

LEGENDEN OM PHØNIX

Spillerens håndbog



AF BJARNE SINKJÆR

Indholdsfortegnelse

Indledning	3	Våben og rustninger	15, 16
Ordliste	4	Køretøjer	16
Regler	5	Heltenes rumskib	16
Sådan bruges Færdigheder	5	Navne	16
Kamp	5	Sådan bliver helte bedre	16
Hvem starter?	5	Cautha-solsystemet	17
Bevægelse	5	Moder Cel, industriplanet	19
Hvordan slås du?	6	Laran, ørkenplanet	19
Dækning	6	Nethun, vandplanet	19
Nærkamp	6	Selvan, skovplanet	19
Anden skade	7	Bæltet	19
Helbrede Liv	7	Stjerneporten	20
Held i kamp	7	Bastionen	20
Sådan skaber du din helt	8	Alpan, tågeplanet	20
Fremlinger	19	Tin, isplanet	20
Egenskaber	11	Bastionen	21
Liv og Ilt	11	Steder du kan besøge	21
Færdigheder	12	Personer	23
Udstyr	14	Rumskibe	23
Almindeligt udstyr	14	Navneliste	24

John Connor: Jesus, you were gonna kill that guy.

The Terminator: Of course; I'm a Terminator.

– Terminator 2, Judgement Day

Legenden om Phønix - spillerens håndbog

Et bordrollespil af Bjarne Sinkjær - Forside af Louise Clark - Illustrationer af Louise Clark - 'Aliens' koncepter af Andreas Pihl - Grafisk layout og kort af Bjarne Sinkjær

© 2018 Bjarne Sinkjær, Forlaget Ravnehøj - 1. udgave. 1. oplag
www.ravnehoej.dk

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

Ordene 'Rumkryb' og 'Kampbot' er Forlaget Ravnehøjs varemærker og beskyttet af varemærkelovgivningen.

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.

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.



Rumskib nærmer sig rumstationen Canis.

En af spillerne skal tage rollen som spilleder. Spillelederen 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 *Ulvevinter*, før du giver dig i kast med *Legenden om Phønix*. *Ulvevinter* udgives også af Forlaget Ravnehøj.

For at spille *Phønix*, skal du kun bruge grundbogen, et karakterark, 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.

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 *Ulvevinter* 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.

Ordforklaring

Asteroide: Dette er et fast himmellegeme, hvis bane går rundt om Solen (eller en anden stjerne). De kan have en diameter op til 1.000 kilometer.

Brun dværg: Lille stjerne der er koldere end vores stjerne, Sol. Temperaturen er lav, fordi solen har for lidt brint at forbrænde.

Bælter: Minearbejder der udvinder mineraler og metaller fra asteroider i rummet. Det er ofte meget frie og uregerlige folk.

Fremling: Intelligent art med udviklet teknologi og kultur. Mennesker er også fremlinger.

Fusionsreaktor: En fusionsreaktor skaber elektricitet ved at udnytte den energi der udløses ved at slå mindre atomkerner sammen til større atomkerner.

Generationsskib: Rumskib til rejse mellem stjernerne, hvor besætningen er vågen under hele rejsen.

Gul sol: Stjerne af middel temperatur. Jordens sol er en 'gul dværg'.

Hacking: Dette er når du bryder ind i en fremmed computer. Det er bestemt muligt at hacke i *Phønix*, men der er ikke mange regler for det.

Megafirma: Kæmpe virksomheder, der har tusind-

vis af ansatte og har meget stor magt.

Meteor: Også kaldet et stjernesud. Dette er en meteoroid der opbremses og brænder op i en planets atmosfære.

Meteroide: Meteroide er faste himmellegemer, der er mindre end asteroider og har en diameter på op til 100 meter.

Ormehul: En 'tunnel' i tid og rum der forbinder to punkter i universet, og som gør at du kan rejse over enorme afstande i tid og rum.

Skade: Skade er delt op i to typer; **Sår** f.eks. skud- og snit sår, samt brækkede knogler. Knubs som er mindre skrammer og forstuvninger.

Thaunium A-51: Værdifuldt mineral der bruges som brændstof i (rollespillets) fusionsreaktorer og rumskibsmotorer.

Virusprogram: Ondsindet program der kan infiltrere og ødelægge fremmede computere, og som selv kan sprede sig.

ZG-rygby: En form for rygby du spiller i rum hvor der ikke er tyngdekraft. Det er meget populært i *Phønix*' univers.

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 klart, 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 Færdig-

hed. 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

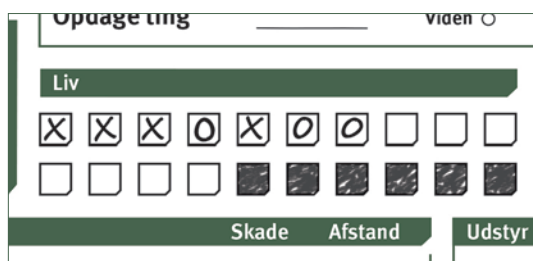
Hvordan slås du?

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 12).

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 rustning 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 iltf flaske.

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.



Lochat, menneske og rhuner

Der er seks 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 slås 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 Cautha 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. De fleste fashuler føler, at et liv uden alt for mange materielle goder er et liv i frihed. 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 træerne og er bygget som væverfugles.



Othon og fashul.

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, medmindre 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. Rhuner kan kun bevæge sig 5 meter/felter hver tur. Rhuner 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 rhuner er meget ærekære. De synes, at skydevåben er for svæklinge, 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 f.eks. 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 rhun-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 sin 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. På karakterarken tæller du hvor mange bokse Liv du har, og streger resten af boksene over.

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 såsom nærkamp. Rummet er et dødens farligt sted at opholde sig, og Ilt er en valgfri regel, du kan anvende for at gøre vandringen 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.

	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 karakter-skemaet.

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): Computere er 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 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 slås. 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 haj 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 sig, hvor der ikke er tyngdekraft.

Sprog (Viden): Du kan ud over fællessproget Almen, tale de andre fremlingers sprog. 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 og kunne begå sig i forbrynderverdenen.

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

Videnskab (Viden): Med denne Færdighed ved du noget om dyr og planter, kemi 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 franarre folk deres penge, eller deres tekniske kunnen til at begå indbrud. Nogle få forlader forbryder-tilværelsen 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 Købeevne 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. Du kan ikke være 'fattigere end Alfa.

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, rustninger og andet ulovligt udstyr.

Rumskibe, små rumbaser og andre dyre ting gives,

når spillederen synes, der er behov for det, og spillersonerne 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 mens dåsen selv varmer maden op, og så er der frokost. Der er en lille ske på toppen.

Førstehjælpsskasse: En førstehjælpsskasse 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.



I rummet har du brug for godt udstyr.

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.

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

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 20 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.

Våben og rustninger - U3

Skydevåben	Skade	Rækkevidde
Lasergevær:	T8	20
Laserpistol:	T6	16
Netgevær:	–	4-12
Chokgevær:	T6S	12
Stubgevær:	T6/T4	6/12
Stungranat:	T6S	2 x Styrke
Håndgranat:	T5	2 x Styrke

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

Noter
2 hænder.
1 hånd.
2 hænder. Skyder et net ud over 4 x 4 meter/felter**.
2 hænder. Knubs-skade*.
Styrke 4. 2 hænder. +1 på at ramme på kort afstand/kan ramme 2 felter lang afstand.
1 hånd. Skade 4 x 4 meter/felter. Knubs-skade*.
1 hånd. Skade 4 x 4 meter/felter.

* Knubs-skade

Små sår og blå mærker. Læs mere på side 7.

** 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.

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 fremling til fremling. Almindeligt tøj er typisk meget praktisk og behageligt, 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 firesædet udgave eller en to-sæders med et stort bagagerum.

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

Leje af en helikopter: Helikoptere er stadig meget anvendte, hvor der ikke er gode landingspladser.

Leje af et fly: Fly går heller aldrig af mode, da det er en hurtig 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. Ligesom rumscooteren har den 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. De kan anvendes på alle planeter.

Våben og rustninger - U3

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

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

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

Skjold: Værn mod skud og andre ubehageligheder.

5. Heltenes rumskib

Heltene skal naturligvis have et rumskib at flyve rundt i. Det er lille, gammelt og slidt – 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 i nogenlunde komfort, et lille køretøj og cirka 1 ton last. Det er ikke bevæbnet med våben. På forlagets hjemmeside kan du hente en tegning og beskrivelse af et lille rumskib, som du kan udlevere til spillerne.

6. Navne

På side 24 finder du en navneliste, som du kan bruge 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 heltens karakterskemaer. Hvert erfaringspoint giver dig point, som du kan fordele på Færdigheder. Færdigheder, som du ønsker skal stige til 5 eller derunder, koster 1 erfaringspoint. Færdigheder, som du ønsker skal stige til 6 eller derover koster 2 erfaringspoint. Første gang du køber en ny Færdighed, har du den på halvdelen af Egenskaben den bygger på, plus 1. Decimaler rundes op. *Eksempel: din helt har Smidighed 4, og får Skydevåben på 3 ($4/2 = 2 + 1 = 3$!).*

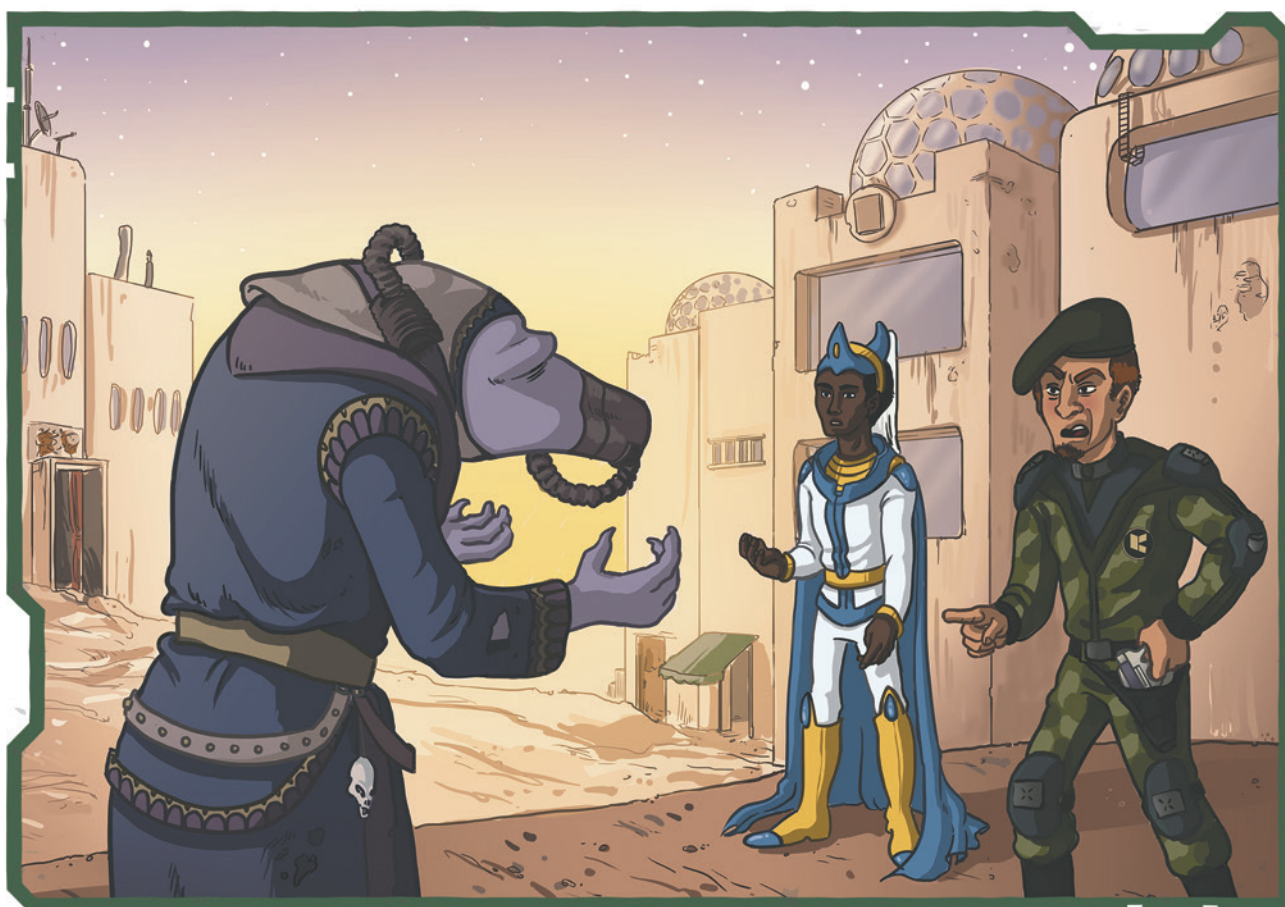
Hver gang din helt har tjent 8 erfaringspoint, stiger han i niveau. Der er fire niveauer: Begynder, Trænet, Veteran og Helt. Din helt starter som Begynder. Når han stiger i niveau, får han 2 ekstra i Liv og 1 point til at hæve en Egenskab (Styrke, Smidighed, Viden eller Helbred). Husk, at det påvirker 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 Jordens sol. 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 rigtigt, hvor i galaksen Cautha-systemet ligger, da ingen af stjerne-tegnene ligner noget, de nytilkomne fremlinger 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 var en gang en stor civilisation i Cautha-systemet, men den blev ødelagt af en stor krig, kort før de nye fremlinger kom til. Det var 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 der. Et ormehul er en tunnel igennem selve universet, hvor man kan rejse i tid og



Othonerne forhandler med Kompagniet.

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 fremlinger, 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 talt til ro, og de bosatte sig på en stor vandplanet.

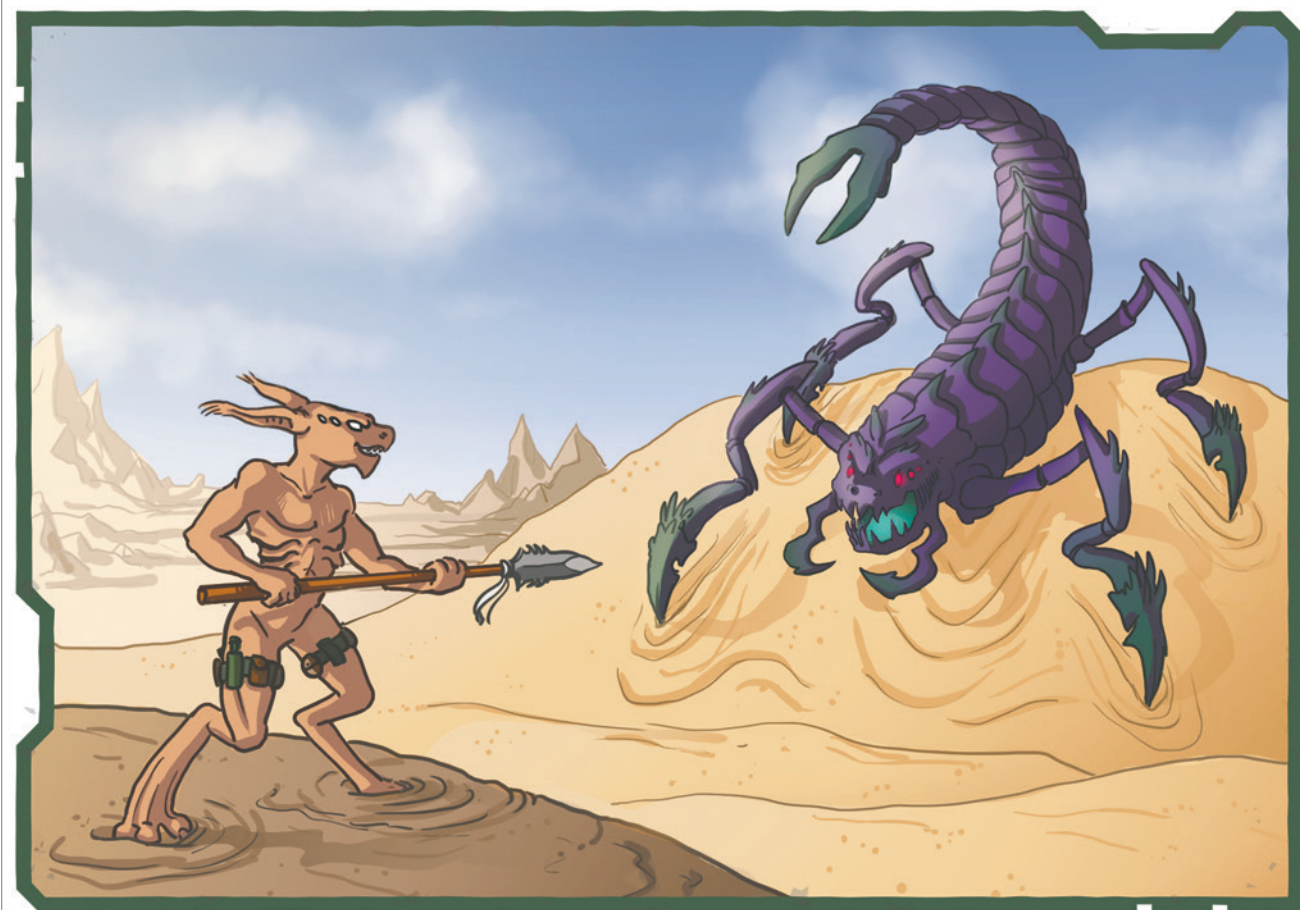
Så gik der to hundrede år, før der skete mere. Et nyt generationsskib kom flyvende gennem systemet, denne gang fyldt med nøgne, haleløse primater i mange farver; nogle nærmest lyserøde, nogle brune og andre næsten sorte. Den nye art kaldte sig selv mennesker. Det var et rastløst folkeslag, der dog hurtigt faldt til og spredte sig på alle planeter. De nye

fremlinger 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.

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 tre mindre måner eller planeter. Nor-tia, en planet, der nu er dækket af skrald. Tin, en isplanet. Alpan, en måne, der er dækket af sump og evig tåge.



Lochat jager terrask på Selvan - og omvendt

Moder Cel, industriplanet

Planeten Cel er mest dækket af skove; 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 de fleste af dem er forsvundet i de tusind år, der er gået siden krigen. Det er noget i luften på Cel der er giftig for mennesker. Othonerne kan gå frit rundt, mens menneskerne ofte bygger byer under kæmpestore kupler, så de kan bevæge sig udenfor uden at skulle have iltmasker på. Bortset fra at det er lidt besværligt med iltmaskerne, så er Cel rar at være på for mennesker, og de har mange byer på planeten. Resterne af menneskenes generationsskib ligger også stadig på Cel, og er en turistattraktion for mennesker.

Befolkning: Mennesker, othoner, rhuner.

Laran, ørkenplanet

Denne planet var en gang rig og frodig som Jorden, men forskere tror at planetes økosystem blev ødelagt i krigen. 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 bare 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. Landrene har den egenskab, at de forstyrrer radiosignaler og scannere, og de er derfor 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.

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 menneskerne 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.

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. 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.

Befolkning: Rhuner, mennesker og fashuler.

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.

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.

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, i stedet er der små grupper af minere, der flyver ind i bæltet med mere eller mindre flyvedygtige mine-rumskibe. De kaldes for bæltetere og har udviklet deres helt egen kultur. Det er en barsk og fri levevis, hvor man af afhængig

af heldet og sine nære venner. Alle drømmer om at gøre det helt store fund, men den barske virkelighed er, at de fleste lever på kanten af ruin og konstant må kæmpe for at klare sig endnu en måned.

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 tygdekraft på cylinderens inderside. Denne rumstation er egentligt locathene og fashulernes generationsskib, som de forlod for at bosætte sig på skovplaneten Selvan. Da de to fremlinger emigrerede til planeten, blev Stjerneporten rippet for udstyr og lå nærmest hen som en ruin. Senere, 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.

Befolkning: Du kan finde alle folkeslag på rumstationen.

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 21.

Hvem du kan møde: Folk på Bastionen er om muligt endnu mere frihedselskende og sky end folk i Stjerneporten.

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 kravl, 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 myndig-

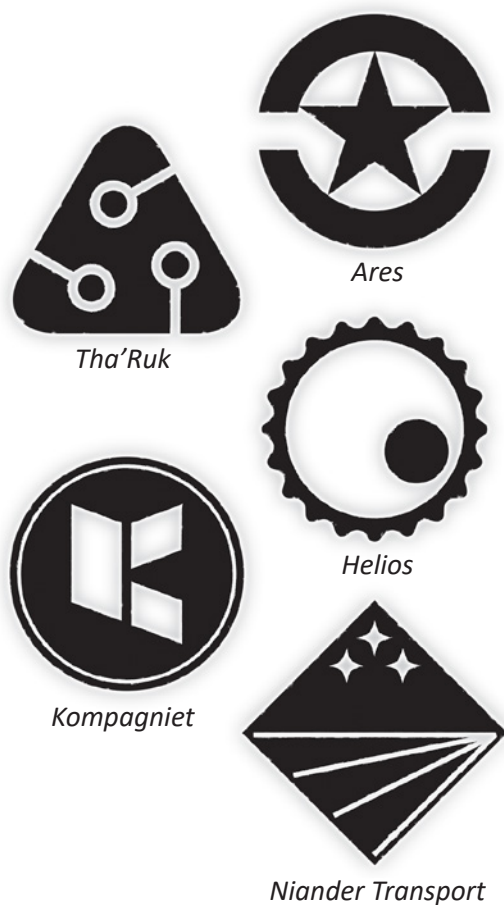
heder på planeten, har nogle rige mennesker bygget en by på et højt, koldt plateau, hvor de kan være i fred for skatteopkrævere, insekter, slanger og andre plagsomme eksistenser.

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

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.

Befolkning: Othoner, mennesker og rhuner.



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.

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 tekøkken 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 også et lille aflukke med minigrise, som lever af affald. De slagtes og spises ved særlige lejligheder. Ellers lever alle af grøntsager.

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.

Knuseriet

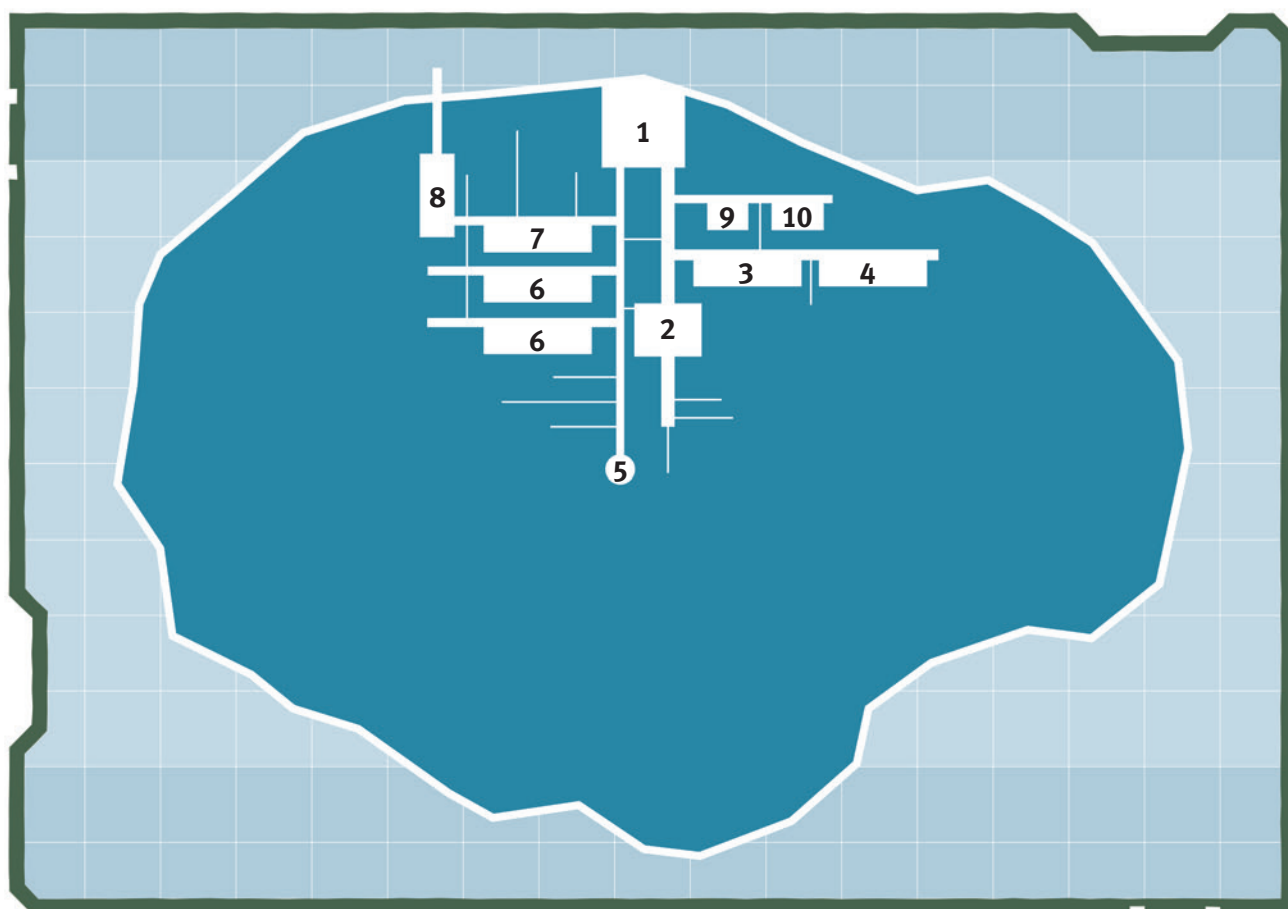
Når borerumskibet har afleveret deres last af rummalm, føres den ind i dette kammer. Her knuses malmen, og mineraler sorteres fra. Det er et halvfarligt sted at opholde sig med stemples, knusere, transportbånd og robotkraner. To ældgamle robotlastere slæber også rundt på malm, der er klar til at blive 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.



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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Wiuu, 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 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: Wiuu, 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.

Capricorne (stenbukken). Dette er Casimirs handelskib. 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.

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.