefødder, der kan køre op og ned af trapper, og så kan de se i mørke.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 6, Viden 1, Helbred 3

Liv 6, Skridt 8, Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 6, Skydevåben 5

Kamp: Chokgevær 5 Skade T6S

Flyvende drone

Flyvende droner bruges primært til at patruljere større områder. Ser de noget mistænkeligt, sender de et radiosignal til vagterne. Droner bruger propeller, der hvor der er atmosfære, og jetdyser ude i rummet.

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 5, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Skridt 0/10 (flyvning), Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 6, Pilot 5, Skydevåben 5

Kamp: Lasergevær 5 Skade T8

Panter-krigsrobot

Panterne bruger krigsrobotter, når de skal i kamp mod bevæbnede modstandere. Krigsrobotter går på to ben ligesom mennesker og er i stand til at gå alle steder, hvor mennesker kan nå. De er ret tunge og ikke så hurtige.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 2, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Skridt 4, Rustning 3

Færdigheder: Opdage Ting 6, Nærkampsvåben 5, Skydevåben 5

Kamp: Lasergevær 5 Skade T8
 Granatkaster 4 Skade T6
 Chokstav 5 Skade T6S

Pirat

Ude i det mørke rum venter pirater på deres bytte: langsomme lastrumskibe fulde af mineraler eller dyrt elektronik, som piraterne kan røve.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Computer 5, Skydevåben 5, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 6, Underverden 4

Kamp: Lasergevær 5 Skade T8
Chokgranat 5 Skade T6S
Vibrokniv 5 Skade T4+1

Udstyr: uniform, rumdragt, lasergevær, chokgranat, vibrokniv, radio.

Rumtekniker

Også piratrumskibe trænger til en kærlig svensknøgle i ny og næ, og der er desperate teknikere, med en mørk fortid, der villigt arbejder for dem.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Elektronik 6, Computer 5, Kørsel 4, Mekanik 6, Opdage Ting 4, Pilot 6, Skydevåben 4, Slagsmål 4, Sport 6

Kamp: Laserpistol 4 Skade T6
Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: almindeligt tøj, rumdragt, tabletcomputer, værktøjskasse.

Rumpilot

De kaldes også for Rummets Engle, de piloter, der tyst fører rumskibene gennem rummet fra planet til planet.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Computer 5, Elektronik 4, Handel 5, Kørsel 4, Mekanik 4, Opdage Ting 4, Pilot 7, Slagsmål 4, Sport 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: uniform, rumdragt, schweizerkniv, tabletcomputer, telefon.

Tekniker

Det kræver sin mand at holde et rumskib ved lige. Teknikere i rummet skal kunne klare alle problemer alene, for der kan være langt til nærmeste værksted.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 6, Elektronik 6, Kørsel 4, Mekanik 6, Nærkampsvåben 4, Opdage Ting 4, Slagsmål 4, Sport 4

Kamp: Svensknøgle 4 Skade T4

Udstyr: almindeligt tøj, telefon, tabletcomputer, værktøjskasse.

Tyv

Selv i fremtiden er der slyngler, der lever af at stjæle fra andre – og det kræver en, der kan sno sig, at være tyv i en fremtid med avancerede alarmsystemer og vagtrobatter.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 6, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Elektronik 5, Kørsel 4, Mekanik 5, Opdage Ting 5, Slagsmål 5, Skjule Sig 5, Stjæle 6, Sport 5

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

Udstyr: civilt tøj, telefon, elektronisk dirk, værktøjskasse.

Videnskabsmand

Videnskabsmænd prøver at fravriste Cautha-systemet dets hemmeligheder ved at studere planeterne og rode i jorden efter gemt viden.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 6, Elektronik 4, Kørsel 4, Lægehjælp 4, Mekanik 3, Videnskab 7 eller Historie 7

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: almindeligt tøj, telefon, tabletcomputer.

Fremlinger

Rhun

Selv almindelige rhuner har lært at slå fra sig lige fra barnsben, og de har alle sans for ærefuld opførsel.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6

Færdigheder: Computer 4, Kørsel 4, Mekanik 3, Nærkampsvåben 4, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 4

Kamp: Klør 5 Skade T4-1

Udstyr: almindeligt tøj, telefon.

Rhun-dualist

Dualister har hævet kamp til en kunstform og lever og ånder for den ære, som man kun finder i kamp, rhun til rhun.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, (Rustning 2)

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Mekanik 3, Nærkampsvåben 6, Opdage Ting 4, Slagsmål 6, Sport 5

Kamp: Klør 5 Skade T4-1

Rhunsværd 6 Skade T8+1

Udstyr: tøj, kamprustning, rhunsværd, telefon.

Othon

Othonerne er triste overlevende fra den ødelæggende krig, og de prøver blot at glemme fortidens rædsler.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 5, Opdage ting 4, Slagsmål 2, Sport 4, Videnskab 4

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: almindeligt tøj.

Othon-ældste

Othonernes oldermænd sørger for, at den unge befolkning vokser op i uvidenhed, mens de selv gemmer på fortidens skamfulde hemmeligheder.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6

Færdigheder: Computer 3, Historie 5, Opdage Ting 3, Overtale 6, Videnskab 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: fint dekoreret tøj.

Locath

Locathe er lige så teknisk avancerede som mennesker, men foretrækker blot det frie liv på stepperne.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 7

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Mekanik 3, Opdage Ting 4, Skjule Sig 4(5), Slagsmål 4, Sport 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: værktøjsbælte, telefon.

Locath-slyngel

Lochattenes restløse natur kan ind imellem lokke dem til at leve et hurtigt og spændende liv som småforbrydere.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 7

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 5, Skydevåben 5, Mekanik 4, Nærkampsvåben 5, Opdage Ting 5, Overtale 5, Skjule Sig 5(6), Slagsmål 5, Stjæle 4, Sport 6

Kamp: Laserpistol 6 Skade T6

Chokstav 5 Skade T6S

Udstyr: værktøjsbælte, kappe, telefon, laserpistol, chokstav.

Fashul

Fashuler flyver frit mellem deres enorme træer, i nær kontakt med himlen.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6/9 (svæve)

Færdigheder: Computer 5, Kørsel 4, Mekanik 3, Opdage Ting 5, Overleve 4, Slagsmål 4, Sport 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: værktøjsbælte, telefon.

Fashul-rumpilot

Mange fashuler drages af drømmen om friheden i rummet og uddanner sig til piloter.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 5, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Skridt 6/9 (svæve)

Færdigheder: Computer 6, Elektronik 4, Kørsel 4, Mekanik 4, Opdage Ting 4, Pilot 8, Slagsmål 4, Sport 6

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: værktøjsbælte, schweizerkniv, tabletcomputer, telefon.

Kampbotter og rumkryb

Kampbotter

Kampbotterne blev skabt af Maskinherrerne til at bekæmpe deres fjender Livsmesterne. Maskinherrerne ønskede et våben, der kunne tåle kulde såvel som varme, og som kunne operere lige så godt på planeter som i det kolde rum. De ønskede også et våben, der kunne operere uafhængigt af dem selv; det skulle selv kunne finde frem til fjenden og bekæmpe den. De skulle også selv kunne bygge nye robotter til at erstatte tab. Kampbotter kan tænke uafhængigt og selv lægge planer; og de bliver aldrig trætte eller giver op.

Spejder

Kampbot-spejdere har til opgave at finde frem til fjenden og give besked til Tænkerne om at sende forstærkning i form af Krigere. Spejdere har en menneskelignende skikkelse, og de kan trænge frem alle steder, som et menneske kan. Spejdere er den mest almindelige kampbot at møde.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 2

Færdigheder: Computer 5, Opdage Ting 6, Skydevåben 4, Slagsmål 3, Skjule Sig 5, Sport 5

Kamp: Lasergevær 4 Skade T8

Evne, selvmord: En Spejder, der er blevet skadet og når 0 i Liv, vil springe i luften på 4+ på et T6-terningslag. Eksplosionen giver T6 i skade og rækker 4 x 4 meter/felter.

Flyvende spejder

Flyvende spejdere bruges primært til at patruljere større områder. Ser de noget mistænkeligt, sender de et radiosignal til Tænkerne, som sender Spejdere og Krigere ud for at møde fjenden. Flyvende spejdere bruger propeller, der hvor der er atmosfære, og jetdyser ude i rummet.

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 5, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Skridt 0/10 (flyvning), Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 6, Pilot 7, Skydevåben 5

Kamp: Lasergevær 5 Skade T8

Kriger

Krigere er langsomme robotter, der støtter de hurtigere Spejdere. De tunge Krigere har tykkere rustning og granatkastere. De bruges, hvor kampen er planlagt i god tid i forvejen og i forsvar.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Skridt 4, Rustning 3

Færdigheder: Computer 5, Opdage Ting 4, Skydevåben 5, Slagsmål 2, Sport 3

Kamp: Lasergevær 5 Skade T8
Granatkaster 5 Skade T6, 4 x 4 meter/
felter. 2 skud.

Evne, selvmord: En Kriger, der er blevet skadet og når 0 i Liv, vil springe i luften på 4+ på et T6-terningslag. Eksplosionen giver T6 i skade og rækker 4 x 4 meter/felter.

Sniger

Snigere er små spejdere og snigmordere, der lister sig omkring, udspionerer fjenden og indimellem snigmyrder dem med giftnåle. De er på størrelse på en lille hund og har små mekaniske ben. De opererer ofte i flokke af tre botter.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 2, Helbred 2

Liv 6, Skridt 6, Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 6, Nærkampsvåben 4, Skjule Sig 6, Sport 6

Kamp: Giftnål 4 Skade 1 + T8

Evne, selvmord: En Sniger, der er blevet skadet og når 0 i Liv, vil springe i luften på 4+ på et T6-terningslag. Eksplosionen giver T4 i skade og rækker 2 x 2 meter/felter.

Bygger

Byggere arbejder ved transportbånd, ombord på rumskibe eller bygger og vedligeholder baser. De er som regel passive, medmindre de bliver angrebet.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 2

Færdigheder: Computer 5, Elektronik 5, Mekanik 5, Opdage Ting 2, Nærkampsvåben 3

Kamp: Værktøj 3 Skade T4+1

Tænker

Robottænkere styrer kampbotternes samfund og giver ordre til de andre botter. De sidder som edderkopper i et stort net, planlægger produktionen, og hvordan krigen skal føres – uafhængigt af deres gamle herrer, Maskinmesterne. De glemmer aldrig, sover aldrig og tilgiver aldrig.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 2, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 1, Rustning 2

Færdigheder: Computer 7, Elektronik 6, Mekanik 6, Opdage Ting 2, Videnskab 7

Rumkryb

Livsmestrene ønskede at ændre og kontrollere levende væsner for at skabe, hvad de mente, var en perfekt natur. Da de kom i borgerkrig med deres rivaler, Maskinherrerne, lavede de også deres egne selvstyrende våben, men brugte biologien som grundlag. Hvad de skabte, var rædsler, der kunne føre krig både på planeterne og i rummet, og som aldrig viste nogen nåde. For naturen er uden skånsel. Rumkryb kan kommunikere med hinanden via biologiske radioer, og de kan også gro våben og endda rumskibe.

Angriber

Rumkryb-angribere er firbenede væsner, der består af panserplader, klør og tænder – og så kan de spytte syre, der kan ødelægge elektronik. Angribere arbejder sammen i flokke og prøver at udnytte deres hurtighed til at angribe i flanken.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 6, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Skridt 8, Rustning 2

Færdigheder: Følge Spor 4, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Skjule Sig 5, Sport 5

Kamp: Bid 5

Skade T6

Klør 5

Skade T4

Evne, Syreangreb (genlade 5+): Angreb 4. Rækkevidde 8 meter/felter. Skade T4, og det nedsætter rustning med 1. Rul en T6: På 6+ har syren ramt noget elektronik, f.eks. et lasergevær, som ødelægges.

Flyvende spejder

Rumkryb bruger Flyvende spejdere til at finde fjenden. Ser de nogen, sætter de sig på sikker afstand og tilkalder flere rumkryb. Når der er en hel flok af Flyvende spejdere, angriber de og overspytter fjenden. De Flyvende spejdere bruger vinger til at flyve i atmosfæren og gror en slags rumdyser ude i rummet.

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 5, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Skridt 3/10 (flyvning), Rustning 1

Færdigheder: Nærkamp 4, Opdage Ting 6, Pilot 7, Skydevåben 5, Sport 4

Kamp: Klør 4 Skade T4

Evne, Syreangreb (genlade 5+). Angreb 4. Rækkevidde 16 meter/felter. Skade T4, og det nedsætter rustning med 1. Rul en T6: På 6+ har syren ramt noget elektronik, f.eks. et lasergevær, som ødelægges.

Evne, flyve-forbi-angreb (genlade 5+): Flyvere kommer flyvende fra en blind vinkel og hakker ud efter ofret – og er så væk igen. Flyveren kan lave sit angreb denne tur, uden at ofret kan angribe igen med nærkamp.

Udrydder

Udryddere støtter Angribere i deres kamp mod ikke mindst Angriber kampbotter. Hele overkroppen er dækket af tykt panser. Højre arm er omdannet til en stor klo, mens den venstre er omdannet til et stort, langtrækkende våben. Hver fjerde Udrydder er bevæbnet med en art granatkaster.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Skridt 5, Rustning 3

Færdigheder: Opdage Ting 4, Skydevåben 5, Slagsmål 5, Sport 3

Kamp: Lasergevær 5 Skade T8

Granatkaster 5 Skade T6, 4 x 4 meter/ felter. 3 skud.

Klør 5 Skade T6+2

Indtrængere

Det første folk ser af rumkryb er ofte store insektlignende kryb, der sniger sig ind i baser og beboelser, udspionerer området og finder alle svagheder i forsvaret – og få dage senere angriber rumkrybene med Angribere og Udryddere. Indtrængere, der opdages, vil i første omgang forsøge at tage flugten og gemme sig – men hvis de presses op i en krog, vender de sig om og angriber i flok.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 2, Helbred 2

Liv 6, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 6, Nærkampsvåben 5, Skjule Sig 6, Sport 6

Kamp: Bid 5 Skade T4

Evne, bideangreb: En Indtrænger, der har bidt sig fast, vil gribe fast omkring en arm eller et ben og holde fast, mens den gnaver videre i ofret. Indtrængerens får +2 på efterfølgende angreb, og forsvarerens Rustning beskytter ikke på efterfølgende angreb.

Bygger

Byggere dyrker føde og fodrer de andre rumkryb, gror våben og rumskibe, og bygger og vedligeholder baser. Byggere kan udskille noget slimet skum. Det blander de med sand, og det størkner til benhårdt beton. Møder de indtrængende fjender tilkalder de hjælp, men undgår gerne selv kamp, medmindre de bliver angrebet.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Bioelektronik 5, Computer 3, Biomekanik 5, Opdage Ting 2, Nærkampsvåben 4

Kamp: Bid 4 Skade T4+1

Dronning

Rumkryb styres af en eller flere dronninger. Det er dem, der føder alle de andre rumkryb, planlægger krigen, og hvordan rumkrybene bygger deres samfund. De er så store og opsvulmede, at de næsten ikke kan bevæge sig selv, og de bæres omkring af Byggere.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 2, Viden 5, Helbred 5

Liv 12, Skridt 1, Rustning 2

Færdigheder: Computer 5, Bioelektronik 6, Biomekanik 6, Opdage Ting 2, Slagsmål 5, Videnskab 7.

Kamp: Bid 5 Skade T8

Evne, tankeædere: Dronninger kan sende en tentakel ind i hjernen på andre væsner og derved opleve alt, hvad væsnet ved og har oplevet – det fungerer bedst på rumkryb, men bruges undertiden også mod mennesker og andre fjender. Ofret overlever sjældent den rædselsvækkende oplevelse.

Andre rumvæsner

Terrasker

Terrasker er store krappelignende dyr, der lever på planeten Selvan. De er importeret af lochattene og fashulerne og stammer fra deres gamle hjemplanet. De findes i mange former: fra små Flyvere, der lever i træer, til kæmpestore græsædende krabber, der lever på stepperne.

Græssere

Terrask-græssere er store krabbelignende dyr, der lever i store flokke og afgræsser de uendelige stepper. Når de har spist alle planter i et område, vandrer de videre til et nyt område med grønt græs. Græssere jages af Jægere og lochatte. Som regel løber de væk, når de føler sig truet, men de store hunner kan godt finde på at gå til modangreb.

Egenskaber: Styrke 9, Smidighed 3, Viden 1, Helbred 8

Liv 18, Skridt 5, Rustning 2

Færdigheder: Opdage Ting 4, Slagsmål 4, Sport 2

Kamp: Trampeangreb 4 Skade T4+4

Jægere

Jægerne er en mindre form af terrasker, der lever af at jage de store Græssere. De kan ikke nedlægge de voksne, stærke eksemplarer, men jager unger, de syge og de gamle Græssere. Jægerne følger flokkene på deres vandring over tusinder af kilometer. De holder sig som regel fra lochatte og andre intelligente væsner, men en gang imellem er der jægere, der bliver for syge til at følge flokken, og de kan blive desperate af sult.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 5

Liv 12, Skridt 8, Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Sport 3

Kamp: Bid 5 Skade T6+1

Flyvere

Flyverne er små terrasker, der har læderagtige vinger, der gør, at de kan flyve. De flyver rundt og spiser, hvad de nu kan finde: frugter, større insekter og ådsler. Flyvere angriber ikke intelligente væsner, men kan finde på at stjæle ting, da de er ret nysgerrige.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 3

Liv 8, Skridt 2/9 (flyvning), Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 6, Slagsmål 5, Sport 4

Kamp: Klør 5 Skade T4-1

Evne, Flyve-forbi angreb (genlade 5+): Flyvere kommer flyvende fra en blind vinkel og hakker ud efter ofret – og er så væk igen. Flyveren kan lave sit angreb denne tur, uden at ofret kan angribe igen med nærkamp.

Honningsuger

Honningsugere ligner Flyverne meget, men er mindre. De lever af at flyve rundt mellem træerne og spise frugter og suge saft fra træerne.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 2

Liv 6, Skridt 2/8 (flyvning), Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 4, Slagsmål 4, Sport 5.

Kamp: Klør 4 Skade T4-1

Spindler

Spindlere spinder store spind mellem grene og lever af, hvad de fanger: store insekter, Honningsugere og Flyvere. Flere Spindlere kan deles om et net, som en lille familie. Der er historier om uforsigtige fashuler, der er blevet fanget i Spindlernes net og har lidt en grusom død.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 3

Liv 8, Skridt 6, Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 6, Slagsmål 5, Sport 6

Kamp: Klør 5 Skade T4-1

Bid 5 Skade 1D4-1

Evne, spind: Spindlere laver stærke og klæbende net, der hænger som tråde ned fra grene. Hvis man bliver viklet ind i et net, skal man rulle for Styrke for at komme løs. Lykkes det ikke, bliver man uhjælpeligt filtret endnu mere ind. For hvert rul, der er misset, får man -2 på næste rul.

Evne, gift (genlade 4+): Spindlere lammer urolige ofre med gift. Den, der bliver forgiftet, skal slå 3 slag for Helbred, et for hver tur. Misser ofret 2 slag, lammes han. Selv hvis ofret klarer sig, vil han have -2 på alle rul i 24 timer på grund af forgiftning.

Andre rumvæsner

Gungka

Disse store dyr kan bedst beskrives om en armeret, hidsig tyr med klør og et stort gab fuld af sylespidse tænder. De lever på sumpplaneten Alpan og samarbejder med trompetfugle om at finde bytte.

Egenskaber: Styrke 8, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 6

Liv 14, Skridt 7, Rustning 2

Færdigheder: Opdage Ting 3, Slagsmål 6, Sport 3

Kamp: Bid 6 Skade T6+1

Trampeangreb 5 Skade T6+3

Evne, galsindet: Gungkaer flygter aldrig fra kamp.

Trompetfugl

Disse fugle fra sumpplaneten Alpan har i et sært forhold til gungkaer. Trompetfuglen fungerer som spejder for de store dyr. Når fuglen finder et passende bytte, laver den en masse larm, som kalder gungkaer til. Efter at gungkaen har dræbt byttet og spist sin del, mæsker trompetfuglen i resterne. En trompetfugl er på størrelse med en stor ravn.

Egenskaber: Styrke 1, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 2

Liv 6, Skridt 2(9), Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 5, Skjule Sig 6

Evne, alarmskrig: Trompetfugle kan skriget ret højt for et dyr af den størrelse. Nogle udspekulerede typer kunne optage deres lyd og afspille lyden for at tiltrække de temperamentsfulde gungkaer.

Sandhaj

I planeten Larans uendelige støvhav lurer et unikt og farligt dyr, en sulten dræber, der er i stand til at svømme gennem støvet som en fisk gennem vand. I gamle dage var sandhajer begrænset til små områder, men i dag trives de i de enorme støvhav. Dyret ser absurd ud med menneskelige øjne, med en krop fra en delfin, mens hovedet minder om en blæksprutte.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 4, Viden 2, Helbred 6

Liv 14, Skridt 8, Rustning 4

Færdigheder: Følge Spor 5, Opdage Ting 5, Slagsmål 6, Skjule Sig 5.

Kamp: Bid 6 Skade T8

Evne, bideangreb (genlade 5+): En sandhaj, der har godt fat i et bytte (dvs. har lavet et succesfuldt angreb) vil holde det fast, mens den gnaver videre i ofret. Sandhajer får +2 på efterfølgende angreb, og forsvarerens Rustning beskytter ikke på efterfølgende angreb.

Blodfluer

Disse store insekter er en stor plage på ørkenplaneten Laran, specielt i planetens skovlignende Landrev. Blodfluer er flokke af kæmpeinsekter, der jager og overfalder alle, dyr som mennesker, der ikke er beskyttet af tykt panser. Skønt deres bid er smertelige, så er enlige blodfluer kun en plage, men i flok kan de suge en fremling helt tomt for blod.

Egenskaber: Styrke –, Smidighed –, Viden –, Helbred –

Liv –, Mana –, Skridt 3/8 (flyvning)

Evne, kamp: En helt angribes af 3T6 fluer. Flokken af blodfluer fylder et felt på 4 x 4 meter/felter. Hver tur slår spillederen 2T4 for alle helte, der er i flokken. Hvis terningen slår over ofrets Rustning, har en flue bidt sig fast, og ofret mister 1 Liv. Et slag mod færdigheden Slagsmål fjerner 1 flue, et perfekt slag 2 fluer. Knive og laservåben har ingen effekt. Netgeværer fanger T6 fluer pr. skud. Stun- og håndgranater slår 2T6 fluer ihjel, men vil også ramme ofret.

Tornebille

På ørkenplaneten Laran lever tornebiller, store hornede biller, der kan skyde giftige pile. Skønt billerne ikke er specielt intelligente, har de en djævelsk jagtteknik. Tornebiller ligner klippestykker, når de sidder stille, og de lægger sig i baghold for byttedyr. Hvis de kun får nedlagt et lille bytte, lader de det ligge og venter på, at andre dyr dukker op for at æde ådslet. Så bliver de også ramt af en byge af giftige pile. Et område med flere døde dyr er et varsel om tornebiller.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 2, Helbred 2

Liv 6, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Følge Spor 5, Opdage Ting 4, Skydevåben 5, Skjule Sig 6, Slagsmål 3, Sport 6

Kamp: Giftpil 5 Skade T4
 Bid 3 Skade T4-1

Evne, giftpil: Hvis en giftpil gennembryder Rustning, skal ofret slå for egenskaben Helbred. Klarer han det ikke, besvimer han, indtil tornen er hevet ud, og han har slået for Helbred i slutningen af sin tur. Hvis en torn får lov til at sidde i 5 minutter, dør ofret. Tornebiller har 5 pile. Når de er brugt, kan billerne danne en ny pil om dagen.

Nafta

Dette sørgelige, men hårdføre dyr findes stort set på alle planeter. Dets rolle synes alle steder at være at blive jaget, dræbt og spist i stort antal. Dets eneste forsvar mod denne hårde skæbne er at føde unger i et rasende tempo.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 2

Liv 6, Skridt 7, Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 4, Sport 4

Sneånder

På isplaneten Tin lever der små svævende væsner, der minder om forvoksede støvbolde. De drages af varme væsner og svæver tyst ind på dem. En efter en sætter de sig på ofret og suger al varmen ud af det. Ofret bliver sløvt, begynder at vakle og mister til sidst bevidstheden. Sneånder kan også fryse maskiner og køretøjer til is, så de ikke kan køre.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 2

Liv 2, Skridt 6 (flyvning), Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 4, Snige sig 6

Kamp: Suge varme 4 Skade 1 Knubs

Evne, snigangreb: Hver sneånd ruller for Snige sig, mens ofret slår for Opdage Ting. Hvis sneånden slår højest, har den sneget sig ind på helten. Hver tur suger den 1 Knubs. For hver sneånd, der er, får de +1 på deres angreb. Ofret kan slå et rul mod Opdage Ting for at opdage, at han bliver udsuget, med -1 på sit rul for hver tabt Knubs.

Snedrage

Dette rovdyr fra isplaneten Tin er pakket godt ind i fedt og pels. Det minder mest om en enorm pelset skolopender. Det gemmer sig lige under isen, indtil et byttedyr, f.eks. et menneske, kommer tæt på. Så braser det gennem isen og prøver at flænse sit bytte fra hinanden.

Egenskaber: Styrke 8, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 6

Liv 14, Skridt 7, Rustning 2

Færdigheder: Opdage Ting 3, Slagsmål 6, Sport 3

Kamp: Bid 6 Skade T6+1

Trampeangreb 5 Skade T6+3

Evne, isånde (genlade 6+): Snedragen prøver at blinde sit bytte ved at ånde en sky af små ispile i hovedet på det. Ofret kan slå et rul mod Smidighed eller Sport for at dukke sig. Klarer han det ikke, er han blindet og får -4 på alle angreb, indtil han har klaret et rul mod Helbred i slutningen af sin tur.

Eventyr

a. Johnny Flash mod Røde Klo

Jonny Flash er en action TV-serie, der er meget populær i hele Cautha-systemet. I hvert afsnit kommer vores helt, rumkaptajn (og nogle gange pirat) Johnny Flash, hans medpilot, locathen Olivia, mekanikeren og othonen Rathbone og robothunden Frolik, ud for problemer med rumpirater, mærkelige skabninger, rumamazoner, slynglen Røde Klo og andet gøgl. Altid med Johnny Flash i front med et smil på læben og krøller i håret, der altid sidder rigtigt. For at spare udgifter til produktionen bliver TV-serien optaget rundt omkring på passende steder. Næste afsnit skal optages på Bastionen. Kaptajnen mangler penge til et nyt modul til Bedste, Bastionens gamle fusionsreaktor, så han tænker at Bastionen kan tjene penge på at leje stedet ud til filmoptagelse.

Et filmhold kommer til Bastionen for at optage en film. Heltene skal agere statister. Johnny Flash spilles af skuespilleren Ervin Lynn, som er lidt af en piveskid og ret meget en flødebolle. Han har ikke bare sin egen sminkør og frisør med, han kræver også at en flaske champagne skal stå klar under filmoptagelserne. Locathen, der spiller Olivia, bruger det meste af sin tid mellem optagelserne på sin store passion: at skrive kærlighedsromaner til kvinder. Othonen, der spiller Rathbone, har ikke en disse forstand på mekanik og ved ikke, hvad alt det vrøvl, han siger i TV-serien, betyder, men han er en haj til at spille poker og vil gerne forsøge at blanke heltene af. Røde Klo spilles af en genert ung fyr på tyve år. Det meste af filmoptagelserne foregår, uden at heltene bliver involveret, men der skal bruges statister, og så kan heltene jo tjene lidt ekstra penge. Der skal optages tre scener.

1. scene : Olivia skal befries

Heltene bliver hyret som statister til at spille nogle onde pirater der har taget Olivia til fange. Brasende ind på rumstationen kommer Johnny Flash, Rathbone med flammende lasere (man bruger lasere i Tv-serien), med robothunden Frolik lige i hælene. Scenen spilles som en almindelig kamp. Ideen er at spillerne kan stifte bekendtskab med kamp, uden at de kommer til skade, da skaden jo ikke er virkelig. Heltene har barrikaderet sig bag nogle kasser, mens angriberne kommer ned af rampen af et rumskib. Det er rumskibet Edelweis der bruges til scenen. Der er ekstra eksplosioner og røg for at give scenen lidt ekstra. Det flyver også nogle små flyvende droner rundt med kameraer og optager det hele. Det er selvfølgelig meningen at heltene skal dø som usle hunde – problemet er bare at Ervin Lynn ikke kan ramme.

Scenen køres to gange; en gang hvor heltene tæver Ervin Lynn og hans besætning. Den eneste der er lidt kompetent, er hunden Frolik der skyder laserskud ud af munden. Filminstruktøren afbryder ærgerligt scenen med et 'Cut!' hvis heltene vinder og skælder dem ud for at være dårlige skuespillere. "Altså, det er jo meningen at Johnny Flash skal vinde. Hvad tænker I på? Vil I jage hans fans væk? En gang til". Derefter tages scenen en gang til. Hvis du har tid, kan denne også køres som en kamp. Heltene har dog pludselig halv

chance for at ramme, mens Ervin Lynn og hans besætning får +20 på alle deres Færdigheder. Deres våben gør dobbelt i skade, mens heltens våben gør halv skade. Spillerne skal rollespille og beskrive hvordan deres 'pirat' dør en ynkelig død. Hvis det kniber med jeres tid, bander instruktøren og afbryder scenen, men mumler at det "kan de vel fikse i klipperummet". Videre til næste scene. Der er en stram tidsplan.

2. scene : Så hop dog!

Nu skal der optages en action-scene med Johnny Flash. Den optages i knuseriet, der som nævnt er et halvfarligt sted at opholde sig og et perfekt sted at optage film – hvis man ikke er alt for bange for sit helbred. Ervin Lynn har naturligvis en stuntman, men han falder ned ad en trappe på vej til scenen. (alle har længe forbandet trappen – og Igor, fordi han ikke har fået den repareret). Gode råd er dyre. Heldigvis er der en af spilpersonerne, der ligner Ervin en lille smule; sådan, hvis scenen er lidt halvmørk, og man lægger røg ud. Sørg for, at det er den spiller med mest i Færdigheden Sport, der får æren. Det handler om at få scenen til at se sejest muligt ud. Spillerne skal måske lidt i fællesskab beskrive for hinanden, hvordan scenen kunne udspille sig. Overdrivelser er helt acceptable. Spilleren bliver iklædt Johnny Flashs karakteristiske røde dragt, der er ret flot, men kun har 1 i Rustning.

Hovedpersonen skal klare tre forhindringer: en roterende robotarm, nogle stempler og til sidst et hop over en ødelagt bro. De andre spillere skal 'forfølge' ham, men fejle undervejs. Det gør altså ikke så meget, hvis de fejler deres rolle, men de vil sikkert gerne 'klare' forhindringen for at undgå Skade. De kan til gengæld bruge deres normale rustninger, som forhåbentligt tager det værste. Robotarmen og stemplerne giver 1T4+1 i Skade, mens et fald giver 1T4 i Skade. (En madras under broen tager den værste Skade). Ja, det kan være lidt småfarligt det her, men det er jo derfor, at heltene får deres betaling!

3. scene : Dem!

I den sidste store scene skal Røde Klo slippe nogle uhyrer løs. Filmholdet har købt nogle små monstre, som de vil slippe løs. De er i en stor, solid kasse med en lem foran, der kan hives op. Desværre for filmholdet, er det nogle Rumkryb angribere, de har købt hos en dyrehandler, der ikke vidste, hvad han havde med at gøre. Der var ni rumkryb i kassen, men de tre åd de seks andre, og de har vokset sig store. De er nu på størrelse med en hund, og dødsensfarlige. Miles, Bastionens sherif, har heldigvis insisteret på at være til stede under optagelsen, men selv han er ikke forberedt på, hvilke uhyrer der kommer ud af kassen. I denne scene er heltene iklædt nogle uniformer, der skal forestille at være Rumkorpset, et korps af helte, der sørger for retfærdighed og sikkerhed i Universet. Heltens våben og rustninger er falske og giver ikke meget beskyttelse. Scenen er sat op på Torvet. Kassen er stillet op, og noget pusler og knurrer inde i den. Skurken står oven på kassen.

Johnny Flash, dvs. Ervin Lynn, træder ind på scenen, peger på Røde Klo med sin laserpistol. Den venstre hånd har han omkring livet på Olivia, der kigger beundrende op på ham. Heltene står lidt bag ham. Flash siger:

"Aha! Spillet er ude, Røde Klo. Der er ikke flere steder, hvor du kan flygte hen og gemme dig som den rotte, du er. Overgiv dig til retfærdigheden!" Røde Klo, ser hadefuldt på sin modstander.

"Du har måske overvundet mig. Men har du mødt mine kæledyr? Det tror jeg ikke." Han ler hånende og trækker lemmen op. Et øjeblik ser man kun den sorte åbning. Så bryder helvede løs. Tre monstre kommer løbende ud af kassen. En af dem fælder en spiller og Johnny Flash, en anden angriber en lampe med syrespyt – lampen eksploderer i gnister – mens den tredje angriber Miles og flår ham i armen, før de alle tre frådende løber ned ad en gang og forsvinder. Ingen af de chokerede vidner når at reagere, før monstrene er væk.

Miles bander stygt. Filminstruktøren undskylder desperat, men heltene lægger mærke til, at kameraerne stadig kører. Miles smækker en forbindelse på armen, men det bløder stærkt fra såret. Han fortæller heltene, at monstrene straks skal findes, før nogen kommer til skade. Bastionens beboere deles op i fire grupper, hvoraf heltenes gruppe er den ene. Deres opgave er at finde monstrene og slå dem ihjel. Miles sparker en kasse op. Der ligger virkelige våben, som heltene kan bruge. Heltene (og de andre grupper) optager forfølgelsen af monstrene.

Det første monster møder de lige uden for Bastionens klasseværelse. Døren ind til værelset er af glas. Fru Kawasaki og fem rædselsslagne elever er fanget indenfor. Fru Kawasaki prøver desperat at holde døren lukket, mens det frådende monster prøver at trænge ind i rummet. Da monstret ser heltene, vender det sig mod dem og angriber.

De to andre monstre har gemt sig i Knuseriet. På vej derhen finder de Max, der ligger såret og bevidstløs på gulvet med en pistol. Han er ved at dø og skal reddes med f.eks. Førstehjælp eller Lægekunst. Der er masser af mørke skygger og larm i knuseriet, og monstrene har lagt sig i baghold. En af dem vil forsøge at lokke spillerne ved at lave støj, mens den anden sniger sig ind på dem. På grund af larmen har den +20 på Færdigheden Skjule sig.

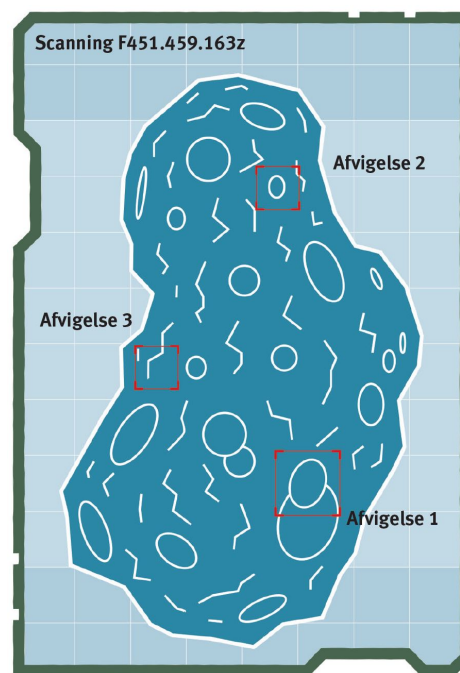
Monstrene er overvundet, og optagelserne er i kassen. Instruktøren er glad. Kaptajnen er gal, men bider sit raseri i sig; pengene er gode nok. Heltene får deres del, og et par måneder efter kan de se deres heltegerninger i afsnittet om Røde Klo.

b. Den store gevinst

Næste eventyr har potentiale til at være noget mere fredeligt – men med mulighed for, at heltene kan rode sig ud i kamp, hvis de har lyst. Ellers er dette eventyr er rigtigt science fiction-eventyr, hvor heltene skal hjælpe med at udforske en asteroide og reparere udstyr. Kaptajnen vil have en asteroide undersøgt for mineraler. Rumskibet Hujende Himmels er under reparation, og kaptajnen beder heltene om at stille deres rumskib til rådighed. Mija og Thorn skal reparere deres rumskib, så heltene får kun othonen Oleg med (se side 55) på ekspeditionen. Et af Bastionens drone spejderskibe har meldt om en interessant asteroide, men blev så mærkeligt tavs. Heltene skal undersøge sagen. Hvis heltene ikke selv tager en rumbuggy med, foreslår Oleg, at de låner en fra Bastionen. Han tager også en harpun og et bor med.

1. opgave : Flyve til asteroiden

Heltene flyver ind i asteroidefeltet. I virkelighedens verden ser sådanne felter slet ikke ud ligesom på film, hvor store klippeblokke hvirvler rundt mellem hinanden. Der vil være tusindvis af kilometer mellem hver sten, og det vil være svært at flyve ind i en sten uden at sigte direkte mod den. Det kan vi jo ikke bruge til noget, så vores asteroidefelt ligner det i f.eks. Star Wars filmen *The Empire Strikes Back* med klippeblokke, der ligger meget tæt på hinanden. Den, som er pilot på heltenes skib, skal slå tre rul for Færdigheden Pilot og klare 2 ud af 3 rul. Klares rullene ikke, rammes heltenes rumskib af en asteroide, og det beskadiges. Rumskibet kan sagtens fortsætte, men farten er nedsat, og skibet skal repareres for 500 cr.



Asteroid B345

2. opgave : Reparere spejderskibet

Oleg sidder ved rumskibets instrumenter og kan pejle sig frem til spejderskibet. Heltenes rumskib nærmer sig en stor asteroide. Den er ret uformelig og minder mest af alt om en deform, arret kartoffel, der langsomt roterer om sig selv. Den er cirka 5 x 8 kilometer. Nogle kilometer fra asteroiden hænger spejderskibet i et kredsløb og roterer hurtigt om selv. Oleg beder heltene om at flyve over og reparere droneskibet. Hvis heltene vil flyve deres rumskib nærmere spejderskibet, kan de komme ind på en afstand af 100 meter ved at klare et rul for Færdigheden Pilot. Resten af distancen må klares med en rumvandring. Hvis heltene er fornuftige, så sender de to-tre personer af sted, så de kan hjælpe hinanden med at reparere droneskibet, samt hvis rumvandringen går galt. Se reglen om at hjælpe hinanden side x. En rumvandring på de hundrede meter kræver et enkelt rul for Færdigheden Sport. Det vil tage en time at reparere spejderskibet. Det vil kræve tre rul for Færdigheden Elektronik, og reparatøren skal klare de to ud af de 3 rul. Efter spejderskibet er repareret, kan Oleg starte det over radioen og få det til at flyve hjem af sig selv. Når spejderskibet er repareret, sender det oplysninger om asteroiden til heltenes rumskib.

3. opgave : Undersøge asteroiden

Efter at heltene har repareret spejderskibet, kan de nu vende deres opmærksomhed mod asteroiden. Oleg kigger lidt håbløst på scannerudstyret i cockpittet og siger, at det udstyr, som han bruger på Edelweiss, er othonsk og ikke menneskeligt, så han synes, det er bedst, hvis heltene selv scanner asteroiden. Der er tre ting at finde på den:

1. Et område, som faktisk er en stor klump af mineraler. Det vil vise sig at være mange penge værd.
2. Et område med på samme tid høj tyngdekraft og lav massefylde. Oleg mener, at det tyder på, at der kan være huler. Men de kan ikke være opstået naturligt.

3. Et lille område med ultrahøj tyngdekraft, som vil være fem gange jordens. Her er en skjult ældgammel boks med gammel othonsk viden.

Område 1 afslører sig automatisk, også selv om heltene fejler deres rul. Hvis rullet klares, vises også område 2 og 3. På Rollespilsforlagets hjemmeside kan du finde scanningerne, som du kan printe ud og give til spillerne.

3.1. Mineraler

Oleg bliver meget interesseret. Området, hvor asteroiden er tættere end resten, kan tyde på, at der er metaller. Oleg foreslår, at de skyder rumskibets laser mod stedet og scanner den sky, der opstår. Det kræver et rul for Færdigheden Computer at affyre laseren korrekt samt et rul for Færdigheden Videnskab at analysere oplysningerne rigtigt. Hvis begge rul klares, fortæller Oleg heltene, at der er metaller i klumpen. Mange metaller. Muligvis Thaunium-A51, der bruges som tilsætning til brændstof i rumskibe. Han vil frygteligt gerne have en prøve derfra. Heltene kan bemane en rumbuggy og flyve derover. Det er relativt nemt at klare. Spillerne forlader deres trygge rumskib og flyver ud i det store intet. Foran dem kan de se asteroiden i halvmørke (der er ikke meget sol så langt ude). Den roterer langsomt roterer om sig selv, men faktisk ikke så langsomt, når man kommer tættere på, og den næsten otte kilometer lange asteroide fiser forbi kun få hundrede meter væk. Heltene flyver op langs asteroiden for at finde et godt sted at tage en prøve. Flyver man tættere på asteroidens midte, er rotationen ikke så slem. Et slag for Færdigheden Videnskab afslører en god åre at tage en prøve fra. Et slag for Færdigheden Sport gør, at en helt kan rumvandre over til asteroiden, skyde en harpun ind i den, så astronauten ikke glider væk igen, men kan stå fast, samt bore en prøve ud.

3.2. Rummine

Området med 'hulerne' er ikke bare huler, men en hel forladt kampbot-minestation med talrige borehuller, der stråler ud fra hulerne. Der er to hangarer oppe ved overfladen, hvoraf den enes porte stadig er helt lukket, mens portene i den anden hangar står halvt åbne. Her er der rigeligt plads til, at en rumbuggy kan snige sig ind. Alt indenfor er mørkt og tyst. Der er ingen luft. Der er lidt tyngdekraft på 0,2 af Jordens, så man kan hoppe rundt. Da kampbotterne opgav fabrikken, sprængte de alt i luften, og ødelæggelserne er tydelige. Men heltene kan finde nogle interessante ting: resterne af kampbotter og frosne rester af rumkryb. De døde kroppe bærer tegn på at være skudt i smadder. Det interessante er, at et af ligene af rumkryb meget godt ligner de monstre, som heltene var oppe at slås med i forrige eventyr.

Men ikke alt er dødt. En ormelignende borerobot blev efterladt og har i flere hundrede år gravet sig formålsløst rundt. Det er en meget frustreret robot. Lige så snart den opdager indtrængerne, går den til angreb. Det er en ormelignende metallisk rædsel, ti meter langt, med en masse små ben, den kan trække ind i kroppen, og et hoved med nogle imponerende savtakkede tænder, der en gang kunne skære gennem klipper, som var de lavet af grøn ost. De er heldigvis blevet sløve og takkede gennem årene, men skader vil stadig rive hul på rumdragter, og det kan være livsfarligt. Ødelagte dragter kan repareres med en dertil indrettet lap, som man kan smække på hullet, eller et rul for Færdigheden Mekanik.

Borerobot

Egenskaber: Styrke 8, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 4 (8)

Liv 16, Skridt 5, Rustning 2

Færdigheder: Opdage Ting 4, Nærkamp 4, Sport 2.

Kamp: Roterende skær 4 Skade T6+2

3.3. Boksen

Området med ultrahøj tyngdekraft viser sig at være meget lille, faktisk kun nogle få meter. Det ligger næsten helt ude på spidsen af asteroiden, altså derude hvor asteroiden har meget fart på. Det kræver en rul for Færdigheden Pilot at komme tæt på. Lykkedes det, kan man se, at en firkantet, sort blok på 1 x 2 meter er halvt gravet ned i klippen. Kassen i sig selv vejer kun 500 kg, men da tyngdekraften er 5 gange højere nær den, vejer den i realiteten 2,5 tons. Det er ikke nemt at flytte tingesten. Der er en tynd revne, der kunne markere en luge, men den er for snæver til, at man kan presse andet end et knivsblad ind. Prøver man at brække låget op, vil knivsbladet knække. Den eneste måde at få kassen væk på er at bore ned omkring kassen, sætte et kabel omkring og bruge rumskibet til at trække kassen fri. Så længe kassen svæver frit i rummet, er den ikke noget problem, men lige så snart den sættes ned på en overflade, vejer den igen 2,5 tons; det kan f.eks. være på siden af rumskibet. Men med nogle rul for at rumvandre, Mekanik og Pilot kan det lade sig gøre. Hvad er der inde i den mystiske kasse? Ja, det er noget heltene vil finde ud af ved en senere lejlighed. Bastionens svar på en videnskabsmand, Dr. Ivanovsky, vil få overladt kassen og begynde at afdække dens hemmeligheder.

c. SOS Hujende Stjerne

Heltene er på vej tilbage Bastionen fra en rejse til skovplaneten Selvan, hvor de har handlet mineraler til frisk mad, reservedele og medicin. Mens de forsigtigt flyver ind i asteroidebæltet, hvor rumstation ligger, opfanger de et nødsignal. De genkender signalet og skibet, der har sendt det: Hujende Stjerne. Et lille, skramlet skib som deres tre venner Thorn, Mija og Oleg bruger til ekspeditioner.

Heltene flyver ind imellem asteroiderne for at finde rumskibet. De ankommer til en del af Bæltet, som man helst holder sig fra. Ingen ved rigtigt hvorfor, men den del af bæltet har et dårligt rygte. Der går historier om skibe, der er forsvundet. De flyver forsigtigt ind mellem de flyvende klippeblokke, da de på deres radar får øje på en større en af slagsen. Det er derfra, signalet kommer.

Heltene finder Hujende Stjerne, der langsomt roterer om sig selv en halv kilometer fra asteroiden. De kan koble sig på rumskibet, og det er ganske tomt. De kan logge sig på computeren og finde en logbog. Af loggen fremgår det, at Hujende Stjerne har scannet og undersøgt asteroiden og fundet ud af, at den er delvist hul indeni.

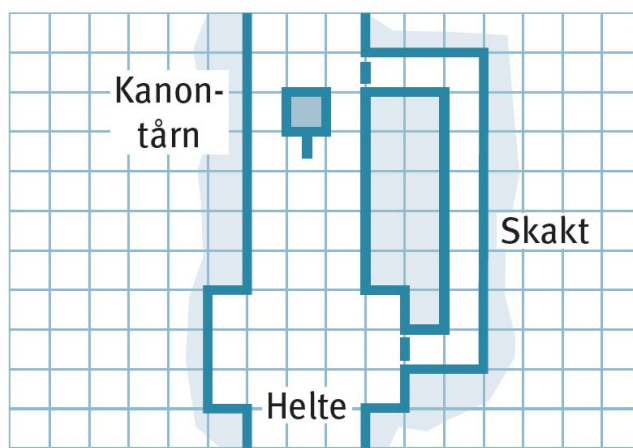
Deres venner er sikkert ovre på asteroiden. Det er på med rumdragterne og så af sted i deres lille rumbuggy. Da de kommer nærmere, kan de se et rødt lys, der blinker. Det er en anden rumbuggy, lige ved siden af en gammel luftsluse. Heltene kan binde sig sammen og svæve over til luftslusen. Der er luft på den anden side; indenfor lugter der gammelt, og af olie og metal. Det ligner en gammel rumbase. Heltene kan tage deres rustninger på og

bevæge sig længere ind i asteroiden. De kan høre et svagt signal, men klippen blokerer for deres radioer.

Der er tyngdekraft i hulerne, så man kan altså gå normalt på gulvet. Der er støvet og ødelagt overalt. En gang imellem ryster rumbasen. Der ligger klippestykker og metaldele overalt. Der ligger en stak gamle ting foran slusen, og deres venners rumdragter. Blandt de mærkelige ting er sær elektronik, der delvist består af krystaller, og en mekanisk arm. Spor i støvet peger længere ind. De hører en fjern eksplosion, og asteroiden ryster. Der er ikke lavet noget kort over hele rumbasen. Heltene går fem minutter i tomme gange, og ødelagte rum mellem hver scene, som resten af eventyret er opdelt i:

1. scene : Kanontårnet

De hører noget, der bevæger sig i skramlet rundt om et hjørne. Lyden forsvinder i mørket. Pludselig popper et lille kanontårn op fra loftet og skyder på dem. Tårnet afskyder et laserskud, før heltene kan reagere. Heldigvis er det gammelt og skyder ikke særlig godt længere. Hvis en af heltene kommer ind bag om tårnet, kan det ikke skyde på ham. Der er et gitter på den ene side, som der kommer luft ud fra. En opmærksom helt vil kunne krybe gennem luftkanal bag gitteret og komme ud bag tårnet.



Kanontårn

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 6, Viden 1, Helbred 3

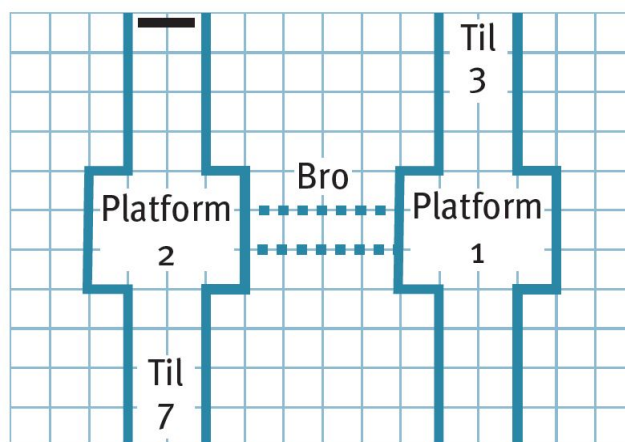
Liv 6, Skridt 8, Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 6, Skydevåben 5.

Kamp: Shockgevær 5 Skade T6S

2. scene : Broerne

Heltene kommer ud i en bred og dyb lodret skakt. Der går to brede broer parallelt over skakten. Heltene står på den ene bro, og der er cirka ti meter over til den anden bro. Det virker, som om der er noget maskineri på den anden bro. Langt nede i halvmørket kan de se gammelt maskineri. Der har engang gået stiger ned i dybet, men de er gået i stykker. En gang imellem ser heltene glimt af lyn i dybet. Kommer man (f.eks. en fashul) over på den anden platform, kan man skyde en smal bro frem mellem broerne ved at kortslutte noget elektronik. Dette kræver, at en helt



klarer et rul for Færdigheden Elektronik. Ellers må man skyde et reb over med en rebharpun og kravle over dybet.

3. scene : Kommandocentral

De finder et stort, rundt centralt kommandorum med en forhøjning hele vejen rundt, gelænder og en forhøjning med et enormt hologram i midten. Der er tegn på kamp, huller efter laserskud. En konsol er ødelagt. På det store hologram kan heltene se hele 'Bæltet'. Der er flere steder markeret med mærkelige tegn; et tegn pulser langsomt rødt. Det ligner mest af alt et sigtekorn. De kan se, at det er rettet mod Stjerneporten, den kæmpe rumstation, som alle bæltene kender. En tekst står nedenunder: "Missilaffyring afbrudt! Manglende el-kraft fejl Alpha 38E" Teksten er på othonsk. Spor fører både mod øst og vest.

4. scene : Rædselsslagen Thorn

Heltene går ned ad en af gangene. Pludseligt bliver der skudt efter dem. Det er Thorn, deres sårede ven, der skyder. Han tror, at heltene er kampbotter, og han har taget dækning bag nogle kasser. Når det går op for ham, hvem heltene er, stopper han skydningen. Thorn fortæller, at de blev angrebet af nogle metalmænd og noget, der lignede metalslanger. Han blev afskåret fra Mija og Oleg og er såret – og så gemte han sig her. Han vil frygtelig gerne tilbage til indgangen.

5. scene : Såret Mija

De kommer ind i et højloftet rum. Der er støvet, og de har svært ved at se. Loftet ser ud, som om det er styrtet delvist ned. En port er lukket, og låsen skudt i stykker. Porten kan ikke åbnes uden at bruge tungt værktøj. Der lugter af krudt. Mija ligger såret og klempt fast under en stålbjælke. Heltene kan finde et langt stålkabel. I et rum ved siden af står en gammel, aparte maskine. Den ligner ikke noget, de nogensinde har set. Gummihjulene er mørnet, og maskinen klodset op. Et rul for Færdigheden Historie fortæller dem, at det er en traktor. Heltene kan føre kablet fra bjælken ovenpå deres ven over en bjælke i loftet og hen til traktoren, og på den måde løfte den tunge bjælke. Under en bunke sten kan de se benene fra en metalmand. Heltene kan bruge lasergeværer til at skære bjælken over, men det vil tømme to geværer eller fire laserpistoler at få strøm nok. Får de Mira fri, vil Thorn tilbyde at få hende tilbage til indgangen.

6. scene: Besat Oleg

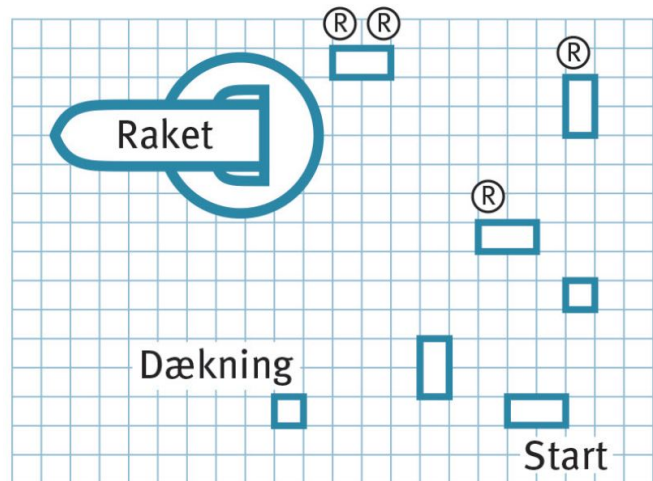
På vej tilbage gennem rummet fra Scene 2 kan de se Oleg gå over broen på den anden side. To skeletlignende skikkelser går foran ham. Han slæber på et tykt elkabel, og han har i øvrigt en mærkelig hjelm på. Han går robotagtigt og stirrer stift frem for sig. Kampbotterne skyder et par skud, så følger de efter Oleg.

Hvis heltene vil redde deres ven, må de over på den anden platform. Heltene kan improvisere en entrekrog, hvis de ikke allerede har gjort det, og klatre over. Broens ene ende er lukket af en stålport og den anden ende fører videre. Heltene kommer til et andet kontrolrum. Der står tolv høje bokse i den ene side. Der er et lille vindue i hvert af dem, og man kan lige skimte en kampbot i fire af dem. Otte bokse er altså åbne. Der kan lige stå et

menneske indeni en boks, og der er plads til, at et lasergevær kan hænge på ydersiden af boksen.

7. scene: Missilet

Efter dette kommer et enormt rum. Der er fire store raketplatforme. De tre er tomme. På det fjerde står en mægtig raket. Der flyder damp fra den. Missilet er næsten klart til at blive skudt af. Oleg er ved at koble et kabel til. Fire kampbotter gemmer sig i dækning og prøver at holde heltene væk imens. Heltene må beslutte sig for, hvad de vil gøre. De kan skyde kampbotterne, skyde kablet eller løbe hen til Oleg og hive hjelmen af. Hvis kablet skydes over, vil Oleg gå hen og reparere det.



Hvis de får reddet Oleg, bliver han meget vred på kampbotterne. Han fortæller, at han kan huske det hele, men at han intet kunne gøre. Han sætter missilet til at sprænge i siloen og følger så med de andre. Da heltene kommer forbi kontrolrummet fra foregående afsnit, kan de se, at lamper på boksene er begyndt at lyse. Kampbotterne er ved at vågne. De må over snoren i en fart, og ud til deres rumskibe. Fra tur 3 og i hver runde efter vil en kampbot vågne og følge efter heltene, indtil de flygter helt fra basen. Snedige spillere har ødelagt kampbotternes våben, og så er de ikke så farlige. Heltene kommer tilbage til deres rumskib – og kan se asteroiden blive rystet af eksplosioner.

d. Skal vi mødes på Halvvejen?

Heltene fik en eller flere prøver med sig til Bastionen i 2. eventyr. Der er Thaunium-A51 i prøven, et mineral, der indgår i brændstof til rumskibe, men hvor meget der er, og hvor let det vil være at udvinde, kan man ikke finde ud af med det udstyr, der er på Bastionen. Kaptajnen er bange for, at Kompagniet vil komme rendende og tage asteroiden med magt, lige så snart de får nys om fundet. Derfor vil han alliere sig med det andet store firma, Helios. Men for at gøre dem interesserede, er Bastionen nødt til at få en videnskabskvinde til at tjekke prøven og skrive en rapport og en attest. Wiu, Qitu og Kikui har allerede fløjet til rumstationen Canis for flere uger siden og afleveret prøverne. Nu skal heltene hente attesten og prøven. De skal mødes med videnskabskvinden på en bar på rumstationen Halvvejen. Det lyder nemt. For nemt. Og så let slipper heltene naturligvis heller ikke.

Kaptajnens bange anelser er ikke grebet ud af luften – for nogen har sladret til Kompagniet. Mens heltene sidder og snakker med videnskabsmanden, kommer Pantere fra Kompagniet ind i baren på jagt efter 'terrorister'. De er iklædt rustning og er bevæbnede. Spilpersonerne må hjælpe videnskabskvinden på flugt, finde tilbage til deres rumskib og slippe væk. Kompagniet har soldater overalt inde i Halvvejen, men spilpersonerne kan

komme tilbage til rumskibet via *ydersiden* af rumstationen, i rumdragter udstyret med raketter og magnetsåler.

1. scene: Rejsen til Halvvejen

Heltene forlader Bastionen og ankommer til Halvvejen. Deres dække er, at de skal hente frugtstænger og koncentreret juice. Heltene rumskib parkeres i en hangar med store porte ud til rummet. Det koster mange penge at leje hangaren, men heltene har fået nogle penge med hjemmefra. Varerne er allerede bestilt og kan leveres til deres rumskib, mens heltene er inde og snakke med videnskabsmanden. Det er forbudt at have våben med på stationen, og heltene må finde en måde at smugle våben forbi tolderne, hvis de vil have nogen med sig. De kan f.eks. gemme våben i en værktøjskasse. Det er ikke noget problem at finde baren Andromeda. Det er bare at slå den op på en offentlig computerterminal.

2. scene: I mødes i en bar, da ...

Heltene mødes med videnskabskvinden V'trin Lud i baren. Hun er lochat, ret så nørdet og distræt, og så gammel, at hendes pels har fået grå spidser. Hun er ret ivrig over prøven og vil prøve at udfritte heltene om, hvor den kommer fra: "Aldrig har jeg set så rig en prøve. Kun et par gange. Eller fire gange, tror jeg". Mens de sidder omkring bordet, kommer tre Pantere ind i baren; en kvindelig officer og to soldater.

Officeren er ikke specielt høj og lidt kraget i det. Hun har gråt hår, der er samlet i en knude i nakken, og et fælt ar på kinden. Hun skrider langsomt ind i baren, mens de to soldater holder øje med gæsterne.

"Jeg er kaptajn Elle Velea. Vi søger en gruppe ... terrorister." Hun stopper op foran en minearbejder, der er et hoved højere end hende, og kigger frygtløs op på ham. Så går hun videre til næste bord – og får øje på heltene. Hun lægger hånden på sin pistol og går langsomt over mod dem. "En lochat og (hun beskriver heltene's arter). Der er en stor ... dusør for jeres pågribelse. De pågældende kan lige så godt overgive sig. Vi har deres skib (dette er en løgn). Der er ingen steder at flygte hen."

Det kommer nok til kamp med de tre Pantere. Hvis heltene ikke selv har våben, må de nedlægge Panterne i nærkamp. Kaptajn Velea vil de møde senere, og hun har ikke glemt, hvad heltene udsatte hende for. Evt. kan Millie, en rhuner, hjælpe i kampen, hvis de kommer i knibe.

3. scene: Reddet

Heltene flygter fra baren Andromeda. Over højtalerne kan de høre en Panter sige, at Kompagniet leder efter terrorister, og at alle, der hjælper dem, vil blive straffet. Der er Pantere over alt. Nogle civilister er bange, mens andre står og ser vredt på Panterne. Hvis ikke hun er dukket op i forrige scene, bliver heltene under flugten reddet af mekanikeren Millie. Hun kalder på dem, mens de løber ned ad en gang, og vinker dem ind i et teknikrum. Millie fortæller, at hun ikke bryder sig om, at Kompagniet kommer rendende og ter sig, som om de ejer det hele. Millie foreslår, at heltene går til rumhavnen uden på rumstationen. Det vil Kompagniet nok ikke regne med. V'trin Lud beder om at blive ført til Tha'Ruks hovedkvarter, for der vil hun være i sikkerhed ... tror hun nok. Det vil være en lille omvej på rejsen, men hun insisterer. Millie hjælper heltene med våben og rumdragter og beder dem derefter om at slå

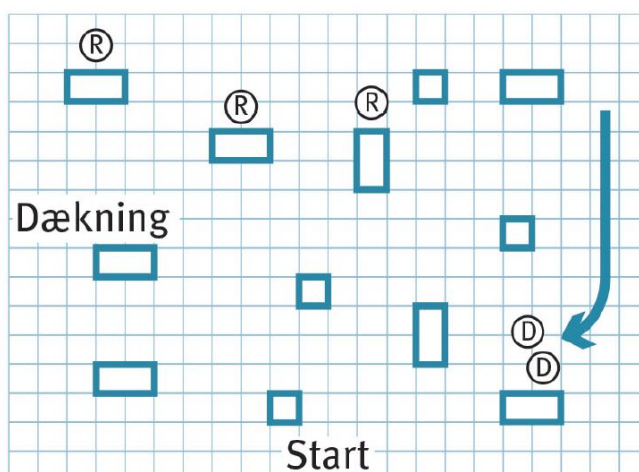
hende ud med en chokstav og lænke hende med en kæde til et rør. Det skal se ud, som om heltene har overfaldet hende, så hun har et alibi.

4. scene: Udenpå

Heltene træder gennem en luftsluse og befinder sig uden på rumstationen. De kan se rummelummet med alle dets stjerner og nogle enkelte rumskibe flyve frem og tilbage. Det ser ud til at være en god plan. Der er ingen tropper her uden på stationen. Det går dog lidt langsomt, for man skal huske at tjekke, at magnetstøvlerne sidder ordentligt fast for hvert skridt. Dvs. man ikke kan løbe. Heltene finder vej til Tha'Ruks hovedkvarter og skal finde på en god plan for at få Tha'Ruk overbevist om, at de ikke er terrorister, som det er blevet sagt over Halvvejens højtaleranlæg. Heltene må enten fortælle sandheden meget overbevisende, stikke Tha'Ruken løgn eller simpelt hen bryde låsen op. Tha'Ruk lader under alle omstændigheder kun V-trin Lud komme indenfor. Hun ønsker heltene held og lykke og kravler indenfor i sikkerhed.

5. scene: Lyskiler i natten

Kompagniet har set, at Tha'Ruks luftsluse er blevet aktiveret, og de sender droner og robotter for at undersøge området. Heltene skal kæmpe med robotter på asteroidens overflade og små droner, der fiser rundt i rummet. Dronerne vil prøve at komme ind på siderne af heltene, så de kan skyde på dem, uden at de får dækning. Problemet for heltene er, at når de får mere end 3 i Skade, får deres rumdragt op. Heltene kan lukke hullet med et rul for Færdigheden Mekanik – ellers mister de først 2 Ilt per tur, og derefter, når ilten er sluppet op, mister de 2 Liv per tur – indtil hullet er lukket. Heldigvis er der kanaler og antenner, som kan give noget dækning. Forhåbentlig triumferer heltene, men de må gerne være noget pressede. Heltene kan skynde sig til deres skib.



6. scene: Hjem til bastionen

De kommer ind i rumhavnen. Hvis heltene har haft det for nemt, står to Pantere vagt uden for deres rumskib. Hvis de har haft det hårdt, er det to lokale mekanikere, der passer på skibet. De fortæller, at de har narret Kompagniet til at tro, at heltene ankom på et andet skib, og at Kompagniet ligger i baghold der. En vis Kaptajn Wilkes har kommandoen, og hun er rasende. Halvvejens rotation vil sikre, at heltenes rumskib af sig selv kan svæve ud i rummet. Mekanikerne beder heltene om først at tænde for motoren på deres skib, når de er tyve kilometer væk, så kan de nemmere snige sig væk. Heltene går ombord, lyset i hangaren slukker, og dørene åbner. Deres rumskib skydes ud i rummet, af asteroidens rotation.

De svæver tyst og mørkelagt forbi to rumskibe fra Kompagniet, der ligger og lur på rumskibe, der forsøger at flygte. Da heltenes rumskib er mørkt og koldt, ser Kompagniet dem ikke. Heltene kan flyve hjem til Bastionen med rapporten og attesten. Kaptajnen tager spændt imod dem.

E. Porten til stjernerne

Hjemme igen bliver Kaptajnen glad efter at have læst rapporten. Prøven overgår alle forventninger. Endelig kan han føre sin plan om at gøre Bastionen til et godt sted at leve ud i livet. Han skal blot lave en aftale med 'nogle venner'. Han vil mødes med dem på Stjerneporten, den enorme rumstation. Han joker med, at heltene har gjort nok, og at nu må det være hans tur. Kaptajnen tager af sted i Casimirs rumskib, som alligevel skal tilbage til Stjerneporten. Nogle timer efter, at han er taget af sted, bliver heltene bedt om at møde op i Centralen. Her venter Mr. Bracket, Miles og Dr. Ivanovsky. De ønsker, at heltene i al hemmelighed følger efter Kaptajnen i deres rumskib. Nogen sladrede, da heltene tog til Halvvejen i sidste eventyr, og de tre venner vil sikre sig, at nogen kan hjælpe kaptajnen, hvis det sker igen. Kaptajnen er meget ærekær, og han må ikke vide det. Heltenes dækhistorie er, at de skal til Selvan. De skal vente i deres rumskib uden for Stjerneporten, men hvis de modtager et radiosignal, der indeholder ordet "moster", skal de lande på stationen og finde Kaptajnen. Det er alt sammen meget hemmeligt.

Heltene flyver af sted i deres rumskib og ankommer nogle dage efter til Stjerneporten. Dette er et enormt rumskib: 4 kilometer langt og med en diameter på 600 meter. Heltene får besked fra Stjerneporten om, at de kan parkere deres rumskib en lille kilometer fra Stjerneportens solside. Dagen efter modtager heltene selvfølgelig et kort signal fra Bastionen: "Vi skal hilse fra moster." Heltene må redde Kaptajnen.

Heltene lander på Stjerneporten og parkerer deres rumskib i en hangar. De forlader rumhavnen i stationens ene ende og bevæger sig ud i byen. Stjerneporten er et imponerende syn. På indersiden er der marker, skove, byer og en stor kanal hele vejen rundt. Da stationen roterer, kan man stå på indersiden; der er en tyngdekraft på 0,6 af Jordens. Der er en mindre by i hver ende af stationen, da det er her rumskibe starter og lander. Husene er relativt små, 3-4 etager høje, og gaderne smalle; man har prøvet at udnytte pladsen optimalt. De fleste går rundt, men en letbane kører på en skinne 5 meter oppe i luften. Den gør det hurtigt og nemt at komme rundt i byerne. Varer transporteres rundt på små el-lastvogne.

På Stjerneporten kan heltene ringe til deres kontakt. En stemme i den anden ende aftaler at møde dem på baren Glorværdig Optimisme. Dette er en locath-bar, men mennesker er ikke unormale som gæster. Her venter ingen andre end Casimir, den noget kulørte handelsmand. Han fortæller, at en blandet gruppe af lochatte og mennesker angreb huset, hvor mødet fandt sted. Casimir viser en for ham udsædvanlig bekymring for Kaptajnen, og det er tydeligt at rhunen betyder mere for ham end hvad han vil være ved. Heltene må bryde ind og redde ham. Det vil være skidt hvis Bastionen skulle blive uvenner med Stjerneporten, så derfor må

heltene kun bruge chokgeværer og netgeværer. Heldigvis er vagterne også kun bevæbnet med samme slags våben. Her er altså en mulighed for, at spillerne kan få den helte store 'ildkamp', gå amok, uden at det får alt for alvorlige konsekvenser. Hvis heltene ikke har våben selv, kan Casimir skaffe dem, ligesom han kan give informationer om Stjerneporten, som han kender godt. (Stjerneporten vil i øvrigt blive uddybet i en senere udvidelse til Phønix).

1. scene. Planlægge befrielsen

Huset er i to etager og ikke særligt stort. Alle vinduer er forsynet med tonede ruder, så udefra kan man ikke se, hvad der foregår inde i huset. Huset ejes af en mindre handelsmand, rhunen K'Char, som Kaptajnen (og Casimir) kender. Han er rejst til planeten Selvan for at besøge sin familie, så bygningen var tom. Der står 'K'Char Import' på et skilt ude på facaden. Husene omkring bygningen er af nogenlunde samme størrelse og højde, og det vil være muligt at komme op på et af dem og så over på taget af K'Chars hus.

Der står flere lochatte i ponchoer omkring bygningen. Lochatte bærer normalt ikke tøj, så det er meget lusket. Ponchoerne skjuler, at lochatte er bevæbnede med chokgeværer. Der er 1 lochat-vagt på taget og 2 lochatte-vagter på hver side af bygningen. Casimir fortæller at det nok er lokale bøller.

2. scene. Planlægge og udføre befrielsen

Det er tanken at spillerne skal bruge 15-30 minutter til at planlægge deres befrielsesaktion. *Phønix* foregår i en fremtidsverden med computere, så heltene kan forberede sig på befrielsesaktionen, bl.a. ved at gå ind i Stjerneportens computernet, finde frem til bygningen og hacke sig ind i bygningens computer. Heltene kan altså lave hacking over nettet. Det skal du nok lige fortælle Spillerne. Det kræver 3 rul for Færdigheden Computer, hvor heltene skal klare 2 rul. Hvis de klarer det, kan de finde et kort over bygningen samt få mulighed for at låse døre op eller i. Hvis et af de tre rul er en 10'er, får de adgang til tre kameraer inde i husene og kan se, hvad der foregår. Giv kortet over huset til spillerne og lad dem bruge det til at planlægge aktionen. Spillerne kan se på kortet, at der går en teknikkanal under huset, som man vil kunne kravle igennem og komme op inde i bygningen. Hvis dørene er låst, kan vagterne udenfor ikke komme ind i bygningen. Heltene vil altså kunne befri Kaptajnen uden at komme i kamp med de fem lochatte udenfor. Der ligger tegninger af huset på forlagets hjemmeside, og det er også tegnet som en spilplade, som du kan udskrive på et A3.

Døre og vinduer

Alle yderdøre og vinduer mod gaden er låste. Vinduer kan brydes op med et slag for Færdigheden Mekanik. Alle yderdøre kan brydes op med et slag for Færdigheden Mekanik, hvis der bruges rå magt, eller et rul for Færdigheden Elektronik, hvis låsen åbnes med en elektronisk dirk. Døren til arkivet 17 er låst, men ellers er ingen inderdøre låste. Heltene kan nok ikke undgå at lave noget larm

Vagter udenfor

Langs forsiden og bagsiden af huset, venter 4 af Zee'Kors håndlangere. Der er 2 lochatte-vagter på hver side af bygningen.

Rum 9 og 19

Panter-vagter i civilt tøj. Der er 1 vagt i rum 9 og 2 vagter i rum 19. Hvis det kommer til kamp udenfor, bliver disse tre vagter advaret og samlet.

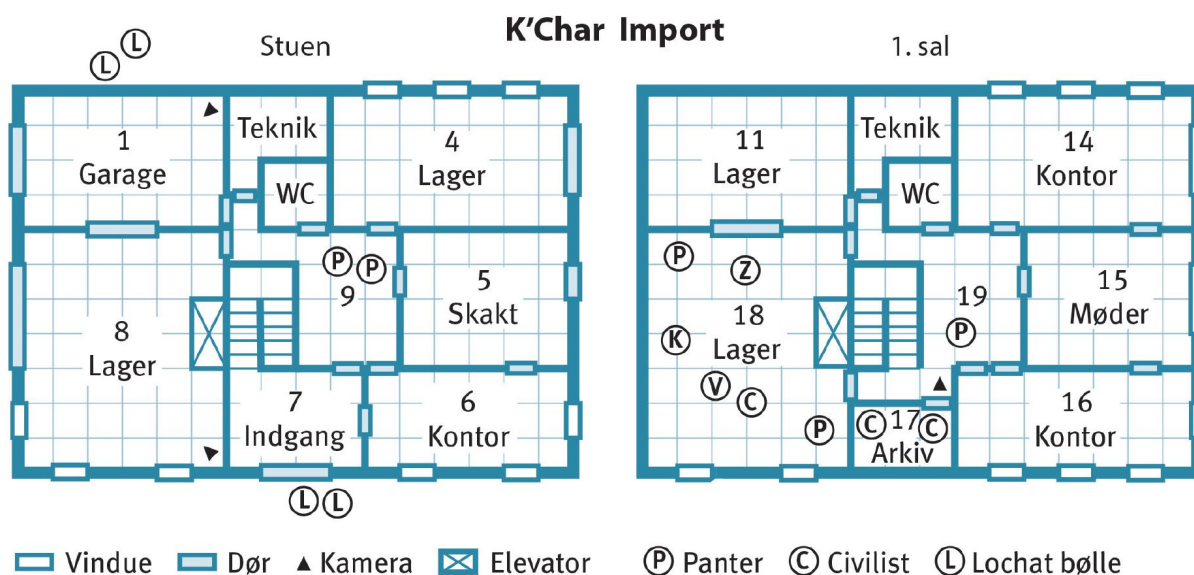
Rum 18

Inde i det store lagerrum finder heltene Kaptajnen, der er lænket til en stol og ved at blive afhørt af en kvinde fra Kompagniet. Ud over Kaptajnen, er her 5 personer: Den, der leder forhøret, er ingen anden end major Veleda fra sidste eventyr. Så er der en mand i jakkesæt. Han er en topleder fra Kompagniet, som egentligt leder operationen, men han overlader det beskidte arbejde til majoren. Her er også en locath, Zee'Kor, en slyngel, der samarbejder med Kompagniet. Det er hans bøller udenfor. De to sidste tilstedeværende er Panter-soldater i civil forklædning.

Kaptajnen har fået elektrisk stød og medicin, og han er noget groggy. På trods af hans mishandling har han ikke afsløret, hvor de har fundet prøverne. Rhuner er stædige og gjort af et særligt stof. Alle skurkene er frustrerede. De vil med glæde lade deres frustration gå ud over heltene, og da ingen er bevæbnet med dødelige våben, kæmper de til sidste 'blodsdråbe'.

Rum 16

Det var her, forhandlingen mellem Helios og Kaptajnen fandt sted. Her er rester af flere fine måltider, da forhandlingerne mellem Kaptajnen og Helios trak ud. Her har skurkene efterladt fangernes, dvs. kaptajnen og repræsentanterne fra Helios' ejendele: et par knive, mobiltelefoner, computere, penge osv. Her ligger også mineralprøverne og rapporten fra videnskabsmanden V'trin Lud.



Rum 17

I dette arkivrum holder Kompagniet en repræsentant fra Helios, og hendes livvagt, fanget. Livvagten blev zappet af chokgeværer og er meget groggy. Repræsentanten, Miss Scarlett, er en høj, flot og meget vred dame. Kompagniet har ikke turdet at gøre hende noget, og hun har det godt. men hun er ret vred over, hvad Kompagniet har gjort, og vil uden tøven underskrive kontrakten, hvis heltene får overmandet Kompagniet. Gerne lige foran major Veledas vrede øjne. Ironisk nok får Bastionen nu en meget bedre kontrakt med Helios, fordi Kompagniet blandede sig. Grunden til, at forhandlingerne trak ud, var, at Helios prøvede at presse prisen i bund.

Rum 1

I garagen står der en elektrisk varebil, der kan rumme 7-8 personer. Den kan heltene evt. stjæle og flygte med. Den kører maks. 40 kilometer i timen, så evt. biljagter går ikke så stærkt. Det kræver et rul for Færdigheden Mekanik at få den låst op.

3. scene. Efter kampen

Heltene må redde Kaptajnen ud og tilbage til deres rumskib. Kvinden fra Helios og livvagten skal tilbage til hendes hovedkvarter. Næppe har heltene fulgt dem tilbage og er nået frem til rumhavnen med Kaptajnen og kontrakten, før de omringes af sikkerhedsfolk fra Stjerneporten, Zee’Kor, samt en advokat fra Baker og Rose. Zee’Kor beskylder heltene for råt overfald og for at have stjålet rapporten og attesten. Sikkerhedsfolkene er godt bevæbnede, og de er så mange, at kamp ser håbløst ud. Heltene bliver arresteret og lagt i håndjern. Næppe har Zee’Kor triumferet, før døren bag dem går op, og Miss Scarlet fra Helios kommer ud. Hun siger, at Kaptajnen havde et møde med hende, at der blev skrevet en kontrakt, og at Zee’Kor blandede sig. Helios har købt 25 % af Bastionen, og heltenes hjemby er nu officielt beskyttet af megafirmaet. Hun har tre advokater med sig, som straks begynder at diskutere med advokaten fra Baker og Rose samt sikkerhedsfolkene. Heltenes håndjern bliver låst op, og de får besked om, at de er frie. Bastionen er reddet og går en bedre tid i møde.

Fremling navne

Othoner

Othoner skelner ikke mellem kønnene, og har ikke for- eller efternavne. Unge othoners navne har tre led, ældre othoner har fire led. Rul T20 tre gange. Ignorer rul der går igen. Der er en apostrof mellem hvert led. Othonen vælger hvad dens venner skal kalde den.

1	Arr	11	Doh
2	Tha	12	Hes
3	Ghe	13	Ake
4	Rhe	14	Suk
5	Ero	15	Chi
6	Deh	16	Oto
7	Gor	17	Kai
8	Kha	18	Ami
9	San	19	Yu
10	Zet	20	Ren

Eksempel: Der rulles 11, 4 og 19. Othonen hedder Doh'Rhe'Yu. Dens venner kalder den Rheyu.

Fashuler og lochatte

Fornavne: Fashuler og lochatte fornavne består af to led. Rul T10 to gange.

	1. Begge	2. Hun	3. Han
1	Kho	roi	roa
2	Na	dau	kee
3	Mo	sui	sea
4	Tha	weu	te
5	Vo	hei	ha
6	Ja	fou	fe
7	Ro	ki	wua
8	Ua	ru	rue
9	Sho	sui	lua
10	Ka	nau	hue

Efternavne: Efternavne består af tre led. Te' betyder *datter af*. Ka' betyder *søn af*. Rul derefter T10 to gange.

Eksempel: Vi skal bruge navnet på en hun: der rulles 2 og 7 for fornavnet. Nahei. For efternavnet rulles der 4 og 8. Tharu. Fashulen hedder Nahei Te'Tharu.

Rhuner

Fornavne: Rhun fornavne består af to led. Rul to T8 og læg dem sammen.

	1. Begge	2. Han	3. Hun
2	B'	Edar	In
3	D'	Kel	Urk
4	F'	Url	Eph
5	G'	Rek	Uva
6	H'	Ytel	Apt
7	J'	Orell	Ery
8	K'	Anen	Ake
9	L'	Oll	Oe
10	N'	Ent	Ann
11	P'	Oher	Usk
12	R'	Aen	Ama
13	S'	Oert	Ere
14	T'	Eim	Ill
15	V'	Alp	Ynn
16	Rhunen benytter et menneske fornavn.		

Efter-/klannavn: Rul T12.

1	Skæbnetræ	7	Vandsnog
2	Fiskedam	8	Bølgedanser
3	Vindblomst	9	Modigsommer
4	Morgenrøde	10	Hvideånd
5	Himmelskib	11	Jernbark
6	Tordenbølge	12	Regn*

*Regn bruges af alle dem der af en eller anden grund ikke tilhører en af de 11 klaner.

Eksempel: Der rulles 7 og 14 for fornavnet. J'Eim for en han, J'Ill for en hun. Der rulles 2 for efternavnet. Fiskedam. J'Eim Fiskedam for en han.

Mennesker

Menneskerne kom hovedsageligt fra Europa og Nordafrika, men alle navne fra hele verden kan bruges. Sære bogstaver som æ, ø, å, ä, ö, ß osv. benyttes ikke. Så Bjørk ville blive til Bjork.

Spillede kvikguide

Bruge Færdigheder

Brug en Færdighed: Slå en T10 og læg resultatet til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover lykkedes det. Et rul på 10 er altid klaret, et rul på 1 er altid fejlet. Du kan altid forsøge alle Færdigheder som bygger på Smidighed og Styrke, men med -3 til Egenskaben.

Modarbejde hinanden: Begge karakterer slår T10 og lægger til Færdigheden. Den, der får højest, vinder. Ruller de det samme, har ingen overtaget, og de må prøve igen i næste tur.

Hjælpe hinanden: En person gør forsøget. Alle, der hjælper, slår først for deres Færdighed eller Egenskab; for hver hjælper der klarer sit rul, får ham, der skal klare slaget +1 til sin Færdighed.

Gøre noget samlet: Alle i gruppen slår mod deres Færdighed. Hvis halvdelen eller flere klarer det, lykkes det for gruppen.

Lang handling: Personen skal rulle tre slag og klare to af dem.

Købe udstyr

Udstyr	U1	U2	U3
Alfa	5+	7+	8+
Beta	4+	6+	7+
Gamma	3+	5+	6+
Zeta	2+	4+	5+

U1 er almindeligt udstyr. U2 er køretøjer. U3 er våben. Rul T10. Slår spilleren 1-2, falder han et niveau.

Rejsetider

Indre solsystem

Moder Cel, Laran, Selvan, 2D6 dage
Tin, Halvvejen.

Fra det indre til det ydre 4D6 dage
system (eller omvendt).

Ydre solsystem

Bæltet, Stjerneporten, Alpan, 4D6 dage
Nortia, Menra, Vieve.

Skydevåben	Skade	Rækkevidde	Noter
Lasergevær:	T8	20	2 hænder.
Laserpistol:	T6	16	1 hånd.
Netgevær:	–	4-12	2 hænder. Skyder et net ud over 4 x 4 meter/felter**.
Chokgevær:	T6S	12	2 hænder. Knubs-skade*.
Stubgevær:	T6/T4	6/12	Styrke 4. 2 hænder. +1 på at ramme på kort afstand/kan ramme 2 felter lang afstand.
Stungranat:	T6S	2 x Styrke	1 hånd. Skade 4 x 4 meter/felter. Knubs-skade*.
Håndgranat:	T5	2 x Styrke	1 hånd. Skade 4 x 4 meter/felter.

Nærkampsvåben	Skade	Noter
Chokstav:	T6S	1 hånd. Knubs-skade*.
Vibrokniv:	T4+1	1 hånd.
Rhunersværd:	T8	Styrke 5. 1 hånd.

Rustning	Rustning	Styrke
Rumdragt	1	
Let rustning	1	4
Tung rustning	2	6
Skjold	+1	5

• **Knubs-skade**

Små sår og blå mærker. Læs mere på side 9.

** **Netgevær**

Den der er ramt med et net, bliver filtret ind i det og får -3 på alle Færdigheder. Bevægelse bliver nedsat til 2 meter/felter. I slutningen af hans tur kan ofret slå mod Styrke eller Smidighed for at slippe fri.