

Tips og råd til spillederen

Da jeg startede med at skrive rollespilsbøger i sin tid, gik jeg ud fra, at de fleste ville lære at spille bordrollespil, ved at spille det med en der allerede har prøvet at spille bordrollespil før, f.eks. på et fritidshjem. Den bedste (og sjoveste) måde at lære regler til nye spil er at lære dem af en der allerede har prøvet rollespil før. Men hvis du er helt ny til bordrollespil, og gerne vil have nogle råd om hvordan du kommer i gang som spillederen, eller bare vil læse mere om hvad bordrollespil er, er her nogle tips og tricks fra mine mange år som rollespiller.

Hvad er bordrollespil?

At spille rollespil er lidt som at krybe ind i hovedpersonerne i en spændende bog. Du spiller helten i jeres egen historie, men modsat bøgerne, er slutningen ikke bestemt på forhånd, men kan skifte alt efter hvilken beslutninger spillerne tager for deres helte gennem historien. Ofte ved end ikke spillederen på forhånd hvordan det helt ender, fordi historien kan tage en uventet drejning undervejs.

Spillerne laver deres spilpersoner, Heltene, ved hjælp af reglerne i regelbogen eller i Spillernes Håndbog. Det er vigtigt at spillerne laver en person der passer sammen med resten af gruppen (det er f.eks. en dårlig ide at lave en ond person - også selv om det umiddelbart kan lyde meget sjovt), og at de fordeler deres roller, så deres helte kan noget lidt forskelligt; at en helt kan snige sig og følge spor, en anden kan finde ud af videnskab, og en tredje kan slås. Rollerne er ikke så klart defineret i science fiction spil, som i fantasy spil, hvor krigerne beskytter troldmænd, du har præster til at lappe folk sammen med magi osv. Det vigtigste er at alle har noget at gøre, og at to spilpersoner ikke udfylder samme rolle, f.eks. at have to ens slyngler.

Spillederen har en lidt større og krævende rolle. Det er ham der skal læse eventyret (eller lave et

selv), styre spillet, fortælle spillerne om alt hvad deres helte ser og oplever undervejs, og rollespille alle de personer og væsner som de møder på deres rejse gennem verdenen.

Alt dette foregår som et spil mellem spillederen og spillerne. Modsat mange andre spil, handler rollespil ikke om at vinde over de andre spillere, men om at spillerne samarbejder om at overvinde eventyrverdenens farer. Spillederen og spillerne 'vinder' sammen, ved at de har gennemspillet en spændende historie. Spillederen kan altid vinde hvis han virkelig ønsker det (han kan bare smide en lindorm eller to i hovedet på heltene), men det er ikke sjovt for spillerne. I stedet 'vinder' spillederen ved at have lavet en spændende historie og ved

Rollespilsudtryk

Rollespillere bruger, som så mange andre, nogle fagord. Her er de vigtigste:

Spilleleder - Ofte også kaldet for 'gamemaster' eller blot 'GM'. Ham som leder spillet.

Spilperson, karakter - Også ofte kaldet for en PC efter, 'player character'. En person i spillet som styres af en spiller.

Biperson - Også ofte kaldet en NPC efter 'non-player character'. Alle de personer som spillederen spiller.

Scenarie - Et ofte færdigskrevet eventyr til den verden du spiller i.

Kampagne - En serie af scenarier der hænger sammen i en længere fortælling.

Spilcon - Også kaldet en spilkongres. Der afholdes kongresser flere gange om året, hvor bordrollespillere mødes og spiller enkeltstående scenarier. De to største er Viking-Con og Fastaval.

Handout - Et kort eller andet skrevet materiale som spillederen udleverer til spillerne.

at have udfordret spillerne. Derfor er det vigtigt at spillere og spillederen samarbejder om at få historien til at fungere.

Sætte spillet op

En af de gode ting ved bordrollespil, er at det ikke kræver ret meget andet end et bord - og så en gruppe af venner du kan spille med. En af jer skal påtage jer rollen som Spilleleder, resten er normalt spillere. Rollespil kan sagtens fungere med bare én spiller og én spilleleder, men det er sjovere hvis I er en gruppe på 3-5 spillere. Det bedste antal er nok fire spillere; så får alle spillerne bedst mulighed for at gøre noget og det gør ikke så meget hvis I mangler én spiller en dag.

For at spille Legenden om *Phønix* eller *Ulvevinter* skal du bruge regelbogen, et eventyr fra grundbogen eller fra hjemmesiden, rollespilsterninger, et sæt spillekort, blyanter og viskelæder. Hvis du har lyst kan du også bruge spilplader og figurer. Det er heller ikke dårligt at have noget at spise og drikke lige ved hånden; dels er det hyggeligt, dels skal I så heller ikke forstyrre spillet for at hente snacks.

Eventyr og kampagner

Har du ikke spillet rollespil først, forslår jeg at du prøver at spille *Ulvevinter* før *Phønix*, da verdenen er lidt mere kompliceret i *Phønix*.

Eventyr kan enten være enkeltstående historier der spilles på én enkelt dag, eller længere historier med en lang handling, der strækker sig over mange spilgange. Eventyrerne i *Ulvevinter* er ikke bundet sammen af en fælles historie, men er beregnet på at blive spillet hver for sig og ikke i en bestemt rækkefølge. Det er fordi de skal kunne spilles på f.eks. fritidshjem, hvor spillerne kan skifte fra gang til gang. Historierne i *Phønix* er bundet sammen i en lille kampagne, da det giver en bedre historie, og spillerne er mere erfarne.

Scener

Eventyr til rollespil er bygget op af nogle scener, der hænger sammen. Der findes tre former for scener; Udforskning af det ukendte (f.eks. et hule-

system), Rollespilsscener, hvor heltene skal snakke sig ud af problemerne, og Kampe hvor heltene slår på tæven. En god scene skal have et mål, og en forhindring heltene skal klare for at nå deres mål – og så skal du tilsætte krydderi i form af gode beskrivelser. F.eks. kan det være at heltene skal snige sig ind i en mine, for at befri nogle fanger. Det er deres Mål. Men foran minen holder nogle vagter fra Kompagniet vagt; det er heltenes Forhindring. I et eventyr, der skal kunne spilles på omkring tre rimer, kan du nå 2-3 mindre rollespil- eller kampscener, der bygger op til en stor kamp eller rollespilscene i slutningen. Meget simpelt kan et eventyr f.eks. være bygget sådan op:

Udforskning → en lille kamp → en rollespilscene
→ en lille kamp → udforskning → en stor kamp!

Udforskning

Udforskning sker når heltene bevæger sig ind i et ukendt område hvor de (som regel) ikke har været før, det kan f.eks. være en hule, et skovområde eller en fjendtlig borg.

Målet for heltene er at finde frem til der hvor tingene foregår. Udforskningen binder nemlig rollespil- og kampscener sammen, men er sjældent noget i sig selv. Der er ikke meget historie i at heltene vader rundt i ødemarken i flere dage uden at der sker andet end at de får ømme tæer og myggestik – heller ikke selvom heltene måske kan være ved at dø af sult. Der kan være mange former for forhindringer:

- En farlig klippe, en usikker bro eller en anden fysisk forhindring.
- Fælder som de onde har lagt for at holde heltene ude.
- Vagter eller vilde dyr som heltene enten kan slå med eller prøve at snige sig forbi.
- Gåder i form af f.eks. puslespil eller ordgæder som spillerne skal løse.
- Tiden kan også være en forhindring, hvis heltene f.eks. skal over en bro før den bryder sammen.

Det er ikke nogen god idé at alle heltene skal klare et rul mod en færdighed for at klare forhindringen, f.eks. at klatre op ad en klippe, med mindre at udfordringen ligger i at heltene skal finde en smart vej at komme op på (f.eks. at bruge et reb til at hejse de knap so sportstrænede helte op). Heltene, og helst dem alle sammen, skal jo op ad klippen før historien kan køre videre, og det er ikke sjovt at være fanget på bunden. Så er det bedre hvis et dårligt rul kan skabe noget dramatik; f.eks. ved at en helt risikerer at rutsje ned og tage (helst ikke dødelig) skade, med mindre at en af de andre helte lige kan nå at redde ham før han falder! Det kan klares ved at helten der skal redde sin ven, f.eks. først skal klare et rul mod egenskaben Smidighed for at få fat i vennen, derefter et slag mod egenskaben Styrke for at hive ham i sikkerhed.

Gåder i form af puslespil eller ordgæder kan give nogle anderledes udfordringer. De er f.eks. brugt i eventyret 'Det hemmelige våben'. Ideen med gåder er, at det ikke er spillernes helte, men spillerne selv der skal løse gåden. Det kan godt give nogle problemer, for bare fordi man spiller en klog troldmand, behøver man jo ikke selv at være snedig. Hvis spillerne har problemer med gåden, kan du lade en eller flere spillere slå mod deres helts Viden; klarer de rullet, kan du give dem et tip om hvordan de skal løse gåden.

Til de fleste eventyr følger der et kort med over det område som heltene skal udforske. Det skal bruges af spillederen, så han kan holde øje med hvor heltene er i f.eks. et hulesystem. Efterhånden som heltene udforsker hulen, tegner spillederen hulen op for spillerne på et stykke papir eller en tavle, så de kan se hvordan der ser ud der hvor deres helte er. Hvis hulen er meget stor, er det bedst ikke at tegne en meget stor hule med utallige forgreninger, men blot tegne de mest interessante steder i hulen – og så blot beskrive resten, "I lister forsigtigt rundt i hulen i tyve minutter mere. Lavere og lavere trænger I ned under jorden, da I til sidst kommer til..." Og så gå videre til en spændende scene.

Det kræver lidt øvelse at gøre udforskningen levende for spillerne. Brug et levende sprog til at beskrive hvad heltene oplever – men brug ikke kun synet. Hvis de er i en hule med knogler på gulvet, fortæl hvordan knoglerne knaser under deres fødder. Ikke bare ser gengangere frygtelige ud, de lygter også fælt af råddent kød. Måske danser det svage lys fra heltenes fakler over stenene, så de dybe skygger ser nærmest levende ud. Brug lyset, lyde og lugte i dine beskrivelser, men brug ikke tiden på unødvendige detaljer – prøv at holde beskrivelserne korte og præcise, så de forbliver spændende. Hvis heltene f.eks. ser et maleri på en hulevæg, så fortæl spillerne at deres helte ser maleriet, men vent med at beskrive maleriet i detaljer til spillerne selv spørger om hvordan det ser ud.

Rollespil

Målet i en rollespilscene er at få bipersoner til at gøre et eller andet som heltene gerne vil have; f.eks. at købmanden sælger heltene en økse billigt, at vagten lader dem komme forbi en dør som han passer på, eller at heltene overbeviser landevejsrøverne om at lade dem gå uden at røve heltenes sølv. Forhindringen består i at bipersonen ofte vil noget helt andet end heltene; købmanden vil gerne tjene på sin økse, vagten passe sit job og røverne vil gerne have heltenes sølv. Heltene klarer forhindringen ved at finde på nogle argumenter der overbeviser bipersonen; f.eks. "at der er vist noget rust på denne her laserpistol. Jeg er sikker på at den er brugt", at kaptajnen har givet dem lov til at gå gennem porten, fordi de er på en hemmelig mission, eller bilde nogle røverne ind at heltene blot er en lille fortrop for en større styrke – så røverne bliver bange og flygter.

Start med at kort beskrive hvordan den biperson som heltene snakker med ser ud. Når personen taler, så snak som om du er personen, i stedet for at sige at "sælgeren siger at han kun vil sælge pistolen for 100 credits". Når personen taler, så lav din stemme eller dit kropssprog om. Personens stemme kan være svag og smiskede, dyb og bombastisk, han kan snakke meget hurtigt eller tvært-

imod meegeet laaangsomt. Det kan være at personen nervøst gnider sig i hænderne, vifter meget med armene eller at skurken kniber øjnene truende, læner sig helt tæt til spilleren og snakker i en lav truende stemme. Det handler om at spille skuespil og ikke være bange for at være lidt fjollet.

Hvis du i dine noter skal beskrive en biperson, eller måske en af spillernes helte, så du kan huske hvordan han opfører sig, er det nemmest at gøre det med kun tre ord; for det er hvad de fleste kan huske. F.eks. kan du beskrive din skurk, den onde sørøver Arfjæs, som værende Grusom, Løgnagtig og en Kryster. Eller prinsen som værende Smilende, Overfladisk og modtagelig for Smiger. Skriv de tre egenskaber efter bipersonens spildata, f.eks.:

Arfjæs, rumpirat kaptajn

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

Liv 12, Mana –, Skridt 6, Held 1

Færdigheder: Mod 2, Overtale 6, Sport 5, Sejle 6, Lasergevær 6, Slagsmål 5, Økse 4

Kamp: Lasergevær 6 Skade T6

Økse 4 Skade T8

Udstyr: Tøj, økse, lasergevær, dyre smykker

Personlighed: Grusom, løgnagtig, kryster

Skurken

Nu hvor vi snakker om slyngler. Et godt eventyr må gerne have en 'god' skurk, som heltene kan elske at hade, og gerne en som spillerne kan kæmpe imod gennem flere eventyr. En god skurk skal have en stærk personlighed, og en god grund til alle foretage sig alle hans skurkestreger. Det er sjældent at skurke er onde bare for at være onde. Grunden til hans onder gerninger kan f.eks. være;

- at han ønsker at blive rig.
- at han ønsker at blive kendt.
- at han vil have hævn for noget nogen har gjort imod ham.
- at han vil have magt.
- at han er besat af at få viden som ingen andre har.

- at han er forblindet af kærlighed.
- at han ønsker at leve evigt fordi han er bange for at dø, eller han vil genoplive nogen uanset risikoen.
- at han vil bevise overfor hele verdenen at han er meget bedre og klogere end alle andre.

Skurke med en stærk personlighed er sjovere modstandere. Giv ham en eller anden ting som gør ham forskellig fra alle andre; han kan f.eks. være god mod dyr men grusom mod mennesker, klæde sig på en speciel måde, være bange for rotter, være overdreven høflig eller måske kan han lide lidt god mad eller musik – mens han piner sin fjender.

Saruman fra Ringenes Herre eller Voldemort fra Harry Potter er begge gode eksempler på skurke. Sauron fra Ringenes Herre er ikke en så god skurk, fordi han er så lidt menneskelig – så er han svær at identificere sig med og nære afsky for. Skurke skal være seje og svære at slå ihjel. Heltene må gerne overvinde skurken på et tidligt tidspunkt i en kampagne, men gerne på en måde, så han falder dødeligt såret gennem et hul i en hule eller ned af et vandfald. Liget bliver aldrig fundet – og bedst som heltene tror at han er forsvundet for altid, vender skurken pludselig tilbage i et senere eventyr for at tage hævn over heltene.

Skurken må også gerne have en ond håndlanger, en mindre skurk, som heltene først skal overvinde i et eventyr, før de kommer til kampen med den 'større' skurk. Et godt eksempel på den Mindre Skurk er Star Wars, hvor Darth Vader er den mindre skurk, mens den onde Kejser er den større skurk.

Kamp

Målet i en kampscene er naturligvis at heltene vinder over modstanderne – men Forhindringen behøver ikke kun at være heltens fjender. Den store udfordring for spilleren er nemlig at sørge for, at kampene hele tiden er nye og spændende. I de traditionelle bordrollespil, f.eks. Dungeons and Dragons, har man klaret dette ved at lave sære

monstre, med meget forskellige og eksotiske kræfter. Den mulighed er der til dels også i Phønix, for der kan være mange sære dyr i rummet, men de er nok lidt mere ens. I stedet kan du forsøge at bruge omgivelserne i dine kampe.

- Det kan foregå nede i lave huler hvor det er svært at svinge sværd og økser, men nemmere at bruge knive og spyd.
- I en kloak hvor der er glat og smattet – og hvor du risikerer at glide ned i det ildelugtende vand.
- Der kan være ild i huset hvor kampen foregår. Der er røg, så det er svært at bruge bue, folk får røg i lungerne, og brændende træstykker falder ned.
- På en usikker hængebro hvor du risikerer at falde i floden.
- I en flod hvor du står i vand til livet, ikke kan bevæge dig hurtigt, og risikerer at floden river dig med.
- At skurken har skjult en eller flere af sine mænd bag en hemmelig dør, som angriber heltene bagfra når det kommer til kamp.
- At heltene skal overvinde en vagtmand eller vagthund, stille, uden at hans andre bliver advaret.
- At kampen foregår et sted, hvor det ikke er lovligt at gå bevæbnet med store skydere og tunge rustninger, det kan f.eks. være en rumstation, og ingen derfor har deres normale våben.

De specielle kampe kan bruges til at gøre svage modstandere lidt stærkere (slinger kan bedre slås under vandet?), men de skal hovedsagelig bruges til at gøre kampene lidt sjovere – og spillederen skal passe på at de ikke bare frustrere spillerne – så alle ulemperne skal som regel også gælde for modstanderne.

Hvad gør du, hvis helte hele tiden dør?

Phønix kan være et meget dødeligt spil. Derfor er det vigtigt at spillerne arbejder sammen. Sørg for at spillerne udnytter de muligheder for dækning der er - og at der er noget at dukke sig bag. Hvis en af heltene får et ordenligt skudsår, så husk spille-

ren på, at hans helt kan undgå skaden hvis han offer et 'Held'. Hvis spillerne er pressede, så kan du hjælpe dem en smule, ved at lade den pressede få et Held.

Hvis alt andet svigter, så snyd med terningerne! Det er spillerne og deres helte der er øh. heltene i jeres historie, og det er meningen at de skal vinde til sidst. De må meget gerne få nogen bank, blive meget beskidte og sårede – og hvis de synes de har haft det hårdt er det helt fint – vinde skal de. Men hvis de synes de har måttet kæmpe for den gode sag, så smager sejren mere sødt til sidst!

Og hvis spillerne har det alt for nemt?

Det er næsten lige så kedeligt som at dø hele tiden. Helte kan bygges op på flere måder og krigere kan blive rimeligt usårlige. Hvis spillerne har det for nemt, så send flere modstandere imod dem eller gør modstanderne lidt stærkere ved at lægge et par point til deres færdighed i at slås og til deres Liv. Du kan også give hovedskurken et par point i Held, og så kan de lige pludselig overleve et par af heltenes mere heldige slag.

Beskrivelser af monstre

Når du beskriver monstre, f.eks. rumkryb, er den bedste måde at tale til spillernes fantasi. I stedet for at sige; "I bliver overfaldet af to edderkoppe lignende kryb", kan det, specielt første eller andet gang heltene møder en bestemt type fjende, være bedre at beskrive monstret. "I går i halvmørket mellem de høje træer, da I pludselig hører en sagte hvæsen over jeres hoveder og lyden af grene der knækker. To kæmpe insekting er på vej lige ned mod jer fra træerne! De har lange behårede ben, der ender i skarpe klør. Bag benene kan I skimte svulmende bagkroppe. Fra hovedet kigger et dusin sorte følelseskolde på jer. Men det værste.. Det værste er deres kæmpe kæber er oversavlet af noget gulligt stads! kan det være syre? I må vist hellere slå mod færdigheden Mod..." Efterhånden bliver heltene mere hærdede og tredje gang at heltene møder kæmpeedderkopper, er de nok ikke så bange for dem længere. Gør derfor beskrivelserne kortere efterhånden.

Sådan kan en scene foregå

Lad os f.eks. sige, at heltene er på rejse gennem landskabet, og at de kommer kørende på en jordvej. Spillelederen beskriver for spillerne, at deres helte på den ene side af vejen kan se høje bjerge, med sne på toppen, i det fjerne. På den anden side, har de nogle lidt dårligt udseende marker med halvvissent korn og magre køer. Solen står højt på himlen, insekterne summer og lærken synger. Det er en dejlig dag... Lige indtil at heltene rider omkring et sving på vejen og der står en flok vrede røvere på vejen foran dem og et træ falder om over vejen lige bag heltene – de er fanget i et baghold!

Spillelederen fortæller, at røvernes leder træder frem. ”Pengene eller livet” brøler røveren, og svinger truende med sin rustne jagtbøsse.

Nu skal spillerne vælge. Deres helte kan trække våben og skyde på røverne. De kan måske prøve at dukke sig ned i bilen, køre forbi røverne og flygte uden kamp. Eller en af spillerne fortæller måske spillelederen, at hans helt vil kigge undersøgende på røverne.

Spillelederen beder spilleren om at slå mod Opdage Ting. Spilleren slår godt og klarer sit slag. ”Joh”, fortæller spillelederen, ”det er godt nok de mest ynkelige røvere han nogensinde har set; de er kun bevæbnet med bondevåben som høtyve og jagtbøsser, ingen af dem har rustning på og de ser også noget udmagrede og sultne ud.”

Spillerne kigger på hinanden og så siger en anden spiller, at han vil sige til ’røverne’, at ”rhunere ikke har for vane at slås mod pjevsede bønder, og hvorfor dølen har de dog slået sig på røveri? Er de da træt af livet?”. Spillelederen beder spilleren om at slå mod Overtale, og giver ham måske en bonus til sin Færdighed, fordi hans tale var rimeligt overbevisende, ikke mindst fordi den kom fra en rhuner. Heldet er med rhuneren for han klarer slaget.

Bønderne ser nu bange ud og viger tøvende tilbage. Deres leder træder frem. ”Nåder”, siger han. ”Vi var egentligt indtil for nyligt ærlige bønder, men Kompagniet købte vores jorder, og de kræver

for høje afgifter og de bedste køer har han også taget. Og Thor’Kan, som nægtede at betale de hårde afgifter, ham har Kompagniet hentet og ingen har set ham siden. Nu er vi og vores familier alle sammen ved at dø af sult!”

Pludselig har scenen ændret sig; i stedet for en historie om et røveroverfald, har vi nogle bønder som bliver plaget af et ondt megafirma. Spillerne kan beslutte, at deres helte vil gøre noget ved jarmen og så har vi et eventyr i gang.

Brug af hjælpemidler

Der er mange ting du kan bruge for at gøre spillet mere overskueligt, vise præcist hvordan kampene foregår og give spillerne noget at kigge på.

Nogen bruger figurer i bordrollespil, mens andre afskyr dem. Jeg kan godt lide dem; dels af praktiske grunde og dels fordi jeg holder af at male figurer. Det praktiske ligger i, at du under kampe aldrig er i tvivl om hvor heltene står i forhold til fjenderne. Nogle bruger terninger i stedet for figurer og det kan du også sagtens. Så får hver modstander hvert sit nummer, så man kan holde styr på dem.

Udvalget af science fiction figurer er ikke nær så stort som til Fantasy. Jeg fundet på mine egne racer, eller fremlinger til Phønix, hvilket ikke gør det nemmere. Ligesom til Ulvevinter, er min anbefaling at du bruger Reaper Bones. De er billige. De kan efter sigende males ud af æsken, uden at få grundmaling. Og malingen bliver siddende. Udvalget er ikke så stort. Jeg har lavet en liste du kan finde sidst i dette dokument. Reaper er i gang med deres 4. Kickstarter, der afsluttes sommeren 2018. I den finder du nye science fiction figurer, bl.a. en række figurer der kan bruges til rhuner, lochatte mf. Desværre skal vi nok vente til 2019-20 før ser dem i butikkerne.

Spilplader kan også være brugbare i kampe. På Ravnehøjs hjemmeside kan du finde spilplader i en hvid og en kulørt udgave. Dem kan du printe

ud i A3 og bruge som de er, eller de kan lamineres i plastik. Så bliver pladerne dels meget mere holdbare, men du kan også tegne vægge, møbler, træer, buske og andre forhindringer ind på kortene med 'whiteboard markers'; specialtudser som du kan tørre af igen. Hvis det skal være lidt mere

avanceret, kan du købe færdige plader over rumstationer. Paizo Publishing har udgivet et science fantasy spil, Starfinder, hvor de også udgiver større spilplader. Der er en rumstation, bar, flere rumkibe mm. Jeg har endnu ikke holdt nogle af dem i hånden endnu, men det ser brugbart og lovende ud.

Links

Reaper bones - <http://www.reapermini.com/Miniatures/Bones>

Paizo Starfinder - <http://paizo.com/store/starfinder>

Disse produkter kan købes i danske butikker f.eks. Faraos Cigarer og Fantask.

Reaper Bones

Helte

80049: Jigsaw, IMEF Medic

80051: Skids, IMEF Trooper

80005: Andre Durand

80008: Rosie, Chronotechnician

80009: Rex, Dark Future Hero

80004: Sascha Dubois

Modstandere:

77505: Dragon Plant

77504: Death Star Lilies (2)

80015: Nova Corp: Rifleman (3) (Kompagniet)

80011: Nova Corp:Guard (3) (Kompaniet)

Terræn:

80055: Dragon's Teeth (3)

80056: Jersey Barrier (2)

80053: Starship Generator

80054: Starship Terminal

80036: Shipping Container

Reaper Chronoscope - metal

Helte

50331: Rand Daingerfield, Space Smuggler

50299: Post Apocalyptic Hunter

50101: Duke Jones, Astronaut

50150: Betty, Space Heroine

50064: Briony, Cybertechnician

50040: Janus, Cybertech Hero

50028: Kirby McDowell, Space Privateer

50007: Veronica Blaze, Agent of G.U.A.R.D.

Modstandere

50300: Blood Nebula Mercenary

50264: Keryx, Cyborg Assassin

50161: Nine Suns Henchman