



OLJERIGGEN



Oljeriggen

Introduktion

Fyra försäkringsagenter från försäkringsbolaget Intersecure skickas på ett rutinjobb till en oljerigg i atlanten strax söder om Storbritannien för att undersöka ett försvinnande. Men nästan inget av vad försäkringsagenterna hittar på oljeriggen kan kallas för rutinjobb. Oljeriggen är ett scenario skrivet med T10-systemet i tanken baserat på en bok av Wolfgang Hohlbein.

Scenariot utspelar sig på en oljerigg strax söder om England några stycken år fram i tiden och är skrivet för fyra spelare. Allt som behövs för att spela detta scenario finns i detta häftet förutom några T10 tärningar för att lösa vissa slumpmoment.

Karaktärerna

De fyra karaktärerna har samma yrke, försäkringsutredare, men olika infallsvinklar. Karaktärsbeskrivningen är förhoppningsvis skrivet på ett sådant sätt att det främjar karaktärsgestaltning.

T10 systemet

Krister Sundelin, mannen bakom många svenska små som stora rollspel har släppt sitt förnäma regelsystem till Västmark fritt för alla att använda så länge som man följer vissa enkla regler. Detta regelsystem kallas för T10 och är det system som används av i detta scenariot.

Hur man använder sig av dessa reglerna finns att läsa på Rävsvans förlags hemsida (<http://www.foxtail.nu/>), eller i Västmark 3.0 eller för den delen väldigt kort och enkelt förklarar längst bak i detta scenariot.

Blå Valross Spelstudio

Blå Valross Spelstudio är en persons, Fredrik Ernstson, namn på sin skivstuga som tillverkar konventsscenario

Der Helikopter setzte mit einem unerwartet heftigen Ruck auf der Landeplattform auf. Sie bestand aus massivem Stahl wie alles hier draußen, und trotzdem schien sie für einen Moment unter dem Gewicht der Maschine zu ächzen wie ein kleiner Mond unter dem Aufschlag eines Meteoriten.

- Wolfgang Hohlbein (Das Avalon Projekt)

till sveriges olika konvent. Mera information om Blå Valross Spelstudio kan man hitta på hemsidan här under, där dessutom gamla konventsscenario finns att ladda ner.

<http://hem.passagen.se/eonman/index.html>

Tack Till & Speltest

Mamma och pappa.

Mo EL-Masry, Robin Ljung och Emil Carlsson som spelade scenariot för första gången och bekräftade mina misstankar att det skulle kunna bli ett bra och roligt konventsscenario.

Alla som har hjälpt mig med tidigare arrangemang. Daniel Bäcklund, Love Hellström, Göteborgs Tidlagssällskap, Daniel Ernstson, Charlie X, Henrik Harrhoft... å förmodligen många flera.

Synopsis

Scenariot börjar med att de fyra spelarkaraktärerna; Fredrik Ljung, Mattias Henkel, David Soert och Annika Holz anländer till oljeriggen Avalon och blir bemötta av Lance Spangler som tar med dem till det provisoriska ledningsrummet.

Väl i ledningsrummet berättar Lance och hans team (Mar-

Rättsligheter

© 2005 Fredrik Ernstson. Alla rättigheter reserveras. All reproduktion utan skriftlig tillåtelse från utgivaren är härmed förbjuden, förutom i resencionsystemen. Hänvisningar och syftningar till företag och produkter i denna produkt är inte en utmaning av deras varumärken eller upphovsrätt. Detta dokument (komplett, oförändrat och i pdf format) får spridas över världen i elektronisk form som Freeware. Detta dokument använder sig av T-10 systemet och T10-logotypen som är varumärken som tillhör Rävsvans Förlag, och används här med tillstånd. Förklaringen av reglerna till T10-systemet som finns med i detta dokumentet bygger på ett annat textdokument vid namn "T10-systemet.rtf" skrivet av Krister Sundelin och får kopieras fritt så länge som författaren, Fredrik Ernstson, nämns som medförfattare i det nya dokumentet.

cus Hennessy, Sean Walter och Nick Morrisson) egentligen ingenting. De frågar ut karaktärerna vad de vet om vad som hände med den gamla oljeriggen som hette Avalon I och propser på att få visa karaktärerna något istället för att berätta vad som har hänt.

Lance, Sean och Nick visar karaktärerna ett rum fyllt med fyrklöver och lite andra konstiga saker som får karaktärerna till att tro att de är på Avalon I istället för Avalon II. Efter det visar de tre från EuroPetrol karaktärerna till ett häkte på oljeriggen där en ung kvinna vid namn Morgan Andreotti ligger medvetslös på en brits. Karaktärerna tillåts inte till en början att interagera med kvinnan.

Alla sammanstrålar sedan i ledningsrummet (det enda rummet med värme och belysning). Karaktärerna har en chans att använda sin satelittelefon för att ta reda på exakt hur svår deras situation är. Orkanen Elsa drabbar oljeriggen med full kraft inom en tjugo minuter och den enda chansen att lämna oljeriggen är genom en liten kutter som oljeriggen är utrustad med.

Men. Det finns fortfarande saker kvar att undersöka. Nere i stödbenet som Morgan hittades i kan man hitta en silverdolk förutom ytterligare några säckar med fyrklöver. Lance berättar för karaktärerna om Tuatha de Danann som har hotat om våldsdåd, en organisation som Morgan dessutom är medlem av.

För att göra saken lite värre så börjar oljeriggen gunga betydligt mycket (klarar den verkligen av stormen?) och det börjar försvinna personer till höger och vänster. Ute i stormen finns det ett konstigt skepp med svarta segel och Lance och Nick verkar inte komma överrens längre...

Här blir scenariot väldigt mycket upp till spelarna och spelledaren och förhoppningsvis klarar sig karaktärerna till något som liknar en slutscen när de jagar efter Lance i kuttern ut i stormen.

Handout och behjälpligt material

Med i detta scenariot finns ett e-brev från Pollman till karaktärerna som de kan få läsa precis när scenariot börjar tillsammans med en tidningsartikel om vad som har hänt på Avalon II enligt pressen.

Dessutom finns det med några utpressningsbrev från Tuatha de Danann som Sean lämnar över till karaktärerna när de har kommit så långt i scenariot.

Det skall dessutom finnas med en cd med stämningssmusik som förhoppningsvis kommer att räcka till alla som vill ha. Denna kompilering är givetvis fruktansvärt illegal och jag kräver av er att ni förstör cd-skivan inom ett dygn efter att ni har fått den så att det är någotsånär lagligt.

Tävla med rollspel

Detta är en av sex turneringar i rollspel på GothCon XXIX. Man kan med andra ord vinna priser. För att jag skall veta vem som hade roligast och spelade bäst vill jag ha in ett paper med följande information:

Hade ni kul: Ja, Nej

Vad heter din spelgrupp: (insert name)

Oförglömliga citat: (med medföljande lista på citat).

Innehåll

Oljeriggen (sid 2-3)

Oljeriggen innehåller en sammanställd information om hela scenariot inklusive regelsystem, karaktärer och hur scenariot är tänkt att utspela sig (synopsis).

Händelser på Avalon (sid 4-9)

En genomgång av allt som kan och kommer att hända på oljeriggen Avalon under scenariots gång. Den mesta informationen är skriven i kronologisk ordning.

Tankar och funderingar (sid 10)

En sida med tankar och funderingar om scenariot.

Avalons utseende (sid 10-11)

En beskrivning av hur oljerigg Avalon och dess olika delar ser ut och fungerar i scenariot.

Spelledarpersoner (sid 12-13)

Alla spelledarpersoner som dyker upp i Oljerigg Avalon finns presenterade här med en kort information och alla de siffervärden en spelledare kan tänkas att behöva.

T10 systemet (sid 14)

En beskrivning av hur T10 systemet fungerar för de som inte är bekanta till systemet tidigare.

Handouts (sid 15-16)

En sammanställning av dokument som kan användas som handouts i scenariot.

Färdiga karaktärer (sid 17-20)

Fyra färdiga karaktärer att använda till scenariot.

Händelser på Avalon

Ankomst till Avalon

Karaktärerna tas emot på Avalon's helikopterbrygga av en påpälsad Lance Spangler som tar med dem ner till manöverbryggan och förrådsrummet som hans team har gjort till temporär ledningsrum för alla operationer på den kalla oljeriggen.

Det är fem grader kallt utomhus, och tillsammans med vindbyar på hastigheter upp till tjugo sekundmeter är det rent utav livsfarligt att befinna sig utomhus längre tider utan ordentliga förstärkningsplagg. Något som karaktärerna inte har med sig.

Lance vägrar att svara på frågor och hjälper inte karaktärerna med att bära något bagage. Om karaktärerna sölar ber Lance dem vänligt med bestämt att skynda sig på och tillägger att karaktärerna i sina nuvarande kläder inte kommer att klara sig många minuter utomhus innan de kommer att ådra sig förfrysningsskador.

Tillåt mig introducera...

I det temporära ledningsrummet sitter Sean Walters, Marcus Hennessey och Nick Morrisson vilka Lance introducerar för karaktärerna. Rummet är litet. Fem gånger fem meter och med tre dörrar. I mitten av rummet står det ett bord med en laptop, datautskrifter, två diktafoner, en modern digitalkamera och en kaffemaskin som brygger något mörkt rött som antingen är väldigt svagt kaffe, eller väldigt starkt tee.

Lance ger alla karaktärerna en kopp tee i varsin plastmugg och bjuder på lite wiskey för att göra det lite mera intressant.

Frågor och svar

Förmodligen har karaktärerna några stycken frågor att ställa och förväntar sig att få lite svar, men de församlade från EuroPetrol är väldigt förtegnade om vad de egentligen vet. Ingen svarar på frågor om vad som egentligen har hänt på oljeriggen och vad det är karaktärerna skall göra. De tillhandahåller dock understående information:

♣ Nick ville inte ha karaktärerna här. Nick tror att han kan ta hand om denna utredningen själv, men Lance och Arthur Spangler ville annorlunda. [Lance]

♣ EuroPetrol har blivit hotade med sabotage och terrorism, men de har aldrig tagit det på allvar. EuroPetrol tror inte heller att detta är en utpressning av något slag. [Lance]

"Also gut", sagte Rudger noch einmal eine Spur lauter und deutlich mehr als nur eine Spur schärfer. "Was ist hier passiert? Die ganze Geschichte. Alles. Und zwar ohne Umschweife. Ich bin nicht gekommen, um spielchen zu spielen."

- Rudger Harm (Das Avalon Projekt, Wolfgang Hohlbein)

♣ Avalon II har råkat ut för två dussin olyckor de senaste fem åren. Bland annat så har; röststänger gått av i borren, gas-explosioner har inträffat, arbetare har ramlat överbord, det har brunnit, en helikopter har nästan kraschat med oljeriggen och ett försörjningsskepp kolliderade med ett av oljeriggens ben och sjönk på platsen. Dock så har ingen olycka resulterat i dödsfall. [Nick]

♣ Trots förhållandena på oljeriggen klagade inte arbetarna tack vare den väl tilltagna lönen, facket var nöjda och väntelistan för ett jobb på en av EuroPetrols oljeriggjar är ordentligt långa. [Lance]

♣ Anledningen till att oljeriggen inte är upplyst inuti och kanske framför allt varför den är så iskall är för att oljeriggens egna generatorerna inte har någon diesel att drivas på. Tankarna är helt tomma. Lance och hans grupp hade med sig två nödgeneratorer som de använder för belysning, el och värme i det provisoriska ledningsrummet. [Nick]

Kartor över oljeriggen

Både Mr Spangler och Mr Morrisson hävdar att det inte finns några kartor över oljeriggen. Efter att karaktärerna har fått se rummet med kistorna från Avalon I och förstått att de är på oljeriggen Avalon I kan både Mr Spangler och Mr Morrisson berätta att de har många kartor över Avalon II, men inga över Avalon I.

Vad som hände med Avalon II

Lance kan berätta lite mera om vad som har hänt ute vid oljeriggen än vad karaktärerna har läst i tidningen. Han berättar att försörjningsskeppet som kom den 11:e varje månad kontaktade Avalon men fick inget svar. När kaptenen gick ombord upptäckte han att besättningen var borta och meddelade EuroPetrol's högkvarter.

Tidslinje för orkanen Elsa

Karaktärerna märkte på vägen ut till Avalon II att en storm/orkan höll på att byggas upp i närheten av oljefälten där Avalon II står. Orkanen heter Elsa och deras helikopterpilot sa att det inte skulle bli så farligt, Elsa skulle missa dem med flera distansminuter, att piloten alltid skulle kunna komma ut och hämta dem på något sätt osv...

Detta hade kanske varit sant om det hade varit en normal orkan, men just denna orkanen är magiskt förändrad. Här under finns en kort genomgång om hur utvecklad orkanen Elsa är under de olika händelserna som sker ombord oljeriggen.

♣ Ankomst till Avalon

Orkanen Elsa är avlägsen och det enda Avalon känner av är stormvindar på upp till tjugo sekundmetrar.

♣ Fyrklöver och burkskinka

Stormvindarna håller på att bli starkare och himlen håller på att fyllas upp med blytung mörka moln. Blixtar lyser upp horisonten och det ser ut att bli ... "mörkt".

♣ Fripassageraren

Oljeriggen börjar sakta gunga i takt med de enorma vågorna som orkanen Elsa skapar. Man kan höra att stormen kommer närmare.

♣ Lugnet innan stormen

Lufttrycket förändras så att man kan få ont i öronen om man inte tryckutjämnar. Utomhus är det blymörkt på himlen och det är knappt att man ser vart man är. Temperaturen håller på att sjunka och vindbyarna närmar sig förtio till femtio sekundmetrar.

♣ Allt därefter...

Orkanen är här. Allt som inte är fastbundet flyger iväg. Det går knappt att se sin hand framför ansiktet utomhus. Blixtar lyser upp horisonten... Elsa är här!

Arthur Spangler skickade då iväg sin son Lance Spangler tillsammans med ett litet duktigt team för att undersöka vad som har hänt med Avalon. Arthur skickade sedan efter karaktärerna i samråd med Lance som såg till att Pollman på Intersecure skickade sina bästa agenter.

Se med egna ögon

Lance envisas med att säga att karaktärerna skall få se med egna ögon vad det är som har hänt. Han ger dem några riktigt gamla värmejackor i tung och otymplig bomull som luktar gammal olja och kall cigarettrök och ber sedan karaktärerna följa med och: *"Se med egna ögon vad det är som har hänt!"*

Förflyttning på oljeriggen

Eftersom oljeriggens motorer inte är igång så fungerar varken värme, belysning, kommunikation eller navigering på Avalon. Detta gör det väldigt jobbigt att röra sig någonstans inomhus på Avalon.

Gångvägarna på oljeriggen är sällan mer än två meter breda och utan medhavd belysning tar det inte lång tid innan man har villat bort sig i de många krökarna och små utrymmen som finns lite överallt.

I gångarna går kablar och rör, allt belagt med ett fem centimeter klabbigt skikt av skit från oljeriggens alla år i drift.

Fyrklöver och burkskinka

Lance Spangler meddelar efter en tids vandring genom oljeriggen att de är framme och Sean Walters öppnar den tunga dörren och låter karaktärerna ta sig förbi honom och inspektera rummet.

Rummet är ungefär tio gånger tio meter stort och domineeras av en mängd med metallhyllor som innehåller papperslådor, säckar och trälådor huller om buller. De smala gångarna verkar ha en beläggning av blad eller halm.

Karaktärerna kan upptäcka följande:

♣ Till skillnad från ute i gångarna luktar det gammal skog inne i detta rummet.

♣ Det som ligger på golvet är fyrklöver. Allt är fyrklöver. De är lite vissnade men man skulle kunna tänka sig att de blev plockade för en fem minuter sedan (om någon karaktär tar med sig ett fyrklöver kommer det aldrig att vissna och man kan få för sig att bladet fortfarande är varmt).

♣ I trälådorna ligger det bland annat burkskinka som enligt sin förpackningsdag tillverkades för nästan trettio år sedan.

Det här är fel oljerigg...

När karaktärerna har upptäckt det mesta och förmodligen börjar ställa Lance och de andra mot väggen så flyttar sig Sean från dörren han har stått mot och Lance riktar ficklampan mot dörren. Det står "Avalon" på dörren.

Likaså står det på vissa av säckarna och lådorna som finns i rummet. Ingenstans står det att något av det som finns i rummet, eller rummet för den delen, är Avalon II. Lance tar tillfället i akt att välkomna karaktärerna till Avalon I och låter sin flaska med whiskey gå laget runt så att alla får i sig en liten jävel.

Vad är det här för ett jävla skämt?

Förmodligen kommer karaktärerna tro att Lance och de andra skämtar med dem. Men när de tänker efter så börjar ett plus ett bli två. Oljeriggen ser gammal ut, har gammal teknologi och de enda förstärkningsplagg som fanns att tillgå var bomullsjackorna som förmodligen Amundssen hade med sig på sina expeditioner.

Varken Lance, Sean eller Nick verkar vara på skämtarhumör, och efter att ha iaktagit karaktärernas reaktioner så ber Lance dem följa med till en plats till, inte så långt borta.

Fripassageraren

Sean visar karaktärerna nerför en trappa till och vidare genom laborinten tillsammans med Nick och Lance. Efter en fem minuters vandring genom mörka korridorer kommer de fram till en dörr som Sean öppnar och visar karaktärerna in igenom.

Rummet är cirka fyra gånger tre meter och förutom dörren ut mot korridoren som karaktärerna kom igenom finns det ytterligare tre luckförsedda dörrar på den andra väggen. Mitt i rummet står ett bord med lite hyllor ovanför och på en pall med tre fötter sitter en ung man i en likadan jacka

Blixtförälskad

Visserligen kan inte Morgan Andreotti använda sina krafter och göra någon av karaktärerna förälskad i henne utan att ha ögonkontakt. Men om någon av spelarna säger något som tyder på att karaktären kanske tyckte att Morgan såg rätt bra ut så kan man alltid som spelledare köra på en lightvariant på Morgans krafter som finns beskrivna i SLP kapitlet (sid 13).

som karaktärerna med en fotogenlykta, värmehandskar och en ordentlig mössa på huvudet. Mannen (Peters) röker på en cigarett och det ligger minst två paket med cigarettfimpar på golvet runt omkring honom.

Go get yourself a haircut!

När Nick kommer in i rummet säger han till Peters att han är förbjuden att röka och frågar om han vill att oljeriggen skall sprängas i småbitar. Peters hävdar att oljeriggen ju trots allt är tjugo år gammal och att det inte finns något explosivt kvar.

Lance avbryter deras diskussion/bråk och ber Peters ta en promenad ("*go get yourself a haircut!*") och lämna dem ifred.

Vad som kan gömmas i ett häkte

Lance visar karaktärerna fram till en av de gallerförsedda dörrarna. Han öppnar gallerluckan och tittar in. Han vänder sig sedan om och säger att hon sover, men att hon kanske bara låtsas och att karaktärerna skall ta det försiktigt. Därefter låter han karaktärerna titta.

Karaktärerna tittar in i ett rum, cirka två gånger två meter som innehåller en kemisk toalett i ena hörnet och en nerfälld sovbädd där det ligger en ung kvinna och sover med ansiktet mot väggen. Hon har långt mörkt hår, klädd i enkla och tunna sommarkläder och har en vacker kroppsform, om än kanske lite liten för en fullvuxen kvinna. Hon verkar sova.

Varken Lance, Sean eller Nick kommer att låsa upp dörren så att karaktärerna kan prata/röra/interagera med kvinnan i häktescellen. De hävdar att hon är en terrorist/sabotör och att de kommer att hålla henne i häktet tills polisen kommer, vilket är lite upp till karaktärerna.

Omständigheterna runt Morgan Andreotti

Karaktärerna kommer förmodligen att fråga Lance, Nick och Sean vem kvinnan är. Här under finns den informationen som Lance kan ge dem.

- ♣ Hennes namn är Morgan Andreotti, en tjugofyraårig student vid Birminghams Universitet som studerar Engelska och Egyptologi.

- ♣ Hon är tidigare straffad för landfridsbrott och störande av allmän ordning på grund av hennes medverkan i demonstrationer.

- ♣ Hon hittades i en av de fyra stödpelarna. Dessa stödpelare går hela vägen ner till havsbotten. Hon var nästan död av fukten och kylan när hon hittades. Hade hon hittats en eller två timmar senare hade hon varit död.

- ♣ Polis har inte kallats efter, det är upp till karaktärerna. Nick Morrisson har bestämt att Morgan skall sitta i häktet

(med handfängsel) tills polisen (eller karaktärerna) kan komma och ta hand om henne.

- ♣ Sean kan lite sjukvård och har stabiliserat henne. Sean tror inte att hon far illa av att sitta i häktet men är lite oroad om det måste fortgå en hel natt.

Lugnet innan stormen

Efter att karaktärerna har sett Morgan Andreotti tar Lance med sig alla upp i det provisoriska ledningsrummet igen, eftersom det är den enda platsen på oljeriggen som är uppvärmd. Karaktärerna har med sig en satelittelefon och det här är sista gången de kan använda sig av den för att ta kontakt med Pollman, helikopterpiloten eller någon annan.

Lance Spangler och de andra ur hans team kommer att vänta snällt i ledningsrummet på att få höra vad karaktärerna kommer att göra. Om karaktärerna inte vill stanna kvar i ledningsrummet utan gå runt på oljeriggen (det är en orkan på gång utomhus, se tidslinje för orkanen Elsa), kommer Nick att kräva att antingen han eller Sean följer med karaktärerna, så att de inte går vilse.

Satelittelefon

Det går inte att ringa med satelittelefonen inomhus i ledningsrummet (eller inomhus någonstans på oljeriggen) utan man måste ta sig till helikopterplattan för att kunna använda sig av telefonen. Samtalet kommer hela tiden att brytas av atmosfäriska störningar (orkanen Elsa) och det är svårt att höra vad den man talar med säger, och förmodligen tvärtom också.

Pollman kommer inte att ha så mycket intressant att säga. Han påminner karaktärerna om vad han skrev i sitt mail till dem. Om karaktärerna börjar berätta för Pollman om att oljeriggen skulle vara Avalon I så blir Pollman orolig för karaktärernas mentala hälsa. Ihärdar karaktärerna med att säga att de är på Avalon I ber Pollman dem att samla bevis (Intersecure har ju trots allt betalat ut försäkringspengar för Avalon I), och försöka ta reda på vad Spangler håller på med.

Helikopterpiloten säger att han tidigare hade fel. Han tittar på väderkartor och kan berätta att orkanen Elsa har bytt riktning och är på väg rakt mot oljeriggen. Han uppskattar att orkanen kommer att vara framme med full kraft om cirka tjugo minuter, plus minus fem minuter. Han ber om ursäkt. Om karaktärerna frågar ut honom om Avalon I och II kommer helikopterpiloten inte förstå vad de menar. Han kan eventuellt säga att han tyckte att helikopterplattan var lite liten...

Efter att karaktärerna har ringt i lagom lång tid går det inte att ringa längre. De atmosfäriska störningarna gör att man inte kan höra den man pratar med och tillslut går det inte att koppla upp samtal längre.

Utpressning

Lance och hans anställda har lite mera att säga och prata om efter att karaktärerna har fått reda på allt de kan berätta om Avalon I och II.

Lance sa tidigare att de inte hade problem med utpressning eller sabotage. Men vissa problem har de haft. Av Sean får karaktärerna en mindre hög med brevpapper där diverse hot mot EuroPetrol och deras oljeriggar, då främst Avalon, beskrivs av en grupp som tydligen kallar sig själva för TUA-

THA DE DANANN. Lance säger att det karaktärerna fick bara var fotokopior och att de kan få tillgång till originalen vid ett senare tillfälle.

Lance kan också berätta lite om Tuatha de Danann om karaktärerna/spelarna inte vet så mycket om dem. Tuatha de Danann var namnet på ett gammalt folkslag i de keltiska myterna som var vänner till Alverna/Älvorna och levde på de engelska öarna långt innan människorna kom dit. De skall ha agerat som naturens beskyddare och övervakare.

Varken Lance, Sean eller de andra tror för tillfället på att magi ligger bakom vad som har hänt på oljeriggen eller att keltiskt mytologi skulle vara inblandad, men... Morgan gör det tydligen eftersom hon är medlem i gruppen Tuatha de Danann som har skickat breven till EuroPetrol.

Lance, och resten av EuroPetrol, behöver karaktärernas hjälp med att ta reda på vad det är som har hänt på oljeriggen och vem det är som ligger bakom och ser helst att karaktärerna undersöker kopplingen mellan Morgan Andreotti och Tuatha de Danann.

Morgans gömställe

Morgan hittades i en av stöpelarna till oljeriggen. Dessa stödben går hela vägen ner till sjöbotten och är, förutom väldigt flexibla, extremt kalla och långa. Om ingen av karaktärerna/spelarna tycker att det är en bra ide att kontrollera stödbenet som Morgan hittades i kan alltid Sean föreslå att karaktärerna bör undersöka stödbenet.

Stödbenet börjar i ett rum på ungefär tio gånger tio meter i oljeriggen och tar sin form av ett djupt schakt med en diameter på en och en halv meter med en fastsvetsad stege som verkar leda hela vägen ner. Vem som än visade karaktärerna vägen ner (Sean, Nick eller Peters) kan informera karaktärerna att det är ungefär 120 meter ner till slutet av stödbenet.

Ingen har funderat på varför någon fick för sig att leta i ett stödben för eventuellt överlevande besättningsmän. Det är ett litet mysterium (Morgans egenskap *hint hint*).

Det finns några nödfacklor (sådana som man bryter på mitten för att de skall lysa) som man kan använda sig av för att ha med sig ljus ner i djupet. Stegen är hal och ingen kommer att rekommendera att man tar med sig den enda ficklampan de har med sig ner för stegen.

Det tar lång tid att klättra ner för alla de hala och kalla stegen och förmodligen är det väldigt svart och mörkt under tiden.

Vad man kan hitta i en stöpelare

Längst ner i stödbenet (upplöst av nedsläppta nödfacklor?) kan man hitta en enorm mängd med fyrklöver. Samma sort som de som fanns i förrådsrummet som Lance visade karaktärerna tidigare. Det doftar dessutom svagt av sommar i det inte allt för trånga utrymmet.

Botten av utrymmet är kanske fyra gånger fyra meter. Letar man lite ambitiöst där nere kommer man att hitta en silverdolk. Dolken verkar vara gjord av silver rakt igenom och den har ett utseende som påminner om medeltidens dolkar (1100 tal).

Om man stannar en längre tid nere i stöpelaren kommer

Silverdolkens egenskaper

Förutom att dolken är gjord av silver i ett gammalt (1100-tals) utförande så har den också några egenskaper.

Den första egenskapen blir tydlig om man lägger dolken på en skada (öppet/dolt) så kommer skadan att "försvinna" i flera timmar. Skadan kommer att komma tillbaka, men under tiden den är "borta" lider man inte av skadan och kan inte förvärra den.

Den andra egenskapen dolken har är att den kan öppna en portal till älvfolkets land. Detta kan dock bara ske vid vissa specifika tidpunkter och bara av vissa personer (måste vara släkt med älvor) och kan inte användas av karaktärerna.

man tillslut att höra konstiga röster/sånger. Dessa röster och sånger låter lite ovärldsliga och skulle väl kunna vara rösterna och sångerna från ett alvhov... inte för att karaktärerna/spelarna tror att det är det det är. Dessa röster och sånger hörs eftersom stöpelaren är en del av den icke-aktiverade portalen till alvernas land.

Situation normal...

Inget kan gå som på räls och efter kanske en halvtimme med orkanen Elsa så börjar saker och ting att... inte gå på räls. Det är också dags att ta ställning. Vem är det som är "the bad guy" och är de andra bara därför "good guys"?

Spelledarpersonerna kommer att dela upp sig i olika läger. Det första lägret består av Lance Spangler och Marcus Hennessey och de kommer att kämpa för att Morgan inte skall "försvinna" tillbaka till alvernas land.

Det andra lägret består av Nick Morrisson och Peters som kommer att försöka rädda så mycket som möjligt undan förstörelsen. Nick är beväpnad men har inte information om vad det är som pågår och kan därför ändra sitt agerande allt eftersom han lär sig mera om vad som pågår.

Det tredje lägret består av Sean Walters och Morgan Andreotti som kommer att kämpa för att Morgan skall överleva. Sean är dock inte medveten om hur Morgan bäst överlever, dvs öppna porten till alvernas land eller lämna över henne till det svarta skeppet. Detta tredje läger finns det stor chans att karaktärer som åker dit på Morgans speciella egenskap kommer att sälla sig till.

Det svarta skeppet

Karaktärer som inte har kontakt med stål (dvs inte håller i oljeriggen) har en chans att se det svarta skeppet ute i stormen medan det cirklar runt oljeriggen i förhoppning att få tag på alvdrottningen. Från oljeriggen går det dock inte att få en god uppsikt över vad det svarta skeppet är. Det vanligaste torde vara att karaktärerna får syn på de svarta seglen i ögonvrån och att seglen är borta när karaktärerna vänder sig om för att titta efter dem.

Every little thing she does is magic

Med största sannolikhet kommer Morgan att bli kontrollerade mera ingående efter att folk börjar försvinna och då är det dags för henne att använda sig av sin kraft. Alla på oljeriggen som tittar Morgan i ögonen kommer att bli förälskad och kommer att vilja göra sitt yttersta för att rädda henne undan

Magisk immunitet

Vissa ombord Avalon kommer inte att påverkas av Morgan och det är möjligt att någon av karaktärerna kommer att upptäcka detta under scenariots gång. Denne någon är Lance Spangler och anledningen till att han inte påverkas av Morgan kommer eventuellt att undersökas i en framtida fortsättning på detta scenariot.

situationen. Nu kan dock inte Morgan bestämma hur de drabbade skall rädda henne ur situationen vilket kan leda till lite olika "räddningar".

♣ Den enklaste och kanske mest uppenbara sättet att rädda Morgan är att se till att hon får tillgång till avancerad sjukvård, något som inte finns på oljeriggen. Mao vill den drabbade frakta Morgan från oljeriggen till ett sjukhus. Det faktum att det blåser orkan utomhus är bara ett litet problem som med lite tur kan lösas...

♣ Morgan kan kanske klara sig på oljeriggen tills orkanen har bedarrats och man kan flytta henne medelst helikopter till ett sjukhus, men inte så länge som hennes Nemesis (vem? avgör själv) motarbetar den drabbade. Men om Nemesisen skulle ramla ner i ett schakt eller kanske blåsa av oljeriggen...

♣ Det allra enklaste sättet att rädda Morgan är att ta hand om henne på oljeriggen och vad är det som säger att den drabbade av hennes egenskaper inte skulle kunna ta hand om henne? (Sean har viss sjukvårdsutbildning). Men om någon lägger sig i kan det ha digra konsekvenser för Morgan... det får inte hända.

We need more power...

Oljeriggen har, precis som andra oljerigg, avancerade system som ser till att hålla oljeriggen på rätt köl när det blåser svåra stormar och orkaner. Men dessa system kräver elektricitet, vilket betyder att oljeriggens enorma dieselgeneratorer måste fungera på något sätt vilket de helt klart inte gör.

När orkanen Elsa slår till med full kraft märker alla ombord efter inte mera än en halvtimme att oljeriggen börjar rulla något ordentligt i stormbyarna. Om ingen av karaktärerna bryr sig om detta faktum kommer någon av spelardarpersonerna berätta att oljeriggen kommer att kapsejsa inom den kommande timmen om inte orkanen ebbat ut (kommer inte att hända, den är magisk) eller om stabiliseringssystemen sätts igång igen.

Om personer dör och deras död skall utredas samtidigt som man försöker få oljeriggen stabiliserad på något sätt kommer givetvis detta göra att det tar längre tid, tid som kanske inte finns.

Det är lite tråkigt att sänka oljeriggen då det kanske inte ger så mycket till scenariot men man kan alltid använda sig av det mot slutet av scenariot för att få karaktärerna och spelarna att skynda sig lite mera.

Det finns några sätt att råda bot på denna situationen. Det finns förmodligen flera än de som står skrivna härunder och gott rollspel skall premieras.

♣ Karaktärerna är på en oljerigg, då borde det finnas rå-

olja någonstans. Råoljan kan kokas till diesel. Det kommer att ta tid (ungefär så mycket att det är oliiiddligt spännande) och dieseln kommer inte att vara av den bästa kvaliteten vilket betyder att man måste ha generatorerna under uppsikt hela tiden.

♣ Med lite arbete och mycket tid framför de elektriska/mekaniska planerna av hur oljeriggens stabilitetssystem fungerar kan man med en lödkolv, lite tålmod, kunskap och mycket tur få stabiliseringssystemet att fungera med den strömmen som nödgeneratorerna EuroPetrol tog med sig ut kan ge. Detta kommer dock att betyda att det kommer att bli väldigt kallt på hela oljeriggen.

♣ Man kan sänka oljeriggen för att på ett sådant sätt minska risken för att oljeriggen skall kapsejsa. Detta görs enklast genom att man vattenfyller stödpelarna och kanske till och med de lägsta nivåerna av oljeriggen. Detta är inte en allt för lätt operation och kan mycket väl leda till att man sänker hela oljeriggen med manskap och utrustning (kuttern?).

...all fucked up!

De grupperingar som har uppstått under de få timmar som har förflutit kommer nu att börja starta mindre krig mot varandra. De första som stryker med är förmodligen Marcus Hennessey och Josh Peters. Lance och Nick kommer att skylla på varandra eller karaktärerna. Sean kommer förmodligen att låsa in sig med Morgan i häktet och försöka ta hand om henne så gott det går.

Bara att försöka hålla sig vid liv på oljeriggen är problem nog, men nu börjar folk dö till höger och vänster. Tillhyggena som använts vid morden är stolsben, brandyxor eller liknande. Det finns som tur var (?) inga handeldvapen på oljeriggen... eller finns det?

Låt gärna karaktärerna försöka styra upp kaoset, men låt dem inte lyckas. I samma ögonblick som det verkar som om de har fått kontrollen över situationen är det dags att låta något nytt hända igen... och vem vet om inte karaktärerna kommer att ta sig ton mot varandra?

Oljeriggen kan hamna i fara igen, någon galning förstör hela manöverbryggan med en eldyxa vilket har sönder orkansystemet, någon håller ut dieseln som finns ombord så att kylan sprider sig på oljeriggen igen osv...

Grand Finale

När det har gått tillräckligt mycket tid och spelarna och karaktärerna börjar få ett grepp på vad som händer, även om de kanske inte försår varför, är det dags för den stora finalen.

Before you die mr Bond...

Någon måste givetvis informera spelarna/karaktärerna vad det är som har hänt/händer/kommer att hända på Avalon. De två givna kandidaterna för detta är antingen Lance Spangler eller Nick Morrisson. Här nedan finns två kortare tal från de båda som du som spelare kan välja att spela ut för spelarna, eller använda som grund för ett eget utspel.

Lance Spangler:

"Min far har fått för sig att han skall leva för evigt. Han spenderade nästan hela mitt arv i sina försök att hitta evigheten. När han tillslut fann den, Lyona, gjorde han sitt bästa för att unyttja

situationen. Min far har många oljerigggar i detta området. Excalibur, Graal... alla med namn från kung Arthur legenden. För min far trodde att han hade hittat den bortglömda ön, ön där häxorna från förr fortfarande fanns, och han trodde att han skulle kunna få kontakt med dem genom dessa... oljerigggar.

Well... Visst verkar det som om han har lyckats? Morgan är en mycket speciell kvinna. Jag antar att ni har märkt det. Det finns ingen anledning för er att följa efter mig. Jag kommer att ta den enda kuttern och lämna den här oljeriggen tillsammans med Morgan, om jag så måste skjuta Sean i benen för att få honom att släppa henne, och ni kommer inte att följa med. Jag har anledning att tro att stormen kommer att bedarra kort efter att jag har lämnat Avalon. Följ inte efter mig!"

Nick Morrisson:

"Gubben är inte klok. Han tror att han har hittat källan till evigheten. Kvinnan i häktet, Morgan, skall tydligen ha något med det hela att göra. Jag vet inte hela historien, men jag har pusslat ihop delar av den. Tydligen har gubben letat efter alvernas förlorade land hela sitt liv. Det här landet som Tuatha De Danann hävdar att de kommer ifrån. Vi skall befinna oss rakt ovanför deras land, eller Lyona som jag tror att det kallas, just nu. Dessa oljerigggar, det finns flera än Avalon, skall på något sätt locka fram innevånarna i Lyona och de skall kunna se till att gubben får leva i all evighet.

Det kanske låter otroligt, men titta er omkring. Ni befinner er på en tjugo år gammal oljerigg som försvann för flera år sedan! Det är inte direkt naturliga saker som har hänt här. Låt för faan inte gubben eller hans son, Lance, få det de vill ha. Jag vet inte vad det är Morgan är, men jag tror inte att gubben kommer att hjälpa henne..."

Ut på böljan den blå...

När så karaktärerna har fattat lite mera av vad det är som har hänt så upptäcker de att Lance har fått med sig Morgan ner till en av de kuttrar som finns längst ner på oljeriggen. Han har fått igång den och är på väg att styra ut från det relativa lugnet vid oljeriggen rakt ut i stormen. Precis som innan kan karaktärer som inte har kontakt med stål få syn på det svarta skeppet. Den här gången inte bara i ögonvrån utan de kan få en god överblick av skeppet.

Givetvis finns det en kutter kvar till spelarna. Den är förmodligen saboterad av Lance, men karaktärerna kan få den till att fungera. Sedan följer (förhoppningsvis) en båtjakt där karaktärerna försöker komma ifatt Lance och Morgan.

Det här är slutscenen så det är bara att bre på med det dramatiska. Låt karaktärerna komma ifatt Lance och låt dem borda den lilla kuttern. En liten stridighet kan utbryta mellan karaktärerna och Lance. Morgan ser ut att vara enormt sjuk om någon kollar upp henne.

Mitt i denna dispyt kommer det svarta skeppet, rakt mot de två (?) kuttrarna. Karaktärerna kan precis kasta sig ur vägen innan det svarta skeppet skär rakt igenom Lance kutter och sänker den på platsen.

Elden bakom röken

Den sanna historien bakom Avalon I, Avalon II och EuroPetrol personifieras av Arthur Spangler. EuroPetrol har under Arthur's kompetenta händer utvidgas och är ett av Europas största oljeföretag, men det är inte därför Arthur håller på med vad han håller på med.

Arthur har, som så många andra människor med lite för mycket makt och lite för lite medkänsla, börjat leta efter ett sätt att leva för evigt. Arthur råkade i sitt sökande efter denna evighetsdryck hitta referenser till TUATHA DE DANANN. Legenderna säger att om man hittar till deras land så kommer man att leva för evigt. Denna information gör att Arthur börja undersöka sanningshalten i legenderna bakom De Danann och hittar efter en viss tid bevis på att de faktiskt finns på riktigt.

Arthur tog reda på var Lyona låg och började bygga oljerigggar med fantasieggande namn från kung Arthur legenden på samma plats som alvriket borde finnas. Riktigt varför alvdrottningen valde att undersöka detta vet man inte, men att hon dök upp är ett faktum. Arthur's första oljerigg på Lyonas mark försvann (Avalon I) och nu har nånting hänt igen... man skall inte leka med elden.

Mer information om vad som har hänt på oljeriggen och vad som kommer att hända i framtiden kan man antingen läsa i Wolfgang Hohlbeins bok "Das Avalon Projekt", eller så kan man ge sig till tåls och hoppas på att det kommer en uppföljare till detta scenariot.

Den enorma bogen på Svarta skeppet skär igenom kuttern som om den vore gjord av vått papper. Ni hinner precis kasta er ur vägen. Uppe på relingen av det svarta skeppet ser ni hur långa individer i konstiga pälsar tittar ner på er. De ser vackra och grymma ut och det glimmar av metall under deras pälskläder. Lika snabbt som det dök upp försvinner skeppet igen. När ni tittar er omkring får ni syn på varandra... men varken Lance eller Morgan finns i er närhet. Det är mörkt, det pågår en orkan i er närhet och sjön hotar med att svälja er allihopa. Ni klamrar er förtvivlat fast vid de få flytbara sakerna som finns i vattnet. Det kommer att ta lång tid innan någon kommer att hitta er...

Tankar och funderingar

När man skriver ett scenario har man all information i huvudet. När någon annan spelleder och speltestar ens scenario märker man hur mycket information som fortfarande är kvar i ditt huvud och inte skrevs ner i scenariot. Så... här kommer förhoppningsvis det sista viktiga som bara fanns i mitt huvud tidigare.

Oljeriggar borrar olja va?

Jag är lite inne på att oljeriggen kanske inte borrar så mycket olja som man skulle kunna tro och detta stämmer bra det. För att vara en oljerigg för flera miljarder Euro skulle man kunna få ut mera olja genom att krossa gråsten på Gotland. Detta är dock inte så tydligt och det kommer att krävas lite undersökande från rollpersonerna för att kunna "bekräfta" detta.

Kära Elsa...

Om rollpersonerna går igenom alla personliga utrymmen så kommer de att hitta brev till nära och kära. I vissa av dessa breven så uttrycks det en oro för att de inte borrar upp så mycket olja som det borde göras och om arbetarnas jobb är i fara.

Dold information

Går man igenom Nick Morrissons dator så kommer man till slut till slutsatsen att något saknas. Detta något är siffror över hur mycket olja oljeriggen har dragit upp. Allt annat finns med, t.ex hur mycket toapapper Avalon I & II använder sig av på en normal vecka. Ställer man Nick mot väggen med denna informationen kan man få veta att oljeriggen i stort sett inte drar upp någon olja alls... men varför kräver mera pusslande.

You're all going to die down here...

För att göra det lite mera spännande kan det vara intressant att ta med några ögonblickshändelser där spelarna ser lite konstiga grejer innuti oljeriggen precis som de kan få syn på det svarta seglen utanför oljeriggen. Som i Resident Evil kan de få en drömsk bild av hur oljeriggen såg ut innan allt detta hände. Arbetare går förbi dem, det är inte så skitigt, ljuset är på i korridorerna osv... Bäst är kanske att tajma detta tills efter att karaktärerna har insett att det är Avalon I de

*Det är mänskligt att inte skriva med allt...
- ett gammalt scenarioskrivarordspråk*

befinner sig på och att de har hittat fyrklövern och lagt märke till att allt inte verkar vara normalt.

Morgan skriker lite...

Morgan kan bli lite ointressant när hon ligger i sin cell. Om det verkar som om karaktärerna inte bryr sig så mycket om henne kan man alltid låta henne komma upp på fötterna och skrika på dem på gaeliska. Låt gärna scenen bli lite surrealistisk som när Galadriel funderar på hur hon skulle bli med the one ring i fellowship of the ring.

Givetvis faller Morgan ihop efteråt och det går inte att prata med henne mera. Men bara det att hon skrek på karaktärerna (och de andra i deras närhet) kan ju räcka för att de skall bli lite förtjusta i henne...

Avalon's utseende

Stämningen på Avalon

Stämningen på Avalon påverkar hela oljeriggen och dess utseende. Avalon känns övergiven, gammal och sliten. All utrustning (som inte är medtagen) känns gammal. Plastdetaljer är spruckna och som gjorda av bakelit. Järn, plåt och ståldetaljer är alla rostiga och söndriga, med sylvassa kanter som kan skära sönder allt från tunna sommarkläder till tjock, garvad hud.

Samtidigt finns det en känsla av det underbara, det vackra och det sanna (närheten till Lyona). Denna känsla är som mest uppenbar när karaktärerna är i närheten av fyrklöver och som starkast och intensivast när karaktärerna inte har kontakt med kallt stål.

Oljeriggen

Avalon ser ut som nästan alla andra oljeriggar. En fyrkantig konstruktion på fyra stödben med ett rör som går från mitten av oljeriggen till oljefälten flera hundra meter under vattnets yta. Runt oljeriggen finns det nät så att ingen skall kunna ramla av oljeriggen utan åtminstone lite problem.

Största delen av oljeriggen är byggd av metall, främst rostfritt (trots detta lätt rostande i den salta fuktiga havsluften) kallt stål.

Då inte dieselgeneratorerna är igång (brist på diesel) så fungerar inte elektriciteten ombord. Alltså fungerar inte ljuset, värmen, stabiliseringssystemen, navigeringssystemen, kommunikationssystemen osv, vilket kan vara ett problem.

Kommandobryggan

Kommandobryggan är den översta delen av oljeriggen som överhuvudtaget går att vistas på eftersom det blåser hårt utomhus och temperaturerna (i vindstilla områden) har sjunkit ner mot minus fem grader celsius, vilket bara blir värre ju hårdare orkanen Elsa slår mot oljeriggen.

Helikopterplattan

Överst på Avalon (med undantag av oljeborrtnet) ligger helikopterplattan som ligger ovanför manöverbryggan och hela den byggnad som huserar besättningen på Avalon. Helikopterplattan är byggd för att kunna ta emot de allra största helikoptrarna och har i vanliga fall blinkande ljus lite här och där på plattan, men eftersom inte strömmen fungerar

Der Heliport der Avalon II war einfach ein überdimensionales Stück Eisen, das sich dreißig oder möglicherweise auch vierzig Meter weit über dem Meer erhob. In regelmäßigen Abständen waren breite, runde Lampen in den Boden eingelassen, um die Plattform auch bei einer Nachtlandung oder bei schlechtem Wetter sichtbar werden zu lassen.
- Wolfgang Hohlbein (Das Avalon Projekt)

så fungerar inte navigationssystemet för landande helikoptrar heller.

Manöverbryggan

Under helikopterplattan ligger Manöverbryggan där utrymmen för navigation av oljeriggen och dess skötsel finns. Lance och hans grupp har gjort en del av manöverbryggan (som beskrivs i inledningen av kapitlet "Händelser på Avalon") dräglig för boende med medtagna dieselgeneratorer och diesel.

Själva manöverbryggan består av ett stort rum med enorma (förstärkta) panoramafönster som ser ut över oljeriggen och det omkringliggande havet. Manöverbryggan är fylld med teknik, datorer, säkringar och diverse andra maskiner som används för att hålla oljeriggen på rätt plats och under rätt omständigheter för att man skall kunna pumpa upp så mycket olja som möjligt från havsbotten.

Bostads och förvaringsrum

En våning under manöverbryggan börjar bostads och förvaringsutrymmena och fortsätter fem våningar neråt. Varje våning täcker ungefär 150 m² och det finns bostadsutrymmen för 200 man ombord (i tvåmanshytter). Det finns dessutom ett större rum på varje våning med en större tv med videobandspelare, playstation och ett antal soffor där manskapen kan underhålla sig själva och varandra när de inte sliter med oljeborrning. Bostadsutrymmena är förhållandevis städade. Det ligger inget konstigt framme och sängarna är bäddade. Det ligger en centimeter med smuts, mestadels damm, över nästan allt på dessa våningarna och korridorerna är inte rena på något sätt.

Förvaringsrummen innehåller på de övre våningarna mest

personliga tillhörigheter; kläder, bilder på familj och släkt, klockor, pornografi, filmsamlingar, ryggsäckar osv. På de lägre våningarna börjar större förvaringsutrymmen breda ut sig med rum fyllda med (ett med burkskinka och fyrklöver) förstärkningskläder, regnkläder, sjukvårdsutrustning osv.

Maskinrum och verkstäder

Under bostads och förvaringsutrymmena breder större maskinrum och verkstäder ut sig. De ligger i höjd med den stora öppna ytan på oljeriggen där själva oljeborrtornet står och fortsätter ner under oljeriggen.

Maskinrum

Under själva oljeborrtornet ligger det ett enormt maskinrum som tar upp nästan två våningar. Detta rum innehåller maskinerna som driver oljeborrtornet och det är i detta rummet som manskapet sliter med att få på nya borrhuvuden och förlänga borren.

Det finns massvis med verktyg och utrustning i detta rummet, men alla förutom de analoga verktygen, fungerar inte då de kräver ström eller tryckluft för att fungera.

Verkstäder

Under och vid sidan om detta enorma maskinutrymme finns det mindre verkstäder och förråd. Verkstäderna är tillsammans fullt utrustade och man skulle lätt kunna reparera hela oljeriggen om det inte vore för det faktum att det inte finns någon elektricitet.

Förråden är halvfyllda med oljetunnor (modell stor!), nödräddningsutrustning, borrhuvuden och borrhör. Allt är givetvis gammalt och är belagt med en smutsig yta, vissa av sakerna ser dessutom rostiga ut, som om de har varit exponerade för fuktig, salt, luft under en längre tid.

Stödben och oljeborrtornet

Oljeriggen har fyra stödben som sträcker sig långt ner under havets yta. Dessa stödben är nästan femtio meter djupa och slutar med ett litet utrymme och en enormt tung ballastvikt. Dessa fyra stödben skall hålla oljeriggen vertikal under nästan vilket väder som helst, i alla fall om alla andra system på oljeriggen fungerade. Hur utrymmet längst nere i stödbenet ser ut står beskrivet på sida 7 (Vad man kan hitta i en stödpelare).

Oljeborrtornet sträcker sig trettio meter upp i luften och hela vägen ner till havets botten. Man kan klättra upp i tornet (vilket inte rekommenderas under stormen och natten!), men man kan inte klättra ner i borrhörnet till havets botten. Oljeborrtornet är flexibelt för att klara av mindre förflyttningar i sidled, men när inte systemen fungerar och ankarkettingarna som håller oljeriggen på plats släpper från sina fästen kan oljeborrtornet mycket väl gå sönder vilket skulle påverka oljeriggens förmåga att hålla sig upprätt mycket negativt.

Spelledarpersoner

Lance Spangler

Vice VD EuroPetrol

Lance Spangler är Arthur Spanglers äldsta, och enda, son. Arthur Spangler är VD för EuroPetrol och han har gett sin son Lance i uppdrag att lösa röran med Avalon.

Lance tycker om både sin far, och att jobba under sin far med EuroPetrol. Men han tycker inte om situationen han är i nu. Han försöker skämta bort det fullkomligt absurda i att han befinner sig på Avalon I istället för Avalon II och hoppas verkligen att Försäkringsagenterna kommer att komma på en rationell lösning på vad som kan ha hänt vid oljeriggen.

Lance Spangler vill helst inte berätta något av det han och hans team har hittat på Avalon I. Inte för att Lance misstror karaktärerna, han misstror sig själv. Han har fortfarande inte riktigt greppat att han befinner sig på Avalon I och inte Avalon II och mellan de konstiga högarna av fyrklöver, kvinnan de hittade i borrhullet och ovädret som närmar sig oljeriggen vill Lance desperat att någon skall berätta för honom att han har fel och att allt är normalt.

Särskilda egenskaper

Lance Spangler besitter inga egentliga speciella egenskaper förutom att han är Vice VD i EuroPetrol och Arthur Spanglers son. Han är inte beväpnad och efter att han har visat karaktärerna allt han har hittat kommer han att sluta ta initiativet och vänta på att någon skall rädda honom från situationen han befinner sig i. Lance är en förkortning av hans fullständiga namn: Lancelot Spangler.

Regeltekniska egenskaper

ATTRIBUT: Arvtagare +3, Bildad +2, Dåligt Rykte -1, Enkelspårig -2, Ledare +2, Lojal -2, Rikedom +2. SKICKLIGHETER: Ledarskap 6, Retorik 4, Undre Världen 2, Uppträda 4, Rörliga Manövrer 2, Filosofi 2, Historia 2, Legender 2, Lätta enhandsvapen 4.

Marcus Hennessey

Chefsrevisor EuroPetrol

Marcus Hennessey är en gammal och grå gubbe som har hållt på med siffror, inventeringar och utvärderingar sedan långt innan Lance Spangler ens var påtänkt. Marcus Hennessey känner till nästan allt som har med EuroPetrol att göra. Marcus är förmodligen den enda personen i världen som med

”Mein name ist Spangler, Lance Spangler. ... Der alte Griesgram dahinten ist Marcus Hennessey, der Chefbuchhalter unserer Firma, dann Sean Walters, mein persönlicher Assistent, und Nick Morrisson. Nick ist unser Sicherheitsexperte und Chef des Werkschutzes.”

- Lance Spangler (Das Avalon Projekt, Wolfgang Hohlbein)

säkerhet skulle kunna avgöra om oljeriggen de är på är Avalon I eller inte eftersom Marcus har en detaljerad lista på allt som fanns på Avalon I när hon försvann. Marcus är lojal mot Spangler, både Lance och Arthur Spangler, och kommer att försöka hjälpa Lance att göra det Lance vill ha gjort.

Särskilda egenskaper

Marcus är en så kallad *mook* och har därför inga egentligen användbara särskilda egenskaper. Det är med andra ord inga problem att göra sig av med Marcus rätt tidigt in i scenariot.

Regeltekniska egenskaper

ATTRIBUT: Bildad +4, Gammal +2, Hästminne +2, Lojalitet -2, Reumatism -2, Synfel -2. SKICKLIGHETER: Retorik 2, Redovisningskunskap 6, Datorkunskap 2, Språk 2.

Sean Walters

Lance Spanglers personliga assistent

Som Lance Spanglers personliga assistent arbetar Sean Walters med lite vad som helst. Sean är utbildad sekreterare och livvakt och har vissa medicinska kunskaper. Sean är i trettioårsåldern och är förhållandevis trogen och lojal sin arbetsgivare.

Det är Sean som har tagit hand om Andreotti och håller därför sakta och säkert på att komma under alvdrottningens inflytande (se Morgans särskilda egenskap som alvdrottning) och kan därför börja agera lite ologiskt och konstigt under slutet av scenariot.

Särskilda egenskaper

Sean är också lite granna av en *mook* och har därför inga speciella egenskaper. Sean kan dock lite granna om medicin (avancerad första hjälpen) och kan alltid komma med informa-

tion om att de båda Spanglers har varit väldigt förtegnade med information om Avalon I & II och oljeriggarnas syfte... för så mycket olja verkar de inte pumpa upp från havsbotten.

Regeltekniska egenskaper

ATTRIBUT: Bildad +2, Enkelspårig -1, Förälskad +1, Lojalitet -1, Läkande Händer +1, Medkänsla -2, Styrkereserv +2. SKICKLIGHETER: Akrobatik 4, Automatvapen 2, Envishet 2, Läkekunst 2, Rörliga manövrer 4, Pistol 4.

Nick Morrisson

Säkerhetschef EuroPetrol

Nick Morrisson är en cynisk man i sina bästa år, trettio nånting. Morrisson är en tystlåten person som leder genom handling istället för att beodra andra att göra vad han vill få utfört. Som de allra flesta säkerhetschefer är Morrisson till viss del paranoid och uppskattar inte okända variabler i sina uträkningar.

Nick är egentligen inte lojal mot varken Lance eller Arthur Spangler, men kommer för den delen inte byta sida till rollpersonernas utan vidare. Nick kommer att ta hand om sig själv i första hand och andra i andra hand.

Särskilda egenskaper

Nick Morrissons speciella egenskaper är hans paranoja och hans tillgång till information. Som säkerhetschef vet Nick om väldigt mycket som pågår inom företaget som man inte kan utläsa i de officiella dokumenten och Nick har försökt att göra det till sin grej att veta mera om EuroPetrol än både Lance och Arthur.

Regeltekniska egenskaper

ATTRIBUT: Besatt -2, God Pistolskytt +2, Hästminne +2, Impopulär -1, Klartänkt +2, Ledare +2, Snabblärd +3, Turksam +2. SKICKLIGHETER: Envishet 4, Förhöra 4, Leta 4, Pistol 6, Taktik 4, Övertala 2.

Josh Peters

Nick Morrissons alltiallo

Josh är en vanlig skyddsvakt som beordrades med till Avalon av Nick Morrisson till att vara Nicks alltiallo. Josh har inga egentliga känslor för jobbet, förutom att det är lite kallt, utan nöjer sig med att sitta och röka sina cigaretter och försöka göra så lite som möjligt.

Särskilda egenskaper

Josh Peters är en *mook*. Punkt.

Regeltekniska egenskaper

ATTRIBUT: Butter -2, Intuition +2, Sorglös +2. SKICKLIGHETER: Pistol 2, Filosofi 2, Överlevnad 2.

Morgan Andreotti

24 år gammal student, terrorist och alvdrottning

Enligt EuroPetrol's efterforskningar är Morgan Andreotti en tjugofyra år gammal student vid Birmingham universitet där hon studerar Engelska och Egyptologi. Hon är dessutom straffad för landfridsbrott och störande av allmän ordning. Spanglers team hittade henne nere i borrhurrunnen och har behandlat henne för hennes nedkyllning sedan dess. De har inte en aning om hur hon dök upp där.

Men Morgan är inte detta egentligen. Morgan är Alvdrottning och har på grund av lite missöden hamnat i den mänskliga världen och har lite problem med att ta sig tillbaka till Lyona där hennes hov och hennes folk bor.

Särskilda egenskaper

Morgan Andreotti kommer inte att vakna till medvetande tillräckligt mycket för att karaktärerna kommer att kunna kommunicera med henne. Hon kommer dock att vara tillräckligt vid liv för att de karaktärer som tittar henne i ögonen kommer att bli störförälskade i henne och göra allt i sin makt för att se till att inget ont händer henne.

Morgan har denna effekten på folk som ser hennes ögon då hon till vardags är alvfolket drottning, och alvdrottningar har lite speciella förmågor.

T10 systemet

Varför T10 systemet?

Tja. För att det är bra. Förutom det så passar det in i scenariot eftersom det handlar till viss del om vad som händer med Västmark i dagens tid. Den där alvprinsessan? Hon finns beskriven i Västmark som Alvdrottningen. Men, tillbaka till T10 systemet. För er som inte vet hur det fungerar tänker jag dra igenom det fort här. Så håll i hattarna.

Värden och handlingar

De olika värdena som varje "figur" har är Attribut och Skickligheter. För att "lyckas" med en handling slår man ett slag. Ett slag slås genom att man rullar en T10 (tiosidig tärning) och lägger till värdet från ett lämpligt attribut och en lämplig skicklighet. Det värde man kommer fram till skall vara högre än det svårighetsvärde som spelledaren/berättaren har bestämt. En "normal" svårighet ligger på nio (9), men det finns en tabell här under som beskriver svårigheter, motstånd och modifikationer.

Attribut och skickligheter

Ett attribut ligger på mellan minus fyra till plus fyra i vanliga (mänskliga) fall, men kan fortsätta åt båda hållen. De allra flesta vanliga människor har noll i varje attribut. En skicklighet ligger på mellan noll och nästan vad som helst. Men de allra flesta skickligheterna blir inte större än plus sex och riktiga hjältar, genier och legender har kanske skickligheter på upp till plus tolv.

Obegränsade slag

I vanliga (icke-stressade) situationer kan en "figur" inte misslyckas med sina handlingar. Men i situationer där det är stressigt finns det en risk att misslyckas, men man kan också lyckas väldigt bra. Om man vid ett obegränsat slag slår en

"Verk i vilken texten eller delar därav ingår ska märkas med texten "vissa delar är © Krister Sundelin". Upphovsrätt och publiceringsrätt för de delar av texten som ingår i ett sådant verk kvarstår hos Krister Sundelin. Upphovsrätt och publiceringsrätt för resten av det verk i vilken texten eller delar därav ingår påverkas inte. Version 1.01, 2004-01-18"
- Krister Sundelin (T10-systemet.rtf)

nolla har man fumlat och misslyckats med sin handling och spelledaren bestämmer vad som händer istället. Om man däremot slår en nia får man fortsätta slå tärningen men lägger till nian man just slog. Får man en nia till så är det bara att fortsätta. Om man slår en nolla efter den första nian så betyder det inte att man har misslyckats.

Misslyckade och lyckade slag

Om man inte kommer upp till svårigheten på slaget så har man misslyckats med sin handling, lyckas man däremot komma över svårigheten (eller exakt lika mycket) så har man lyckats med sin handling. Får man över tio mer än svårigheten har "figuren" utfört handlingen perfekt och spelledaren måste komma på vad som har hänt.

Motsatta slag

Det kan komma tillfällen då figurerna (karaktärerna) försöker sig på att göra något som någon annan aktivt motarbetar. Då slår båda varsitt slag och den som lyckas bäst har lyckats. Om det blir oavgjort står det stilla i kampen och ingen har fått ett försprång före någon annan.

Mera om T10-systemet

Mera information om T10-systemet finns att hitta på Krister Sundelins hemsida: <http://www.foxtail.nu> eller i någon regelbok som har T10 loggon på framsidan precis som det här scenariot.

Detta är den kort korta versionen av reglerna. En lite längre (men fortfarande kort) version av reglerna finns i en fil som heter T10-systemet.rtf och kan laddas ner från Krister Sundelins hemsida.

SVÄRIGHET	MOTSTÅND	MODIFIKATION
Rutin	3	+6
Enkelt	6	+3
Utmanande	9	±0
Knepigt	12	-3
Svårt	15	-6
Mycket svårt	20	-11
Omänskligt	25	-16
Absurt	30	-21

Datum:

2009-03-13

Från:

Pollman (pollman@intersecure.de)

Till:

Fredrik Ljung (fredrik_ljung@intersecure.de), Mattias Henkel (mattias_henkel@intersecure.de), David Soert (david_soert@intersecure.de), Annika Holz (annika_holz@intersecure.de)

Ärende:

Nya arbetsuppgifter och tidpunkter. Ref: Avalon II

God förmiddag. Hoppas ni alla har sovit gott. Imorgon klockan 05.45 avgår ett cessna plan från Hohlbein strax utanför Hamburg. Detta plan kommer att ta er till London där EuroPetrol kommer att tillgodose er vidare resa till oljeriggen Avalon. Ni skall där bli emottagen av Lance Spangler, Vice VD för EuroPetrol som kommer att berätta för er vad det är som har hänt, och vad EuroPetrol behöver oss för. Jag skulle gissa på att inte alla kommer att vara överlyckliga över att se er där. Jag vet inte hur mycket information ni kommer att behöva på plats, men jag kommer att finnas vid min telefon, eller så vet min sekreterare var jag är, så det är bara att ringa. Jag kan säga så mycket som att EuroPetrol har försäkrat oljeriggen Avalon för en oehörd mängd Euro och enligt vad jag kan se har de rapporterat in, och fått betalt för, fem olyckor på de senaste fem åren. Om jag har förstått det rätt så har besättningen försvunnit från Avalon, men Arthur Spangler var eohört tystlåten om varför han ville ha er på plats, så kom ihåg att ni är mina gubbar, inte deras!

Lycka till!

Pollman

Die Berliner Zeitung

Dienstag, dreizehnte März in die Jahre unsere Gott zweitausendneun. 2009-03-13

22 besättningsmän saknas från Avalon II

LONDON - EuroPetrol har bekräftat att deras oljeplattform "Avalon II" skall ha råkat ut för en olycka och att de 22 besättningsmännen inte har återfunnits.

Av dessa tjugotvå besättningsmän skall tre ha varit tyskar och EuroPetrol skall igår ha meddelat alla de drabbades familjer och anhöriga. I övrigt har EuroPetrol varit väldigt förtegn med information men hävdar att de skall komma med mera information efter att deras egna utredning av vad som har hänt är klar. För att visa hur viktigt det är

för företaget är det Vice VD'n Lance Spangler som personligen har hand om utredningen.

Utredare från Intersecure, försäkringsföretaget som försäkrar EuroPetrols oljeriggar, kommer förmodligen att skicka utredare till platsen.

Ingen förklaring

Det finns ingen bra förklaring till vad som skulle kunna ha hänt Avalon II. Det har varit lugnt väder i hela området och oljeriggen genomgick en rigorös säkerhetsundersökning för så lite som sex månader sedan enligt EuroPetrols hemsida.



Snarlika öden

Avalon II ligger på nästan samma plats som dess föregångare Avalon I gjorde när den försvann i nordatlanten för tjugofem år sedan med 44 besättningsmän under en av det årets starkaste stormar. Detta har lett till ett antal

spekulationer på internet. Likadant spekuleras det på de europeiska börserna om antingen EuroPetrol eller Intersecure kommer att klara av denna krisen med kvarhållen likviditet.

Text: Martin Annander
Fot: Per Bengtsson

From: danann@hotmail.com
To: info@europetrol.de
22:59 CET, 2007-05-21
Subject: Avalon Oilrig

To whom it may concern. Continued drilling of the oilrig Avalon will lead to a disaster. Please dismantle the oilrig now and evacuate the area. This warning will be sent to you two more time. Next spring something bad will happen the oilrig and all persons onboard. Please take this warning seriously.

Zu ver es gehört. Weiter verwenden auf das ölbormaschine Avalon würden in einem katastrof enden. Bitte halt mit dem ölbormaschine öl zu borren und aus die plats umgezogen. Wir würden ihnen diesses achtung zwei mal noch schicken. Nächstes frühling wurden etwas schlecht die ölbormaschine und die manschaft geschehen. Bitte nehmen sie dieses achtung ernst!

Regards,
Tuatha De Danann

From: danann@rocketmail.com
To: info@europetrol.de
09:16 CET, 2007-11-16
Subject: Avalon Oilrig

To whom it may concern. Continued drilling of the oilrig Avalon will lead to a disaster. Please dismantle the oilrig now and evacuate the area. This warning will be sent to you one more time. Next spring something bad will happen the oilrig and all persons onboard. Please take this warning seriously.

PS. Stop trying to close us down. You cant!

Zu ver es gehört. Weiter verwenden auf das ölbormaschine Avalon würden in einem katastrof enden. Bitte halt mit dem ölbormaschine öl zu borren und aus die plats umgezogen. Wir würden ihnen diesses achtung ein mal noch schicken. Nächstes frühling wurden etwas schlecht die ölbormaschine und die manschaft geschehen. Bitte nehmen sie dieses achtung ernst!

PS. Bitte versucht nicht uns zu stoppen. Sie kann es nicht!

Regards,
Tuatha De Danann

From: danann@freemailusa.net
To: info@europetrol.de
09:16 CET, 2008-02-16
Subject: Avalon Oilrig

You have not taken our warnings seriously. We cant risk the continued drilling of the oilrig Avalon to continue and will do our best to prevent the coming disaster. Please dismantle the oilrig now and evacuate the area. This is the final warning. This spring something bad will happen the oilrig and all persons onboard. You have been warned!

Sie hast nicht unsere achtungen ernst nimt. Wir kann nicht der Risiko von ein katastrof vertragen und will unsere bestes tun es zu nullifieren. Bitte halt mit dem ölbormaschine öl zu borren und aus die plats umgezogen. Dies ist unsere letztes achtung. Dieses frühling wurden etwas schlecht die ölbormaschine und die manschaft geschehen.
Sie ist gemeldet!

Regards,
Tuatha De Danann

Fredrik Ljung

Hmm... har inte jag hört talas om Avalon innan. Var det inte något jag satt och funderade på? Tja i vilket fall som helst så har ju den där Arthur stora problem med Arthur myten. Döpa oljeriggar och sin son efter en myt. För visst måste Lance vara en förkörning av Lancelot... Tja. Undrar hur det påverkar den stackars killen. Kan det vara så att han tror sig vara Lancelot från sagan? Han är ju arvtagaren till EuroPetrol... undrar om han har fantiserat om sin mamma. Typisk Oidipus situation... och den här gången är det pappan som har startat det. Han kanske inte tycker om sin son eller sin fru... förutsatt att han har en... det kan ju ha varit en tillfällig förbindelse. Det är möjligt att piloten sa att det inte skulle vara dåligt väder här ute men det ser verkligen ut som om det är en storm på gång... fast vad vet jag om sådant. Kanske skulle fråga David... eller då får man bara en genomgång om hur väderfronter uppstår. Men det skall bli intressant att möta Lance. Undrar om han kommer att bete sig som han borde enligt den gamle Freud. Det här kan nog bli ett kul litet experiment...

*Oärlig skulle jag vill inte vilja säga att han är, jag vet ju inte varför han ljuger oss upp i ansiktet, men ljuger gör han.
- Fredrik Ljung*

till Pollmans dreamteam, eller "Die Fantastichen Vier" som Pollman kallar dem. Som medlem i detta dreamteam tar Fredrik hand om Intersecures svåraste och känsligaste försäkringsärenden. Dessutom har han fått lära sig att skjuta med pistol och har en licens för att bära vapen i tjänst i Tyskland, ett steg närmare James Bond.

Utseende

Fredrik Ljung är kort. Väckligt kort. En meter och sextiofyra centimeter lång är precis så att han syns i de flesta människors synfält. För att kontra detta går Fredrik alltid klädd i väldigt färgstarka kläder (dock smakfullt utvalda) och ser till att han alltid har den senaste frisyren och ögonfärgen (kontaktlinser).

Kunskaper

Sju år på högskola med lite olika kurser har lärt Fredrik en massa om allt möjligt. Mest har Fredrik dock läst psykologi med inriktning på hur människor beter sig mot varandra. Efter två år på polishögskola är Fredrik inte heller helt borttappad vad gäller undersökningar, utredningar eller för den delen att springa hundra meter på tio sekunder.

Vänner och bekanta

För en person med en stor talang för att veta vad folk menar och vill har Fredrik väldigt dåligt med vänner och bekanta. Förutom de tre andra i Pollmans dreamteam; Mattias Henkel - den levande datormaskinen, David Soert - Intersecures svar på Stephen Hawkings och Annika Holz - ledaren och den oförtröttlige utredaren, har faktiskt inte Fredrik så många mera vänner eller för den delen bekanta.

Regel tekniska egenskaper

ATTRIBUT: Bildad +2, Genomträngande Blick +4, Impopulär -2, Liten -2, Medkänsla +1, Rik +1. SKICKLIGHETER: Bibliotekskunskap 2, Etikett 2, Filosofi 2, Pistol 2, Undersökning 2, Styrkedemonstration 2, Förhöra 4, Psykologi 4, Övertala 4, Personkänedom 6.

Karaktärsbeskrivning

Fredrik visste väldigt tidigt vad det var han ville hålla på med när han blev vuxen. Han skulle bli en hemlig agent. Syokonsulenter på de olika skolorna han gick till kunde dock inte berätta vad det var han skulle utbildas till för att den tyska staten skulle anställa honom med en licens att döda. Ungefär halvvägs in i sin högskoleutbildning till polis tröttnade Fredrik och började läsa lite småkurser istället. Psykologi blev Fredriks räddning. Det visade sig att Fredrik hade en stor talang på att läsa människor. Så efter tre år till på högskola och med en doktorsavhandling med namnet "Intermänsklig kommunikation - den freudianska lögnen" var Fredrik i stort sett klar med vad han skulle bli som vuxen. Nu gällde det bara att hitta någon som skulle anställa honom.

Det var en olycka som faktiskt anställde honom. På väg till en anställningsintervju för "Mannfred Gottfried Mentalinstitut" blev Fredrik påkörd av Pollman från Intersecure. När Pollman insåg vilken människokännare Fredrik var erbjöd Pollman honom ett jobb där och då. Fredrik hade tillslut fått ett jobb som liknade en hemlig agent.

Det tog inte lång tid innan Fredriks talang ledde honom

Mattias Henkel

Det finns ingen rationell anledning till att vi skall kallas ut till en oljerigg som saknar 22 besättningsmän om det inte är något annat som har hänt. Olycksfallsförsäkringar, livsförsäkringar och liknande är inte vad den här gruppen sysslar med. Så vad kan det vara? ... sabotage kan ju vara en tänkbar anledning. Miljöterrorism bekämpas inte lika noggrant som militär och civil terrorism även om Frankrike inte bangar för att sänka Greenpeacebåtar. Hmm... Men vilken form av sabotage hade lämnat oljeriggen intakt, i alla fall tillräckligt intakt för att man skall kunna landa på den med en helikopter, men tillräckligt illa för att 22 besättningsmän skall saknas. Kidnappning? ... fast då borde återigen inte vi vara här... Jag tror inte att Pollman vet mera än vad han har sagt. I alla fall inget väsentligt... Faan, jag borde ha googlat Europetrol innan jag hoppade på den här fallfärdiga helikoptern. Oljebolag. Borrar olja. Vänta lite... läste jag inte någonstans att de trots många oljerigggar inte fick upp så mycket olja? Jo faan... gubben som leder företaget skall vara en såndär visionär... undrar om det har med saken att göra...

Inget händer utan anledningar och tar man bara reda på anledningen så brukar allt annat lösa sig rätt snabbt.

- Mattias Henkel

på en prispall med hela världens ögon på sig och en olympisk guldmedalj runt halsen.

Mattias fick anställning som datahanterare på Intersecure och förstod snabbt att han hade en talang att sortera igenom enorma mängder med data och komma till slutsatser om vad allt betydde. Mattias såg sambanden som andra helt missade och detta gjorde honom intressant för Pollman som såg till att Mattias började jobba i hans dreamteam, något som Mattias aldrig har ångrat att han gick med på.

Utseende

Trots att det var tio år sedan Mattias var en professionell idrottsman har han kvar utseendet. En och åttio lång utan allt för mycket underhudsfett ser Mattias rätt bra ut... om man fixade till hans blandning av klädstilar och den ursäkt till frisyr han har för tillfället. Mattias haltar dock fortfarande rätt gravt efter olyckan.

Kunskaper

Mattias kan data och databearbetning på ett sätt som förmodligen inte ens vetenskapen kan förklara. Finns det några sammanband mellan olika skilda data kan Mattias hitta dem, och för det mesta snabbt.

Vänner och bekanta

Mattias har inga egentliga vänner förutom Fredrik - den mänskliga lögnedektorn, David - den levande uppslagsboken och Annika, ledaren och den outröttliga blodhunden. Några bekanta från idrottsvärlden och rehabiliteringen har han dock behållt.

Regel tekniska egenskaper

ATTRIBUT: Klartänkt +2, Livskris -2, Rampfeber -1, Sjuklig -1, Snabblärd +2, Troende (logik) +2, Viljestark +2. SKICKLIGHETER: Akrobatik 2, Datakunskap 4, Enigmas (inse och använda samband) 6, Envishet 4, Filosofi 2, Lokalsinne 2, Simma 2, Språk (Engelska/Spanska/Franska) 4, Supa 2, Taktik 2.

Karaktärsbeskrivning

Mattias Henkel var ett namn som nästan alla i Tyskland kände till för fram tills tio år sedan. Mattias var ett av Tysklands hopp vad gällde friidrott och det var allmänt känt att Mattias skulle ta medaljer i det kommande olympiska spelet. Mattias hade vunnit de nationella mästerskapen och tagit ett respektingivande silver vid de europeiska inomhusspelen. Men så hände olyckan. En lastbilschaufför backade över Mattias lilla snabba japanska bil och skadorna såg till att Mattias aldrig mera skulle kunna ställa upp i professionella sammanhang om han inte satsade på Paralympics, och det var inte vad Mattias hade tänkt sig.

Fullständigt utan utbildning i annat än att hoppa långt, högt och springa snabbt stod Mattias i stort sett helt ensam mot världen. Men skam den som ger sig. Rehabilitering, universitetsutbildningar inom it och nätverksdesign gav Mattias tillbaka en del av sitt självförtroende. Men än idag har Mattias inte förlikat sig med tanken på att han skulle stå överst

David Soert

Kaosteorin... vilket underbart tänkande... bara i vattendropparnas rörelse på plexiglasen kan det finnas mera information än i resten av universum... Kaos mot Ordning. Det är egentligen inget motsatspar. Det är nog därför alla blir så bestörta när saker och ting går fel. Och så reagerar man fel. Kräver Intersecures allra bästa när det förmodligen är något väldigt banalt som har hänt. Jag menar 22 saknade besättningmän. Vad som helt kan ha hänt. Alla kanske tog en kutter och drog till Irland? Eller hoppade i havet som ett gemensamt beslut... Hur skall man kunna undersöka det... nej det måste ligga mera bakom detta. Mycket mera än vad Pollman och Europetrol misstänker... eller mycket mindre. Jag tror inte att det här uppdraget kommer att ta så lång tid. Antingen så löser vi det på en halvtimme eller så går det inte att lösa... Men det är ju intressant. På under ett dygn har Europetrol dragit i tillräckligt många tåtar för att få hit Europas bästa försäkringsutredningsgrupp och detta utan att varken polis eller åklagarämbete verkar finnas på plats... Jag är lite rädd för att detta är ett fruktansvärt missanvändande av kompetens...

Karaktärsbeskrivning

David älskade allt som hade med fysik, kemi och matte att göra när han gick i skola. Skoldanser, vänner ja till och med flickor var mindre intressanta än att fördjupa sig mera i vad som pågick vid MIT, Harvard och de stora europeiska läroanstalterna. Så det var rätt naturligt att David skulle plugga naturvetenskap på Uni istället för något yrkesförberedande program på en högskola. Efter åtta år med relativitetsteorier, kaosmatematik och astrofysik som några exempel gick David ut med en dubbel doktorsavhandling i både fysik och matematik. Men efter åtta år på Uni var inte David så värst sugen på att fortsätta med det teoretiska arbetet utan ville göra något mera praktiskt. Men vilken praktiskt arbete kunde man få med två doktorsavhandlingar som inte var teoretiskt?

En gammal mentor från Uni hade svaret. David tog an-

Det här fallet, precis som alla de andra vi har utrett kommer att lösas när vi ser den fulla algoritmen. Först då kan vi lösa det. Med andra ord måste vi ta reda på alla okända variabler och ställa dem mot varandra.

- David Soert

ställning vid Intersecure och arbetade med att ta fram och bearbeta information i svåra försäkringsfall. Davids allmänbildning på de naturvetenskapliga områdena såg till att Pollman fick ögonen på David och det tog inte lång tid förrän David var den del av Pollmans "Fantastichen Vier".

Som medlem av detta dreamteam fick dessutom David grundläggande vapenutbildning som David tyckte var mycket roligare än vad han hade trott. Att han dessutom fick tillfälle att använda sina kunskaper på de konstigaste och knepigaste fallen var gräddet på moset.

Utseende

David ser helt normal ut, förutom sin enorma skepparkrans. David går gärna runt i brunaktiga kläder, förstärkt kavaj och manchesterbyxor med en tänd pipa i munnen.

Kunskaper

Har det med Fysik, Matematik eller något annat naturvetenskapligt att göra kan man lita på att David vet vad det handlar om. Under sina år på Intersecure har David också lärt sig hantera en pistol och en dator. Hur man införskaffar information visste David sedan sina universitetsstudier.

Vänner och bekanta

De övriga tre i Intersecure's "dream team" är Davids enda egentliga vänner. Fredrik Ljung - en duktig människokännare, Mattias Henkel - en tystlåten intuitiv utredare och Annika Holz - en kompetent och effektiv informationsamlare och ledare för gruppen.

Regel tekniska egenskaper

ATTRIBUT: Bildad +4, Enkelspårig -2, Hästminne +2, Lojalitet -2, Snabblärd +2, Synfel -2, Troende (vetenskap) +2. SKICKLIGHETER: Bibliotekskunskap 2, Datorer 2, Envishet 2, Filosofi 2, Fysik 4, Historia 2, Kemi 4, Matematik 6, Pistol 2, Språk (Engelska/Ryska/Italienska) 4.

Annika Holz

Hur får man för sig att döpa en oljerigg till Avalon? Det måste vara något fel på väldigt rika personer. Kan de inte åtminstone hyra in en konsult eller nått som kan välja ut lite namn till dem. Jaja... Försvunnen besättning... jag har svårt att tro på det. Ingen kan försvinna. Det är också det konstiga. För det vet väl ändå Europetrol... eller Pollman för den delen. Det måste finnas en annan anledning till att vi är på väg i denna skralltiga helikopter mot en oljerigg i mitten av nordengelska sjön. Hmm... vad kan ligga bakom denna mörkläggning att besättningen är borta? En stor konstig olycka? För det är ju inte så troligt att de har tagit livet av alla... uhm vad stod det i tidningen... 22 besättningsmän. Vad kan hända på en oljerigg då? Besättningsmän som spolats överbord, explosioner... de borrar ju trots allt efter olja... Nej... då skulle de ha sagt det. Det måste vara något mera hemskt... eller i varje fall ekonomiskt eller politiskt omöjligt att försvara? Hmm... kan de kanske ha ett forskningslabb ombord där de klonar människor eller liknande illegal forskning och det var det som gick åt helvete...

Karaktärsbeskrivning

Annika har älskat deckarböcker sedan första gången hon satte tänderna i Agatha Christies bok Orientexpressen. Att kunna sitta och bara fundera sig fram till lösningen på ett problem beredde ett nöje som inte ens hästar eller sagor om prinsessor kunde rubba på. I skolan sökte hon sig till bokläsarklubben och läste så många språk hon kunde. Trots att Annika satt med näsan i böckerna tog hon sig igenom skolan med bra betyg och läste litteraturvetenskap på Uni. Först efter fem år på universitetet insåg Annika att man inte blev en detektiv på att läsa litteraturvetenskap och började leta efter ett yrke där hennes intressen kunde komma till användning.

Annika skaffade sig en licens att jobba som privatdetektiv och fick jobb som assistent på ett privatdetektivföretag. Annika hade sett Remington Steele och trodde inte att det skulle bli så glamouröst, men att det skulle handla om att leta papper på folkbokföringen var tråkigare än vad hon hade trott.

Alla kommer att göra bort sig vid något tillfälle och då kommer det alltid finnas någon som har skrivit ner det. Det går alltid att hitta papperspår till allt som har hänt.

- Annika Holz

I ett sista försök att bli detektiv sökte hon sig till försäkringsbranschen och sökte jobb som utredare. Hon började som en enkel prao på Intersecure och hann nästan tröttna på yrket under de två första åren, sedan fick Pollman upp ögonen för Annika och började testa hennes förmågor. Det visade sig rätt fort att Annika hade en fallenhet för att samla in relevant information för de olika uppdragen och Annika blev snart befordrad till Pollmans dream team, eller die Fantastichen Vier.

Pollman satte Annika som ledare över gruppen och det har fungerat bra de fem åren som dream teamet har funnits.

Utseende

Det enda som egentligen står ut i Annikas utseende är hennes väldigt vackra händer. I övrigt ser hon högst normal ut. För att kontra detta har hon på sig glasögon (för att se smart ut) och går klädd i modedrakter från HM.

Kunskaper

Annika är duktig på att lägga pussel. Hitta pusselbitarna och kolla var de passar in. Men Annika är också uthållig och lite av en ledare i gruppen.

Vänner och bekanta

Annika hade en hel del vänner och bekanta innan hon insåg att hon egentligen inte hade någon användning av dem. De enda hon egentligen bryr sig om just nu är hennes tre kollegor, Fredrik är en duktig människokännare, Mattias har en ruggig talang för samband och David vet det mesta om den moderna vetenskapen.

Regeltekniska egenskaper

ATTRIBUT: Berest +2, Bildad +2, Enkelspårig -2, Fumlig -2, Klartänt +2, Reumatisk -1, Styrkereserv +1, Viljestark +2. SKICKLIGHETER: Datorer 2, Envishet 2, Ficktjuveri 4, Förhöra 4, Historia 2, Ledarskap 2, Pistol 2, Språk (Engelska/Spanska/Franska) 4, Utreda/Undersöka 6, Övertala 2.