

# Det Svarta Guldets Hämnd

Ett scenario till Call of Cthulhu av David Bergkvist, 1998

# Det Svarta Guldets Hämnd

## Inledning

Detta scenario utspelas på en oljerigg i Nordsjön, en plats långt från vår vardag och nästan helt avskild från civilisationen. En plats helt i naturens våld, som hela tiden existerar på randen till förstörelse och död; en tillräckligt stark storm, en av de fruktade "Blow-Outs", en undervattensjordbävning eller ett litet misstag av borrhteamet kan när som helst få den enorma men bräckliga plattformen att kapsejsa och dra med sig alla ombord ned i det mörka, kalla, okänsliga och oförlåtande havsdjupet. Hjältar är sällsynta i vår tid, har nog alltid varit det, men en som arbetar på en oljeplattform mitt i havet och riskerar sitt liv varje dag är kanske det närmaste vi kommer. På en oljerigg finns inga "vanliga" människor. Här finns hjältarna, våghalsarna, de dumdristiga och de som helt enkelt är för dumma för att inse vad de gett sig in på. "Vanliga" människor klarar det inte; pressen, risktagandet, spänningen. "Vanliga" människor får magsår, nervösa sammanbrott, hemlängtan och sjösjuka (en del klarar inte att ens se havet röra sig utan att må illa) och åker hem.

## Scenariots Namn och Stämning

Jag har delat in scenariot i tre kapitel för att markera utvecklingen Lugnt-Nervöst-Panik.

Som namnet antyder så är det mer en skräckfilm än en novell. Namnet ljuger en smula; det är inte "det svarta guldets" som hämnas, det är en oljebaserad livsform som störs ur sin slummer och suggs upp av misstag. Och sen hämnas det. Tja, skillnaden är kanske hårfin men i alla fall. Skräckfilm ja. Den sortens skräckfilm det rör sig om är en sorts Jurassic Park fast utan ett så pinsamt Hollywood slut. Eller kanske mer som Alien, fast med en ljusare stämning (i början åtminstone) och med mycket mer folk. Eller litegrann som Hajen, fast med en okänd fiende och ingenstans att fly. Ja, dessutom så är det tveksamt om någon alls överlever, men omöjligt är det inte.

Detta är ett Call of Cthulhu scenario i nutid, och inte ett Lovecraft äventyr. Skillnaden består kanske allra mest i att ganska många personer finns med (och spelas), samt avsaknaden av "handouts".

Scenariot är medvetet skrivet rakt på sak utan utsvävningar vad gäller stämningen. Låt spelarna skapa sin egen berättelse, och låt dem göra den bra. Tvinga inte på dem en färdig berättelse utan njut med dem av den nya som skapas.

## Att Spela och Spelleda Scenariot

Till att börja med måste jag för säkerhets skull påpeka att det är omöjligt att spelleda detta scenario om du inte har läst igenom alltihop (glöm inte karaktärerna) ordentligt minst en gång. Att tvingas göra avbrott för att spelledaren ska läsa i äventyret är något av det värsta som finns, i synnerhet på konvent.

Detta scenario är speciellt i det att det kräver av spelarna att de använder sig av en avancerad form av spelande som kan verka förvirrande, särskilt om spelarna inte är så erfarna (eller är mycket trötta). Den teknik som krävs kallar jag i denna text för "multispelade", och det innebär helt enkelt att **spelare vars karaktärer är på annat håll hoppar in och spelar "oviktiga" spelledarpersoner**. Detta ger en mycket bra känsla av liv och rörelse, i synnerhet då scenen utspelas i en folkmassa. Det ser också till att ingen spelare någonsin får tråkigt; han/hon kan när som helst låtas hoppa in och spela, även om hans/hennes karaktär är på helt andra ärenden. Om någon speciell spelledarperson eller grupp av sådana visar sig speciellt intressanta kan dessa mycket väl bilda små parallella historier som spelledaren kan återkomma till. På detta sätt kan alla spelare hela tiden följa det intressanta i historien och får vara med hela tiden, till och med om bara en av spelarna spelar sin "ordinarie" karaktär just då; nödvändigheten av enmansturer med spelledaren elimineras på detta sätt så gott som helt. Vilken spelledarperson som är "oviktig" nog för att få multispelas avgör spelledaren, (en tumregel är att om en spelledarpersons personlighet är beskriven i scenariot så bör denne ej multispelas) och naturligtvis är det inte tillåtet att multispela en annan spelares karaktär (om inte spelaren tillåter det förstås).

*Spelexempel 1:* Jasmine Mao (spelare 1) går ned längs stältrapporna. Hon är på väg ned för att se hur det går för borrhsektionsteamet och möter en massa personer på vägen. "Hej, Sven!" säger hon till spelare 2 som genast får improvisera ihop "Sven" och multispela hans reaktion och eventuellt svar: Sven (spelare 2) ler igenkännande och svarar "Hej på dig Jasmine! Ingen huvudvärk idag?" På så vis kan spelare kasta in varandra i handlingen. Denna typ av multispelade är mycket givande och inbjuder till improvisation.

*Spelexempel 2:* En för spelledaren säkrare variant (så att ingen risk föreligger för att en spelare plötsligt börjar multispela en alltför "viktig" spelledarperson) skulle kunna bli så här: Jasmine Mao (spelare 1) besöker riggens "restaurant" för att få sig en bit mat. Spelledaren säger "Nej men! Där borta sitter ju Arvid, en av dykarna som du känner rätt väl." och pekar på spelare 2, som genast ikläder sig dykaren Arvids roll. Spelledaren kan ju också roa sig med att spela förbipasserande bekantingar under samtalets gång. Allt för att få mer liv i scenen.

*Spelexempel 3:* Jasmine Mao (spelare 1) besöker arbetsteamet vid borren. Spelledaren beskriver hur de arbetar hårt med att fästa den nya borrhsektionen. Spelarna 2, 3 och 4, (och spelledaren naturligtvis) börjar genast spontant multispela arbetsteamet, då det är uppenbart att arbetsteamet består av relativt oviktiga personer. Utifrån vad spelledaren har beskrivit

improviserar de en trovärdig scen om hur teamet sliter med den nya borrhsektionen (men ser till att inte göra något alltför dramatiskt, typ kasta sig mot sin död eller börja löpa amok med en skiftnyckel): ”Hoj där borta, se upp med den där! Du, ge mig ett handtag! Se upp, se upp! Ner....nu!” medan Jasmine diskuterar med spelledarpersonen Oskar Ståhl, som klagat på ett feldraget ventilationsrör. Att spontant spela ”bakgrund” till det viktiga i en scen på detta vis bör bara göras när det är absolut solklart att spelledarpersonerna verkligen inte är viktiga. Eller då spelledaren säger att det är okej förstås.

*Spelexempel 4:* Helikoptern har landat och spelledaren beskriver hur den ståtliga och ondskefulla Margaretha af Kruhe stiger av. En av spelarna får för sig att multispela henne, men vet ingenting om henne, och spelar henne på helt ”fel” sätt: Kruhe stiger av, vänder sig mot Jasmine och säger ”Nej, men Jasmine! Så roligt att se dig!”. Spelledaren tar diskret över, och spelar ut scenen som om det varit övertydlig sarkasm som Margaretha ägnat sig åt, och inte äkta glädje. I detta fall gick det att rädda situationen fast en spelare ”tog i för mycket”; i de fall detta är omöjligt så får spelledaren helt enkelt upplysa om att han vill ha spelledarpersonen för sig själv.

### Angående Regler

Ja, officiellt är ju detta ett Call of Cthulhu scenario, så om du absolut envisas med att använda tärningsslag och regler, så bör det ju vara Call of Cthulhu reglerna du går efter. Men ärligt talat anser jag att regler oftast är ganska överflödiga på ett konventsäventyr (regler är till för kampanjer), speciellt när spelet är Call of Cthulhu. De regler som skulle kunna tänkas vara relevanta för äventyret är väl då kanske ”Sanity” slaget (men detta blir ju inte aktuellt förrän mot slutet, och hur som helst är det ju roligare för spelarna att själva avgöra hur deras karaktärer reagerar och eventuellt vilken grad av galenskap och psykotiskt beteende de uppnår), och några färdighetslag (”Chemistry” slag för att tota ihop ett anti-monster gift i labbet, ”Datoranvändning” för att upptäcka att en dator är smittad av ett virus, ”Spot Hidden” för att upptäcka spår av Svarta Besten, etc.). Men du bör kanske fråga spelarna hur de vill ha det; med eller utan regler, bara för att vara artig. Siffrorna på rollformulären är annars mest till för att spelarna ska få en uppfattning om vad deras karaktärer kan och hur duktiga de är på det (färdighetsvärdena är ju procent rakt av, så det är ganska enkelt).

### Att bedöma spelargruppen

Jag liknade tidigare scenariot vid en film, och det är som en sådan spelpasset ska bedömas: Skulle spelpasset ha blivit ett bra filmmanus? Var skådespelarna bra? Bra rolltolkningar (måste inte betyda **trovärdiga** rolltolkningar; hittar spelaren en bättre variant på sin roll än den jag har angivit, så visst, bara det passar in)? Stämningen i äventyret **måste** inte överensstämma med mina föreställningar om den; kan spelarna få till en bra komedi, eller blir det en klassisk splatter, så gärna för mig, laget kan kanske vinna ändå. Det viktiga är inte **hur**

spelarna tolkar äventyret och rollerna, utan hur **bra** de gör det och hur konsekventa de är. Tänk Oscarsnominering för Bästa Film. Inte Bästa Manliga Huvudroll; det är ju ändå en lagprestation det handlar om. Jag har totat ihop en bedömningsmall som du finner längst bak i denna pappersbunt; den heter ”Appendix 4 - Bedömningsmall”.

### Scenariot i Korthet

Följande är en lista över händelser som kan användas som checklista under spelets gång för den som så önskar. Den är inte tänkt att användas som ett strikt filmmanus, utan som en guide för att inte missa viktiga händelser, och som inledning för att ge ett hum om vad äventyret går ut på. Observera att inte alla händelser som beskrivs måste inträffa då just du spelleder scenariot, eller kanske kommer händelserna i en annorlunda ordning; kanske tar historien helt oförutsedda vändningar, spelare har ju en tendens att vara otäckt påhittiga ibland de små livet. Om detta händer får du improvisera vilt helt enkelt. Se bara till att ingen får se monstret förrän på slutet (annat än i någon liten glimt); annars riskerar det att urarta till en skrikartävling bland spelarna, och det brukar milt sagt inte bli så lyckat... Näja, nog med varningar, här kommer översikten.

#### Kapitel 1 - Lungt Hav

Sista borrhsektionen fästs. Borrhteamet får ledigt och festar till rejält.

Greenpeaceaktivist anländer med supertankern Great Star.

Great Star väntar på att oljan ska dyka upp.

Margaretha af Kruhe och Säkerhetsexpert anländer med helikopter

Oljan strömmar upp då borren slår igenom. Eld slår ut från gasbrännaren.

Allt går perfekt, men plattformen vibrerar mer än beräknat. Oljebesten slinker med upp.

Efter tre timmar har oljetankern fyllts med olja. Lite av oljan är mer levande än vanligt...

Svarta Besten tar sig obemärkt ut i ventilationssystemet genom att krypa upp i gasledningen och slå hål i den. Gas pyser obemärkt ut över hela riggen...

Lunch med kapten, alla inspektörer och projektledaren Great Star lämnar Oden.

#### Kapitel 2 - Ringar på Vattnet

Inspektionsrundan börjar. Borrhare försvunnen. Konstig sörja av kol och syra påträffas.

Jasmines assistent Erik Olausson går till sin hytt. Försvinner.

Fler personer försvinner. Fler mystiska kolrester hittas. Jasmines dator raderas av ett datorvirus, Kruhe ligger bakom.

Svarta Besten visar sig för karaktärerna i en snabb skymt.

#### Kapitel 3 - Svart Storm

En kolrest och en intakt hand visar att kolhögarna varit människor

Ett SOS meddelande uppfattas från Great Star. Skrik och skrän hörs innan signalen bryts.

Så mycket gas har läckt ut att man kan känna lukten.

Svarta Besten löper amok och börjar sluka människor i en allt snabbare takt.

Panik uppstår, Svarta Besten är överallt och dess syra börjar förstöra bärande strukturer.

Plattformen börjar falla i bitar. Kruhe flyr mot sin helikopter. Luften är nästan mättad med gas.

Avslutning. Exakt vad som händer är helt upp till spelarna, men Kruhe blir garanterat uppäten.

# Kapitel 1 - Lugnt Hav

Jag skriver i punktform för att du lättare ska kunna hitta. Observera att rollspel och multispelande skall användas flitigt även mellan punkterna. Det ska vara historieskapande och inte historieberättande.

## Inledning

Det är en solig och varm dag på Nordsjön, den 20:e juli i en nära framtid. En svag men fläktande salt bris puffar slött på det glittrande havet och spelar i Oden 375's stålkonstruktioner, och över huvud taget är det en storslagen dag. Luften är klar och havet skär himlen som en kniv vid horisonten. En utmärkt dag för en inspektion!

\*\*\*Det är äntligen dags att fästa den allra sista borrhöret innan borrhöret når oljeskiktet; det har geologerna lovat.

\*\*\*En utmärkt inledning är att låta gruppen multispela Jasmine Mao's uppvaknande och promenad från sin högt belägna hytt, ned genom hela plattformen ned till borrhöret. På så vis introduceras gruppen både för konceptet multispelande och för Oden 375.

\*\*\*Efter en lämplig mängd introduktion av miljön och arbetslaget ("Tigge" i synnerhet, då han är en spelarkaraktär) så lyckas de fästa den sista borrhöret. Alla i borrhöret utom Tigge och en borrhöretsvaktare drar iväg för att fira detta; ca. 5-6 personer genom att spela "Ölpoker" (Den som vinner dricker en starköl. Så blir det jämnare nästa giv. Detta utvecklades under speltestet till en mycket rolig parallell historia som vi med jämna mellanrum återkom till flera gånger under spelet. Fraser som "Flaskorna på bordet!" och "Bara...<hick>...EN giv till..." ger en intressant brytning när hela oljeplattformen håller på att gå under).

\*\*\*Supertankern Great Star anländer med greenpeaceaktivisten Markus Franzén. Tankern lägger sig och väntar.

\*\*\*En helikopter med Oden Petroleum's logotyp kommer in för landning. Vice ordförande i Oden Petroleum, Margaretha af Kruhe och säkerhetsexpert Joakim Dahl kliver av.

\*\*\*Borrhöret slår igenom och olja och gas strömmar upp ur jordens inre. Hela systemet vaknar till liv och en

minst 50 meter lång eldkvav som slår ut ur det speciella gasbrännarsystemet signalerar att uppumpningen är igång.

Vad ingen vet är att Svarta Besten också sugts med upp. Den tycker inte om det, och därför skakar riggen litet extra precis i början. Litegrann av Svarta Besten skiljs av och pumpas ihop med oljan ned i den väntande Great Star (denna Best bråkar mer senare), men det mesta av den flyr upp i gasledningen. Där slår den ett hål i ledningen innan den nått den förintande gasbrännaren, och kryper ut. Den finner en ingång till plattformens omfattande ventilationssystem och kryper in. Eftersom den är så fasansfullt stor så tar det lång tid för den att krypa in och under tiden så hinner en arbetare ur Underhållsteam Öst hitta den. Han blir omedelbart slukad och förtärd, och kvar blir endast en sörja av rent kol och saltsyra (som börjar fräta på underlaget), samt små mängder råolja. Gas pysar ut från hålet i ledningen, detta gör sig gällande i slutet. Men detta vet ju ingen något om; allt går till synes perfekt.

\*\*\*En noga inplanerad lunch med kapten, af Kruhe, karaktärerna och Jasmynes assistent avnjuts i Restaurang Freja.

Trevligt tillfälle för rollspel.

\*\*\*Paus i schemat. Alla gör vad de vill tills pumpningen är klar. Fint för intriger och smidande av onda planer.

\*\*\*Ungefär tre timmar efter att oljan börjar pumpas ned i Great Star är hon full. Hon gör sig redo för avfärd och lämnar Oden en halvtimme senare.

# Kapitel 2 - Ringar på Vattnet

\*\*\*Det blir vindstilla och börjar bli mulet. Lugnet före stormen...

\*\*\*Inspektionen påbörjas. Hitta på detaljer på hur systemen ser ut om det behövs. Jasmine guidar gruppen runt och får hjälp av Tigge och assistenten Erik Olausson.

\*\*\*När de kommer till platsen där borrhöret tidigare arbetade (låt dem besöka de flesta andra platser först, så sår man det godaste sist) så är övervakaren borta, och inte svarar han på intercom numret heller. Och vad är det för skumt svart klägg som ligger och luktar så fränt och fräter på plåten..? Laboratorieanalys av substansen visar att det består av nästan rent kol, med inslag av vanlig råolja och vissa spår av kalcium och järn, samt saltsyra av hög koncentration; pH=1,0 (d.v.s mycket surt, obehagligt att få på händerna, ger brännskador efter en stund). Svarta Besten har tagit sitt andra offer.

\*\*\*Assistent Erik Olausson springer till Jasmynes hytt för att hämta några planritningar han glömt där. Säger han. Egentligen har han lämnat kvar dem med flit, han är nämligen köpt av Margaretha af Kruhe för att sabotera Jasmynes dator; detta är bara en ursäkt för att kunna komma åt datorn när inte Jasmine är där. Men Svarta Besten råkar ha en tentakel i närheten och rinner/kryper ut ur ventilationen för att äta upp honom. Han hinner

dock smitta Jasmynes dator med ett förödande virus innan han börjar riva ned hela hytten i sin kamp mot den svarta slemmiga tentakeln. Hans ansträngningar gör mest hytten stökig, och han blir det tredje offret.

\*\*\*Om spelarna inte blir nyfikna av sig själva på varför Erik dröjer så kan du hjälpa dem på traven genom att låta Jasmine få ett intercom meddelande från Informationsteknikern om att kaptenen önskar tala med honom, och att han inte svarat på intercom anrop. Detta mer eller mindre tvingar Jasmine att leta efter honom.

\*\*\*Jasmynes hytt hittas så småningom förstörd med de svarta kol-och syra resterna av Erik Olausson överallt. Allt ligger huller om buller mer eller mindre förstört. Syra och olja droppar ur ventilen i taket. Datorn visar sig vara intakt, men betar sig konstigt på grund av datorviruset. Det är inte direkt uppenbart att datorn är smittad av ett virus, men information saknas om den saken kontrolleras. Och till råga på allt är Erik borta. Var kan han vara?

\*\*\*Vid ett tillfälle då alla (eller så många som möjligt) av karaktärerna (men ingen annan) är samlade i antingen Jasmynes hytt eller laboratoriet så inträffar en otäck händelse. Plötsligt börjar det droppa olja från ventilationen i taket. Efter en kort stund av ökande droppande så rinner en lång stråle seg olja ned mot golvet, bara för att stanna upp, och **rinna upp i ventilen igen!** Svarta Besten har visat sig!

## Kapitel 3 - Svart Storm

\*\*\*En frisk vind blåser upp, vågor börjar slå mot Oden, och himlen är blygrå. Det börjar skymma.

\*\*\*När en eller flera av karaktärerna (vilken eller vilka som helst) är på väg till en plats där inga andra finns (allra helst ned till hissplattformen) så hörs konstiga, kluckande och blöta, släpande ljud. När de kommer fram finns där den välkända svarta högen, **och en högerhand, avfränt vid handleden!** Svarta Besten lät sig stressas av att någon kom, och lämnade en bit oäten. En dykare var denna gång offret. Om händelsen inträffar på hissplattformen så står andningstuben kvar, och kanske en simfot. Om någon tittar upp på det hundra meter långa stålbenet så kan man kanske ana att det ser det ut som om det har runnit olja ned från plattformen. Svarta Besten har blivit mindre försiktig; denna skickade den ned ett utskott på riggens utsida. Effekten förts rätt mycket om denna händelse läggs på annan plats än på hissplattformen, speciellt med tanke på följande punkt.

\*\*\*Vindstyrkan tilltar, muller av en annalkande storm i fjärran. Det börjar duggregna.

\*\*\*Jasmine får ett intercom meddelande att snabbt komma till radiokontrollen, eller så är hon där när det händer: ett SOS meddelande snappas upp från Great Star. Det är kapten Andersson själv som talar, med skräckslagen röst skriker han ”Mayday! Mayday! 30 graders slagsida! Begär omedelbar hjälp! Något i lasten... Mayday! Mayday!” eller liknande tills

sändningen abrupt bryts. Han kommer inte med tydligare besked än ”Något i lasten”, mottagningen är mycket dålig, och mycket är ohörbart, dessutom är han hysterisk. I bakgrunden kan man höra slammer och oljud, och förtvylade skrik. Det sista som hörs innan sändningen bryts är ett ljud som av en ooljad gnisslande gammal dörr, eller som metall som ger efter och slits sönder, långt och utdraget. Ett otäckt ljud; det är det triumferande skriket av en Best med god jaktlycka.

\*\*\*En känslig näsa kan börja upptäcka doften av gasen som läcker från hålet i ledningen som Besten slog upp.

\*\*\*Svarta Besten tar mod till sig och börjar komma fram ur sina gömmor i ventilationssystemen. Den börjar besinningslöst försöka sluka alla den hittar, men inte spelarkaraktärerna än så länge. Allmän panik uppstår.

\*\*\*Många tar sig till livbåtarna (gummiflotte modell) eller hoppar överbord (ett fall på minst 100 meter) för att undkomma det svarta levande kaoset, som tycks vara överallt. De stora mängderna syra som Besten lämnar kvar när den äter börjar fräta sönder bärande strukturer. Hela plattformen börjar skälva och skaka.

\*\*\*Margaretha af Kruhe tar sig mot sin helikopter. Spelarna bör se detta för att vi ska få en effektfull slutscen.

\*\*\*Slutet. Många saker kan hända här, men jag har vissa höjdare som inte bör missas, af Kruhe bör bli uppäten i spelarkaraktärernas åsyn, gärna på helikopterplattan. Högst en av karaktärerna bör tillåtas hinna nå helikoptern innan den lyfter (piloten står inte precis och väntar); denna person bör få tillfälle att få en överblick av den mäktiga Oden 375 som går under i en tilltagande orkan, en ”svart storm”. Plattformen faller mer och mer i bitar, blir obalanserad och får slagsida, kanske börjar olja spruta upp och gör allt halt. Hela plattformen kan explodera i ett ofantligt eldhav, antingen då en kvarvarande karaktär känner gaslukten och medvetet tänder en tändsticka, eller av gnistor från metall mot metall, eller någon annan orsak. Eller också kan hela allt bara falla samman och sjunka i djupet. Troligen båda. En rolig sak som kan hända (som hände under speltestet) är att en som tagit sig till en livbåt precis klarar sig från att få en stor sektion av plattformen över sig, bara för att kapsejsas av flodvågen som bildas vid nedslaget. Var spektakulär, mer än elak. Karaktärer ska dö, så låt dem dö snyggt och filmiskt! Hitta något effektivt och storslaget att avsluta ”filmen” med, välj av det jag skrivit eller hitta något annat, det är din och lagets historia! Inga Hollywoodslut bara...

### Avslutning

Avsluta med en sober epilög av stilen ”Den officiella varianten löd ‘Världens största oljeborrplattform kapsejsade under storm i Nordsjön, 570 döda’. Vem skulle ha kunnat ana den fruktansvärda sanningen bakom Odens öde?” Om någon överlevt så kan man lämpligen lägga till något i stil med ”Endast en svårt medtagen och skvatt galen kvinna och en helikopterpilot överlevde katastrofen. Piloten säger sig inte minnas någonting och kvinnan vårdas just nu på mentalsjukhus.” The End.

# Appendix 1 -

## Oden 375

Se framsidan för en dramatisk illustration av Oden. Oden är världens största oljeborrplattform. Den första i Oden Petroleums patenterade "Titan" plattformstyp. En vanlig plattform är mycket stor, men Oden är enorm. Endast en av de vanliga jätteplattformarna har sjunkit. Oden är helt enkelt osänkbar. Den reser sig otroliga 330 meter över havsytan, högre än Eiffeltornet! Tar man med resten så svindlar skalan, stålbenen sträcker sig 200 meter ned i havsdjupen. En klar dag kan man se 90 kilometer från toppen av borrhornet. Världens största, men även dyraste plattform; byggkostnaden uppgår till 5'375'800'000 SEK i 1998 års penningvärde.

### Olika platser på Oden

Exakt hur dessa platser ligger i förhållande till varandra är ganska ointressant, den ungefärliga positionen på Oden borde räcka. Oden är för övrigt stor, och har gott om plats för ytterligare intressanta platser, om du vill lägga till fler spännande miljöer. Vi tar dem uppifrån och ned.

Borrhornet är en mycket intressant plats, dels för att man har en utmärkt utsikt från dess topp, men även för att viktiga saker händer här under scenariots gång. Högt upp på borrhornet sticker nämligen Gasbrännaren ut. Se vidare Jasmine Mao's rollbeskrivning för mer information om detta och om DP4.

Restaurant Freja ligger högst upp i det torn på vars tak helikopterplattformen finns. Här äter alla på Oden frukost, lunch och middag, åtnjutande en fantastisk utsikt genom stora panoramafönster, och melodisk musik ur väl dolda högtalare. Restauranten är inredd i varma färger och mjuka former, med golvstående växter och några få skulpturer smakfullt utplacerade och vackra non-figurativa konstverk i pastellfärger på väggarna.

Radiokontrollen är ett ganska litet rum på samma våning som Restaurant Freja, också med tillgång till stora fönster utåt. Här finns meteorologerna och deras arbetsplatser, och rejäl radioutrustning. Det finns alltid någon vid radion på Oden, enligt lag.

Kaptensens, sekreterarens, informationsteknikerns och Jasmynes hytter ligger på våningen under Restaurant Freja.

Laboratoriet ligger längre ned, i en annan del av plattformen. Här finns laborieutrustning för studier

av vattenkvalitet samt ett ganska komplett lager av diverse kemikalier

Borren. Borren sträcker sig ju hela vägen ned till oljeskiktet, men vad jag menar här är platsen där Borroteamet brukar hålla till, där det är möjligt att sätta fast nya borrhörningar och så. Denna plats ligger på det allra understa planet av plattformen, när man arbetar här får man vänja sig vid att se vågorna under sig genom nätstålsgolvet.

Hissplattformen, som den kallas, är en liten ingång i ett av de fyra enorma benen. Ja, liten är kanske en överdrift, porten är väl åtminstone fyra meter bred och mycket bastant byggd, men i jämförelse med benets tjocklek är den ganska liten. Bakom denna dörr finns en hiss upp till plattformen, stor och rymlig. Denna ingång används för att ta upp speciell utrustning, för att tillåta av- och påstigning från fartyg, och för att komma åt vattnet, för dykningar och vattenprover. Själva hissplattformen är fem gånger fem meter stor, och väl förankrad vid Odens ben. Den sitter ungefär fem meter över vattenytan då det är vindstilla. Det är inte att rekommendera att besöka hissplattformen om det börjar blåsa för mycket.

### Övriga Platser

På Oden arbetar man i tremånaders skift; tre månader oavbrutet mycket högavlönat arbete, och tre månader ledigt. Detta är naturligtvis påfrestande, och skulle inte vara mänskligt uthärdligt om inte vissa nöjen fanns tillgängliga, så som tennishall, styrketräningslokaler och Café Loke (beläget i de lägre regionerna, på en obskyr plats vid ett av benen), en mycket populär samlingspunkt för trötta och lediga. Där finns en darthörna, en TV, en bar och lite annat trevligt, i en mysig atmosfär som uppnås genom mörka träpaneler och en jukebox. Det är helt förbjudet att röka på Oden, även på detta lilla café. Annars finns verkstäder, bostäder, sjukstuga, "brandstation" och materialrum utplacerade överallt på plattformen, ibland utan synlig logik eller enkla vägar att ta sig dit.

Det finns även otaliga så kallade Catwalks (med nätstålsolv, så man kan se exakt hur högt upp man är) på oländiga platser, som till exempel vid gasbrännaren, så att man kan titta på när Svarta Besten kryper ut ur den gasledning den just har slagit hål på.

### Hur Man Får Tag På Varandra

Ombord på Oden används ett intercom system som nästan alla har tillgång till (inte t.ex städarna eller kökspersonalen). Den består av en liten mobiltelefonliknande pryl. Alla har sitt eget nummer som baseras på en kod för sysselsättning och en personlig siffra (hitta på exakta nummer vid behov). Den går trevligt nog att stänga av då man ej vill bli störd.

## Personal

Enskilda namn får du hitta på allt eftersom de behövs. Kom bara ihåg att skriva upp namnen du hittar på, så inte någon byter namn helt plötsligt.

<u>Uppgift</u>	<u>Antal</u>	<u>Kommentar</u>
Kapten Björn Joar Kaptens sekreterare Informationstekniker		Anser att projektet går före personalen. Johanna Sälling; Jasmine Mao's barndomskamrat Ole Hendriksson; sköter kommunikationer ombord
Ingengörare	21	Varav två är Projektledare Jasmine Mao och assistent.
Marinbiologer	8	Kan kemi och biologi, utför sporadiska tester på havsvattnet.
Helikopterpiloter	2	Om ett par extra skulle behövas. Gör normalt ingenting.
Dykare	10	Har dygnet-runt-jour. Arbetar sällan, flitiga gymbesökare.
Sjukvårdare	8	Folk skadar sig ganska ofta, men sällan allvarligt.
Brandmän	18	Behövs de är det nog redan för sent...
Psykologer	3	Ett måste helt enkelt.
Kökspersonal	28	Duktiga, restaurangkompetens!
Meteorologer	5	Spanar efter annalkande oväder och utför mätningar.
Geologer	2	Förutspår bottenskalv och pekar var oljan finns och hur djupt.
Radiotekniker	3	Fungerar även som flygledare för helikopterplattformen.
<u>Specialister:</u>		<u>Dessa har ingen bestämd arbetsplats, utan tillkallas efter behov.</u>
Mekaniker	40	Drar muttrar, skruvar och mekar.
Elektriker	40	Drar ledningar och ser till att ingen blir elektrifierad.
Svetsare	45	Svetsar.
Svarvare	30	Svarvar.
Fräsare	30	Fräser.
Rörmokare	30	Drar rör och lagar sådana.
Lokalvårdare	40	Även en oljeplattform blir skitig. Förvånad?
<u>Team:</u>		<u>Dessa är specialutbildare för särskilda uppgifter.</u>
Borrteam	36	Leds av Borrchef Josef "Tigge" Tiger
Kranteam	11	Kör lyftkranar. Hela dagarna.
Underhåll Nord	39	Går runt och inspekterar och reparerar i sektor Nord
Underhåll Syd	40	Som ovan, sektor Syd
Underhåll Öst	38	Som ovan, sektor Öst
Underhåll Väst	39	Som ovan, sektor Väst
<hr/> Totalt Antal	<hr/> 566	<hr/> Anmärkningsvärt få med tanke på plattformens storlek.

## Björn Joar, 44 - Kapten på Oden 375

Björn är en praktiskt lagd man, som hellre ser logiska slutsatser än känslomässiga konsekvenser. Han har det intränade plastleendet, och det använder han flitigt. Han tycker bra om Jasmine Mao, och stöder och skyddar henne mot den där haggan Margaretha af Kruhe. Det viktigaste är att inte hon får veta om något inte går som det ska. Oavsett hur illa det i verkligheten är. Om så riggen höll på att sjunka i havet så skulle han aldrig erkänna att han hade problem inför af Kruhe!

Observera att detta skall tas bokstavligt; han kommer att ge Jasmine direkta order att inte sprida panik genom att avslöja för någon att något gått fel, och insisterar på att hon ska lösa situationen personligen och diskret. Han håller fast vid detta till och med när den frätta handen hittats. Efter det blir han lika uppäten som alla andra.

## Johanna Sälling, 34 - Kaptens Sekreterare

Jasmines barndomskamrat från husvagnscampingen på sommarloven. En vänlig, pliktmedveten, försynt kvinna.

## Margaretha af Kruhe, 53 - Vice Ordf. i Oden Petroleum

Margaretha är en egoistisk, ambitiös och fullständigt hänsynslös person. Hon har länge (ända från starten) motarbetat DP4 och Jasmine Mao. Det är hon som har drivit igenom denna typ av omfattande inspektion, det var hon som grävde fram den där fanatiska Greenpeace aktivisten. Varför gör hon såhär då? Jo, af Kruhe äger ett företag vid namn Sea Construct AB, som utvecklat DP5, en egen variant av borrsystem, och detta tänker hon presentera för Oden Petroleums styrelse så snart hon har bevisat att DP4 bör kasseras. Hon är fast besluten att orsaka projektets terminering, först genom ingående undersökning efter äkta fel och brister, men hittar hon inte sådana så är hon absolut inte främmande för tanken att konstruera några; hennes första vapen är ett datorvirus som hon tänker smitta Jasmines dator med. Och förutom att hon personligen skulle vinna både enorma summor pengar och stor prestige (kanske blir hon ordförande?) inom OP, så gör hon det för att hon inte tycker om Jasmine som person. ”Den där uppstudsiga blattningen! Tror hon att hon kan komma någon vart här i världen mot **min** vilja? Hon ska nog

sättas på plats!” brukar hon tänka, men säger det aldrig högt (förrän kanske precis innan hon blir uppäten på slutet), för hon vet hur illa det låter i andras öron. Hon är för övrigt expert på insmickrande kommentarer och plastiga leenden.

## Erik Olausson, 22 - DP4 Projektassistent

Han är och har alltid varit en latmask och en odugling. Med rika föräldrar. Hans mor, Pernilla Olausson är sekreterare i Oden Petroleums styrelse, och det är enbart hennes förtjänst att han tillåts stanna ombord på Oden. Han är en lismande och egoistisk ögontjänare som skulle sälja sin mor...nej, inte mor, för henne tjänar han så mycket på som det är, men sin far då. Han sov igenom ingengörsutbildningen, och klarade godkänt bara genom att smöra för rätt personer, samt fina kontakter. Han är bra på tomt smicker. I slutet av kapitel 2 i detta scenario smyger han upp till Jasmines dator för att smitta den med ett datorvirus, på Margaretha af Kruhes order. Hon erbjuder honom 600'000 SEK och en fin post när hon blivit ordförande, så han nappar direkt, utan samvetskval för Jasmines skull.

## Kibbron Andersson, 45 - Kapten på supertankern Great Star

Kibbron liknar Jasmine till lynnet väldigt mycket. Han har gått igenom samma helvete som hon, och han tackar henne för att han orkade överleva. Övrigt intressant om Kibbron finns på Jasmines beskrivning.



# Svarta Besten, 300 milj. år - Nyvaken Urtidsbest

## Ett Monsters Livshistoria

För mycket länge sedan, innan de mäktiga dinosauriernas tidsålder, då de stora ormbunksskogarna täckte jorden, och då den omänskliga Gamla Rasen, som kommit till vår värld i tidernas begynnelse, var Jordens herrar och gjorde fantastiska ting med magi och teknologi, då levde de Svarta på Jorden. De var den sista resten av en andra livsprocess, ättlingar av en kusin till den första levande cell som gav upphov till den typ av liv som helt dominerar Jorden i dag. De var inte så mäktiga som den Gamla Rasen, och inte lika gamla, men de behövde inte en strukturerad civilisation för att trivas, och de var nöjda med sin lott. Nomadiska stammar av de Svarta drog över världen för att äta och härja, och de spred sig och frodades. Ända tills den Gamla Rasen tyckte att de blivit för mäktiga. De startade ett krig för att utrota de Svarta, och endast de som kunde gömma sig eller hade rätt egenskaper klarade sig undan. De Gamla använde några av de Svarta i fasansfulla experiment och skapade de vidriga Shoggotherna att vara deras slavar. Några sökte hjälp hos Tsathogghua (en gudom som sägs ha en fet luden kropp och ett huvud som en paddas) och blev hans "Oformliga Tjänare" i utbyte mot förmågan att kunna leva i saltvatten utan att somna, samt en rad magiska formler. Alla de andra av de Svarta jagades i döden av den Gamla Rasen. Alla utom en.

Denna individ, som här kallas Svarta Besten, fann ett magiskt sätt att sova tills faran var över; den var fast bestämd att överleva, om den så skulle få sova i eoner. Det gjorde den. Den lade sig att sova djupt nere på botten av ett stort träsk, mitt i den fuktiga skogen av ormbunksträd. Där låg den medan De Gamlas civilisation krossades i ett uppror av Shoggotherna, medan civilisationer kom och gick, genom dinosauriernas era, genom ett hav av tid och förändringar. Där låg den, medan den stora skogen dog och föll, medan lagren av växter pressades samman utan tillgång på syre och över årmiljonerna blev till olja, medan kontinenter reste sig ur haven och andra sjönk ned, medan Urkontinenten splittrades och delarna seglade iväg från varandra. Där låg den i en evighet. Och nu har den väckts till liv genom att sugas upp av Oden 375s nya exceptionella oljeupptagningssystem, tagen för den olja den sovit i. Ett minst sagt bryskt uppvaknande, och den var hungrig när den gick och lade sig...

## Utseende och Uppfattningsförmågor

Den Svarta Besten gör skäl för sitt namn; den kan bäst beskrivas som en stor mängd extra seg, svart olja, som en gigantisk kolsvart amöba. Den tar sig fram med en blandning av rinnande och krypande. När den vill röra sig extra snabbt så liksom kastar den sig över sig själv,

liknande en sån där fjäder som går i trappor, du vet. Den är mycket stor, så under scenariot kommer ingen att kunna se hela dess kropp, utan endast "tentakler" eller utskott av den. Svarta Besten kan se (även i mörker), höra, känna smaker, känna lukter och känna och tolka vibrationer i underlaget. De har även potentiell förmåga att använda vissa sorters magi, men just detta exemplar kan bara en magisk formel; "Sova Odödlig Under Tusen Eoner".

## En Delad Personlighet

En av de Svarta besitter ungefär lika mycket intelligens som en människa, men den har ett mycket mer utpräglat rovdjurssinne, och låter fortfarande sina djuriska drifter styra den. Intelligensen är inte som hos vanliga livsformer koncentrerad i en hjärna, utan är fördelad lika i hela varelsen; på ett sätt skulle man kunna säga att hela varelsen är en hjärna. De förökar sig antingen genom att låta sig delvis smälta ihop med en annan individ av deras art, för att sedan låta den blandade delen snöras av till en ny individ, eller om ingen artfrände finns tillgänglig, genom delning. All sorts delning av en av de Svarta som aktivt skiljer av (det duger inte att bara klyva den; sådana petitesser rinner bara ihop igen) en tillräckligt stor bit ger upphov till en ny individ, även om processen smärtar om det inte är frivilligt. I början av scenariot suges en del av Svarta Besten ned i oljetankern Great Star. Denna del blir medveten om sig själv, och bildar en egen individ efter en stunds vila.

## Att Dräpa Ett Monster

Så hur ska karaktärerna bära sig åt för att döda det här folkilskna hungriga odjuret då? Tja, det är faktiskt omöjligt att inom ramen för detta scenario göra detta och överleva själv. En enorm gasexposition gör processen kort med Besten, men också med resten av plattformen och allt och alla på den. Stora mängder saltvatten gör att den går in i koma (som hävs när exponeringen för salt upphör), så den blir ofarlig (tills någon annan tar upp den till ytan igen) om den följer med oljeplattformen ned i djupet. Detta innebär att spelarna kan hålla den borta genom att lägga ut stora mängder salt (kanske i en ring runt sängen?). Vidare är den oljebaserad och innehåller stora mängder saltsyra. Den är okänslig för alla former av fysiska attacker; försök ge en vattenpöl ett permanent sår genom att slå på den, så förstår du principen. Däremot kan den skadas av vissa kemikalier: eftersom den är oljebaserad så skadas den allvarligt av alla ämnen som löser olja och fett. Ammoniak till exempel. Eftersom den innehåller syra, så skadas den även av starkt basiska ämnen (syra och bas neutraliserar varandra), som till exempel natriumhydroxid, eller ammoniak. Både ammoniak natriumhydroxid och vanligt koksalt är mycket vanliga kemikalier, och finns i stora mängder i varje laboratorium värt namnet. Effekten av att utsätta varelsen för salt blir att den ryggar tillbaka, utstöter ett klagande knarrande och drar sig tillbaka för att vila en stund (den utsatta delen blir trött). Effekten av att utsätta den för antingen ammoniak eller natriumhydroxid (ammoniak är effektivare) blir att den utstöter ett högt genomskärande gnisslande skri av

skräck och smärta, och den utsatta delen liksom smälter, kokar och fräts sönder till en grön-gul bubblande sörja. Detta resulterar antingen i att den drar sig tillbaka, eller att den anfäller omedelbart och med stor kraft. Tillräckliga mängder av dessa kemikalier skulle kunna

döda den, men eftersom den är så stor och har sin största massa dold i ventilationssystemet så kommer man helt enkelt inte åt den. Sådana enorma mängder kemikalier finns för övrigt inte att tillgå på Oden.

# Jasmine Mao, 32 - Projektledare

## Bakgrund

Jasmine är adopterad, hon kom ursprungligen från Kina. Hennes fosterföräldrar (fadern med Kinesiskt påbrå, därav namnet Mapo) var volontärer för Rädda Barnen, och tog henne från ett av de ökända flickhemmen när hon var mycket liten. Hon fick tyvärr ändå inte en felfri uppväxt, med svår mobbning på grund av hennes asiatiska utseende, och med föräldrar som ville hela världen så väl att de inte hade tid över till henne, annat än på campingsemestrarna om somrarna (där hon lärde känna Johanna Sälling, som av en händelse råkar vara kaptens sekreterare på Oden 375). Hon hamnade i drogräsket vid 15 års ålder, och levde i ett helvete under många år. Vid 20 kom hon in på ett behandlingshem och träffade den då 33 årige Kibbron Andersson, som hamnat där av i stort sett samma orsak som Jasmine. De blev nära vänner och lovade varandra att komma ur skiten och ordna upp sina liv. De lyckades fantastiskt nog stötta varandra genom det, och båda kom ut ur mardrömmen helskinnade. När Kibbron väl fick chansen visade det sig dessutom att han var ett veritabelt geni, och han har, på bara tolv år lyckats få en kometkarriär av aldrig tidigare skådat slag, från utblottad knarkare till kapten på supertankern Great Star, med lysande vitsord under hela vägen dit! Men Jasmine själv är inte precis tappad bakom en vagn hon heller; projektledare och chefsingengör på världens största oljeplattform, Oden 375, är inte heller fy skam på bara 12 år! Hon har dessutom på den tiden hittat en livskamrat i Fredrik Westergren, 36, ägare av småföretaget Westergren Data (med två anställda), och hon har en 2-årig son med honom, lille Peter Westergren (pojken fick ta faderns namn, så blir det mindre krångel med namnbyten när Fredrik och Jasmine en gång ska gifta sig).

Jasmine har haft god kontakt med Kibbron under de gångna tolv åren, men har inte hört av honom på tre månader nu.

## Personlighet

Jasmine Mao har sett det värsta hos mänskligheten, och har en mycket förlåtande människosyn; hon vet att man gör obegripliga saker då man har det svårt, och dömer inte någon i första taget. Hon är gladlynt och trevlig, och mycket hjälpsam av sig, och hon börjar inte tycka illa om en person förrän denne trampat henne på tårna för åtminstone sju gånger. Hon sätter stort värde på livet, men är inte rädd för döden; hon har sett den så många gånger i sitt förflutna, och hon vet att hon egentligen borde varit död för längesedan; hon räddades först från svälddöden på ett barnhem och sedan från överdosdöden av Kibbron, och hon tar fortfarande emot varje ny dag som en gåva ..

Trots allt är hon av naturen ganska ambitiös, och vill göra så bra som möjligt ifrån sig, så länge hon inte skadar andra.

## Projekt DP4

Förkortningen står för Drill Project, fyran är där för att skilja det från tidigare projekt. DP4 är helt enkelt ett nytt, effektivare borrsystem som Jasmine Mao har utvecklat. Skillnaderna består i att borrhuvudet är annorlunda utformat, för att kunna borra snabbare, ett nytt och säkrare system för förlängning av borren, och ett helt nytt genialt system som på ett effektivt sätt skiljer gas från oljan och samlar upp den i en separat ledning. Denna gas eldas i en speciell gaseldningsugn placerad nära borrhornets topp, som innehåller en ventil som öppnas så snart gastrycket kommer över ett visst gränsvärde, så att en explosion omöjliggörs. När denna ventil öppnas så slår en över 50 meter lång eldsflamma ut från brännarens munstycke. Alltså, det kommer att fungera så, så snart borren nått ned till oljan och gasen; ännu är alltihop teoretiska beräkningar. Gasbrännaren kommer att användas som extra energikälla ombord, men tanken är att i framtiden ta till vara gasen genom att ersätta gasbrännaren med en gaskompressor. Konstruktionen av en sådan är Jasmynes nästa projekt om DP4 godkänns av Oden Petroleums ledning.

Genom detta projekt har Jasmine också lärt känna den enda person hon tycker genuint illa om: Margaretha af Kruhe, vice ordförande i Oden Petroleums ledning. Denna kvinna har vid många tillfällen försökt stoppa DP4 och lägga hinder i vägen för Jasmine helt utan befogade grunder och Jasmine är numera övertygad om att det beror på att af Kruhe tycker illa om henne personligen

## Bekanta Ombord på Oden 375

*Erik Olausson*, Jasmynes personliga assistent, och en ganska duktig medarbetare, om än lite fantasilös.

*Josef "Tigge" Tiger*, borrhovets chef, en trevlig person och en utmärkt medarbetare

*Johanna Sälling*, den gamla barndomskamraten från campingsemestrarna, och Jasmine återsåg varandra för första gången för ca. ett år sedan, då Jasmine anställdes som chefsingengör på den nybyggda Oden. De är inte lika nära vänner som förr i världen; de är alltför olika (Johanna är en vänlig och tystlåten person, mycket försynt och proper), men de är ändå vänner och det värdesätter Jasmine.

*Björn Joar*, kaptens ombord, är alltid formellt korrekt, och vet när han ska skratta och när han ska bocka. Jasmine tycker nästan lite synd om honom för att han är så stel. Men han skulle gå i döden för sin Oden 375.

Övriga: Jasmine känner ytligt många olika personer (kökspersonal, borrhovetsmedarbetare, etc.), och alla ombord vet vem hon är.

### **Just Nu**

Jasmine Mao är på ett strålande humör denna morgon. Idag ska inspektörerna komma: en Greenpeaceaktivist kommer för att undersöka de eventuella effekter på miljön som det nya borrsystemet medför, en säkerhetsexpert ska undersöka om arbetsmiljön är hälsovådlig eller på annat sätt farlig, och Oden Petroleums ordförande Lisa Oftedahl kommer för att se alltsammans med egna ögon. Jasmine har förberett sig så grundligt så nu kan inget slå fel. Projektet har fortskridit som en dans, helt utan allvarliga tillbud, och hon är säker på att kunna övertyga ordföranden om systemets förträfflighet. Det är underbart att leva, vad skulle kunna förmörka hennes himmel idag?

# Josef ”Tigge” Tiger, 47 - Borrchef

En tankeintervju.

Vem är jag? Tja, Tigge helt enkelt, varken mer eller mindre. Jag är den som håller ordning och reda på gubbarna i Borrteamet när någonting ska göras, och det är jag som ser till att det blir gjort på rätt sätt. Ett misstag på fel ställe kan innebära katastrof, så det gäller att ha ögonen med sig. Om någon inte sköter sig på arbetet kan jag bli ganska förbannad; är det något jag inte tål så är det ansvarslöshet! Det och när folk ljuger. Jag blir så in i helvete förbannad på folk som ljuger för mig! Det tål jag bara inte. Fast ibland är det nog klokt att hålla käften också, även om personen kunde behöva en åttutning. Börjar man skrika åt kapten för att man tycker att han slappar sitter man nog ganska löst, hehe!

Varför jag arbetar på en oljerigg mitt i ingenstans? Känslan. Känslan av att verkligen ha ansvar för sitt liv, att tvingas ta vara på sig själv. Att liksom vara så stark att man kan motstå allt, på något sätt, Jag tror man växer som människa när man verkligen tvingas ta sitt ansvar. Visst, jag har ju ett ansvar mot mina nära och kära, jag sällskapar ju trots allt med en kvinna i Göteborg, så det gäller ju att komma hem helskinnad, men det förstärker bara på något sätt den här känslan... Ja, och frihet förstås. Det låter kanske dumt, att känna sig fri när man ibland måste arbeta till mitt i natten eller stiga upp klockan fyra på morgonen, med regnet piskande i ansiktet, men jag tycker det. Det är ju ändå jag själv som har valt att stanna, och jag kan sluta här när jag vill. Och dessutom är ju Oden 375 inte bara en oljeborrplattform, det är den största i världen, och visst får man erkänna att den ser ståtlig ut, och man kan ju inte precis klaga på utsikten. Fast det är ju inget vanligt åtta-till-fem jobb precis, hehe!

Trevliga kollegor? Jovars, de flesta i Borrteamet tänker litegrann som mig, och man kommer ju varandra ganska nära när man riskerar livet för varandra som vi gör då och då. Ja, kapten Joar är ju en liten pappersvändande torrboll, men honom ser man ju så sällan, så det stör mig inte speciellt. Projektledaren -eller heter det kanske projektledarinnan?-, Jasmine Mao är en mycket trevlig person, och väldigt intelligent, fast den där assistenten Erik Olausson tål jag inte, han är skum på något sätt, ser opålitlig ut.

Varför jag ska vara med vid inspektionen? Ja, det är ju naturligtvis för att jag har en rätt stor erfarenhet av borrsystem i allmänhet, jag har ju faktiskt jobbat på oljeplattformar i drygt tjugo år nu, och här på Oden sen den byggdes för ett och ett halvt år sedan, och jag har ju praktisk erfarenhet av hur det här nya systemet DP4 fungerar, så det är väl inte så konstigt om ledningen och Jasmine vill ha mig där. De kan ju knappast utvärdera ett helt nytt borrsystem bara i teorin, va, hehe! Det skulle se ut det... Tänka sig, nu har man alltså gått och blivit nån sorts konsult! Det hade man ju inte satsat pengar på precis, hehe!

Vad jag gör nu? Ska precis till att se till att få fast den där sista borrsektionen, så håll dig ur vägen va! Och inspektionen ja... Det var ju idag. Ja, det blir väl lunch med kapten sen då misstänker jag. Då gäller det att snygga upp sig för en gångs skull, man borde kanske ansä skägget en smula... Men, nu får du flytta på dig!

# Markus Franzén, 24 - Miljöaktivist och Fågelskådare

Art: Växtätande Människa, *Homo sapiens veganus*

Kön: Hanne

Utbredning: Umeå, Sverige

Kännetecken: Röd Kånken ryggsäck full med Greenpeace broschyrer, med namn som "Rädda Blåvalen" och "Koalan - Allas Vän", gröna knähöga gummistövlar, glasögon, rufsigt och fettlingult hår, kikare för fågelskådning, grön fjällrävenjacka, fågelbok, skrivblock

Tidigare Siktad: Förflutet som medlem i Fältbiologerna, läst kemi och biologi på Umeå Universitet. Har suttit i fängelse för totalvägran av värmplikt.

Senast Siktad: På Greenpeace. Inbiten miljöaktivist, och total pacifist.

Beteende: Totalpacifist och trädkramare med god teoretisk kunskap. Anser sig *alltid* ha rätt; de som inte håller med om hans åsikter är helt enkelt dåligt informerade och bör upplysas om de verkliga förhållandena å det snaraste. Och skulle han bevisas ha fel (omöjliga koncept!) så måste det ha varit någon som skrev fel i Markus källor. Källsorterar och äter vegetariskt för att slita så lite som möjligt på världens resurser. Nitisk, påfrestande personlighet, men aldrig direkt otrevlig. Vet exakt hur många regnskogsträd som huggs ned varje år, och hur många indiska tigrar det finns kvar i världen, och missar aldrig ett tillfälle att upplysa sin omgivning om liknande livsviktiga fakta.

Fortplantning: Markus har (konstigt nog?) en flickvän, som är kvar i Umeå. Hon heter Jessica Nydal och är även hon vegan och övernitisk miljöaktivist.

# Joakim Dahl, 58 - Säkerhetsexpert

Herr Dahl vet saker. Han vet hur en människa ser ut på insidan. Han vet hur folk reagerar i krissituationer. Han vet hur man hanterar en hysterisk person. Han vet vilka säkerhetsföreskrifter som oftast bryts, och vilka som är viktigast att hålla på.

Herr Dahl är säkerhetsexpert. Och skallig. Det är han som får bära just den gula hjälm det står "SÄK" på. Han är kunnig i att hantera krissituationer. Säkerhetsexpert. Och inget annat. Han har jobbat för Oden Petroleum i åtta år nu. Tidigare har han varit brandman. Mycket få händelser kan uppröra herr Dahl (och han vet inte själv hur han skulle reagera om något fick honom upprörd), han är bara konstant bitter, och har ett ansikte som alltid tycks uttrycka blank men bestämd likgiltighet. Ett kallt ansikte. Han ser sobert på tillvaron, och på människors ondska och dumhet. Han utför alltid sina arbetsuppgifter med oklanderlig precision och exakt efter föreskrifterna. Han är omutbar. Oklanderlig. Ouppnåelig. Och mycket ensam.

Herr Dahl är den sortens person som omedelbart skulle ha fått anställning som "Man In Black" om han bott i USA. Pliktrogen, frågar aldrig, tycker aldrig, är effektiv. Och han bär alltid kostym. Han har nästan alltid på sig solglasögon när han är utomhus. Han har kalla genomträngande ögon; han blinkar så sällan att det tåras i ögonen på den som försöker möta hans blick. Han har en påträngande utstrålning, som ingjuter en hotfull respekt i alla som ser honom. Det enda som avslöjar honom som människa är att han tuggar obscena mängder Stimorol (man får inte röka på en oljeplattform)

Herr Dahl har nu fått i uppdrag att delta i en inspektion av det nya borrhysystemet DP4, installerat på världens största oljeborrhysplattform, Oden 375. Han ser inte fram emot uppgiften (han miste förmågan att kunna se fram emot saker samtidigt som han miste förmågan att bli imponerad och att kunna råka i panik), men tänker genomföra den efter bästa förmåga, för det får han betalt för.

Men stenansiktet har en svag punkt: han kan tänkas smälta för någon som visar honom medkänsla, sådant har han aldrig mött. Han har accepterat att världen är orättvis och att otack är världens lön, eftersom han inte har någon att bry sig om. Och eftersom allting är så komplett meningslöst så hjälper det inte att klaga eller försöka förbättra någonting, det är bara att göra det som förväntas av en, så slipper man komplicerade problem och dör okänd, inte saknad, inte sörjd. Logiskt och praktiskt. Och mycket, mycket ensam.

# Appendix 4 - Bedömningsmall

Tack för att ni spelade Det Svarta Guldets Hämnd av David Bergkvist!

GLÖM INTE ATT FYLLA I DENNA BEDÖMNINGSMALL OCH LÄMNA IN DEN EFTER PASSET!

Lagets namn:

Spelledarens Namn:

1. Hur kul hade du när du spelade detta lag? Gradera från 1 till 9 där 1 är "Själva Döden!" och 9 är "Wow! En händelse att minnas!" Siffra: \_\_\_\_\_

Motivera i några få ord varför du sätter den siffran.

2. Gradera hur bra skådespelarinsatserna var, på en skala från 1 till 9, där 1 är "Nästan sämre än Skilda Världar" och 9 är "Harrison Ford klass" Siffra: \_\_\_\_\_

Motivera i några få ord varför du sätter den siffran.

3. Om spelasset hade redigerats om till ett filmmanus, hur bra skulle filmen ha blivit? Gradera från 1 till 9 där 1 är "Ed Woods 'Plan Nine from Outer Space'" (en rejäl kalkonfilm alltså) och 9 är en av de bästa filmer du någonsin sett? Siffra: \_\_\_\_\_

Motivera i några få ord varför du sätter den siffran.

4. Gradera från 1 till 9, där 1 är sämst och 9 är bäst någon aspekt som är mycket viktig, men som jag har glömt att ta med bland de ordinarie frågorna.

Bedömningsaspekt: \_\_\_\_\_ Siffra: \_\_\_\_\_

Motivera i några få ord varför du vill ha med denna bedömningsgrund och varför du sätter den siffran.

5. Total bedömning. Spelade laget överlag bra eller dåligt? Sätt en siffra från 1 till 9.

Siffra: \_\_\_\_\_

Motivera i några få ord varför du sätter den siffran.

6. Kommentarer. Skriv ned **allt du finner relevant** som kan hjälpa mig att avgöra om detta lag ska vinna eller ej. Fördelar och/eller nackdelar.