



Earl Grey

Ett scenario till NeoTech
av Michael & Robert Bjurshagen

NEOTECH - EARL GREY

Kapitel 1	Inledning	1
Kapitel 2	Asteroiden j551c	3
Kapitel 3	Händelser	5
Kapitel 4	Utredningen	8
Kapitel 5	Cyberspace	12
Kapitel 6	Intressanta platser	16
Kapitel 7	Spelledarpersoner	17
Appendix 1	Handouts	
Appendix 2	Karaktärer	
Appendix 3	Bedömningsmall	

DOKUMENTHISTORIK

Version	Datum	Förändring
1.0	98-05-15	Första versionen klar.
0.1	98-05-08	Preliminär version klar.
0.0	98-03-15	Dokumentet skapat.

Tabell 1: Dokumenthistorik

Copyright 1998 Michael Bjurshagen och Robert Bjurshagen.

Scenariot får kopieras och användas fritt i icke-kommersiella syften. Kommentarer och frågor kan e-postas till d92micbj@hotmail.com.

Inledning

Välkommen till NeoTech-scenariot "Earl Grey". Scenariot är skrivet för LinCon 1998 och kommer att vara en av tre huvudturneringar. Kunskaper om NeoTechs regler och världsbild underlättar för spelledaren, men är inte nödvändiga.

Scenariot är avsett för fyra spelare och bör utan problem kunna avslutas på de avsatta sex timmarna.

Bedömningsgrunden är i huvudsak rollspel, men även ett visst mått av problemlösning kommer att ingå. Dessutom förväntas de deltagande lagen skriva en rapport om vad som egentligen hände på Earl Grey. Mer om bedömningen i Appendix 3.

Intrigen

Scenariot utspelar sig på asteroiden j551c, som ligger i asteroidbältet bortom Mars och går i korthet ut på att RP:na skall lösa ett mord.

På asteroiden finns det två baser: "Earl Grey", en gruvbas som tillhör Lipton Steel inc., där större delen av scenariot utspelar sig och "Pollux-3", en forskningsbas som tillhör Hatchetson & Son, ett dotterbolag till Syntex som också har en roll i intrigen.

Vad har hänt?

Pharmacia-Upjohn har lejt tre "headhunters" (Boris Dalton, Rick Deerang och Timothy Oleen) som skall hjälpa professor Jugero Mariarti att byta arbetsgivare. Professor Mariarti jobbar på Pollux-3, och för att undvika uppmärksamhet tar de tre gringosarna anställning på Earl Grey.

Allt går dock inte riktigt som de hade tänkt sig, och interpolagent Alfred Tilman upptäcker att två av dem (Timothy och Rick) är beväpnade vid sin rutinkontroll av de nyanlända. De lyckas dock övermanna honom och stoppar in honom i en rymddräkt. Sedan släpar de ut honom utanför basen och punkterar hans dräkt.

Ett par dagar senare hittas kroppen av Fred

Robertson och Jurg Kanyro vid en rutinkontroll av basens solceller. Säkerhetspersonalen på Earl Grey gör en utredning av dödsfallet och klassificerar det som en olycka för att undvika uppmärksamhet. Företaget vill inte ha någon stor utredning på j551c eftersom de olagligt bryter malm på Hatchetson & Sons område.

Interpol är dock inte nöjda med den rapport som de får från Lipton Steel inc. och bestämmer sig för att skicka dit en undersökningsgrupp. Tre av rollpersonerna (Ross Knight, Renate Green och Jerry Lyons) utgör undersökningsgruppen, som anländer till basen cirka en månad efter mordet. Den fjärde rollpersonen är en av Earl Greys säkerhetsvakter som skall hjälpa och guida interpolagenterna. Scenariot börjar då interpolagenterna landar på j551c.

Utöver detta bryter Lipton Steel inc. malm på Hatchetson & Sons område sedan cirka två månader tillbaka och riskerar en gigantisk stämning. Dessutom försvann gruvarbetaren Bobby Florentino cirka en vecka innan RP:na anlände. På Earl Grey gömmer sig också en känd lönnmördare efter sitt senaste uppdrag och ett av gruvlagen använder illegala prestationshöjande droger.

Vad kommer att hända?

Scenariot innehåller flera parallella handlingar, och det finns en hel del att upptäcka för RP:na.

Tre gringos

De tre gringos kommer att ligga lågt och undvika uppmärksamhet. Tolv timmar innan skeppet som skall hämta dem anländer tänker de stjäla tre rymddräkter och vandra över till Pollux-3. Väl där tänkte de nedkämpa vaktstyrkan, för att sedan barrikadera sig och vänta på upphämtning.

Strejk

Stämningen bland arbetarna på Earl Grey är inte den bästa. De är oroliga för att företaget skall ersätta dem med maskiner, irriterade över att företaget inte letar mer aktivt efter Bobby och förbannade på hemlighetsmakeri-

et i gruvan. Detta bör rollpersonerna märka av när de pratar med arbetarna.

Rollpersonernas agerande kan vara den gnista som antänder krutdurken och utlöser upplopp eller det som krävs för att lugna ner situationen.

Electra

Electra är Pollux-3:s artificiella intelligens. Hon (Det?) hyser en längtan att bli fri och kommer i Jerry hitta en person som kan hjälpa henne. Hon kommer sedan att göra vad hon kan för att övertala Jerry att hjälpa henne. För mer information se kapitlet Cyberspace på sidan 12.

Övrigt

Utöver detta finns det en del konstiga saker att upptäcka och ett antal andra mindre händelser som kommer att inträffa under rollpersonernas vistelse på Earl Grey. För mer information se Tidslinjen.

Kort om karaktärerna

Karaktärerna består som sagt av tre interpolagenter:

- Ross Knight, som är chef för utredningsgruppen och en mycket erfaren polis och mordutredare.
- Renate Green. Specialitet: rättsmedicin. Även hon har stor erfarenhet av brottsutredningar.
- Jerry Lyons. Gruppens hacker och data-tekniker. Oerfaren men entusiastisk.

Dessutom ingår en av basens säkerhetsvakter i gruppen:

- Trevor Dunn. Förlorare och översittare.

Som synes på karaktärerna så är de rätt bra på det mesta (Utom Trevor som är kass). Om du spelar utan tärningar, tänk på detta, och låt rollpersonerna lyckas med rätt så svåra saker.

Begynnelsen

Innan du börjar bör du ge spelarna lite tid att bekanta sig med sina karaktärer och den information (Dela ut handout 1-9 till rätt spelare) de har från början.

Då börjar vi:

Skyttelns bromsraketer börjar mullra och ni skakar i era stolar. Efter ett par sekunder stänger piloten av bromsraketerna och skytteln fortsätter sitt fall ner mot asteroidens yta. Efter en halv minut och ytterligare några korta stötar med bromsraketerna landar skytteln omilt med ett dån. Samtidigt som ni börjar ta er loss från 0 g-selarna hör ni hur något slår emot skrovet, och strax därefter öppnas luftslussen. Luften som slår emot er luktar bränt och lite metalliskt.

Ni spänner loss era trunkar med utrustning och börjar ta er igenom luftslussen, tätt följda av de två andra passagerarna.

Ni kommer in ett medelstort kallt rum. Rör, ledningar och fiberoptiska kablar är dragna helt öppet, lådor och kartonger är uppstaplade längs väggarna och hela basen ger ett slitet intryck.

En något överviktig man i 35 års åldern med begynnade flint och en skitig overall kommer fram emot er. Ni tycker er kunna uttyda ordet security under en av de värre fläckarna.

Han sträcker fram handen mot er och säger: -Trevor Dunn. Välkomna till Earl Grey.

Nu får spelarna ta över. Trevor bör överlämna passerkort till de övriga spelarna och besvara eventuella frågor. Han visar dem sedan till deras bostadsmoduler (D23 och D 24).

Asteroiden j551c

Asteroiden j551c ligger i asteroidbältet bortom Mars. Asteroiden är en stor en oformlig stenklump, knappt 40 km bred på det största stället. Gravitationen på asteroiden är endast en artondel av Jordens och den har ingen atmosfär. J551c roterar ett varv runt solen på 3,56 år och rotationstiden runt den egna axeln är 6 timmar och 29 minuter. På både Earl Grey och Pollux-3 används därför standard jordtid (GMT).

Asteroiden har exploaterats hårt i många år, och malmfyndigheterna anses vara på upphällningen. Utöver malmen finns inget av värde på asteroiden, och den kommer antagligen att överges då gruvdriften inte lönar sig längre.

Till asteroiden och dess baser anländer en skyttel, som heter Orient Express varannan månad. Det är en lastfarkost med stor kapacitet och liten komfort för passagerarna. Skytteln ägs av Lipton Steel, och Hatchetson & Son hyr lastutrymme eller persontransport efter behov.

Det krävs vissa speciella åtgärder för att kunna leva och arbeta på j551c. Förutom de uppenbara sakerna som att ha rymddräkt och helst vara förankrad då man arbetar utomhus, måste alla som lever på asteroiden regelbundet styrketräna för att behålla muskelmassan. Då solstormar rasar upphör all kommunikation med Jorden och människor och känslig utrustning måste skyddas.

Earl Grey

Gruvbasen "Earl Grey" har funnits på j551c i åtta år, men började byggas redan fem år tidigare. Basen byggdes för att vara funktionell och innehåller ingen lyx och ett minimum av bekvämligheter. Efter åtta år av hårt utnyttjande och minimalt underhåll är basen sliten och nedgången, och den skulle behöva rustas upp.

I gruvan bryts främst silver, men även koppar, mangan och andra mindre ädla metaller bryts vid förekomst.

Basen består av tre sammanhängande delar; själva basen, gruvan och smältverket. Utöver dessa tillkommer solcellerna och fusionskraftverket som ligger några hundra meter norr om basen, respektive en kilometer söder om basen.

Totalt arbetar 79 personer på basen. De flesta är anställda på tolv månaderskontrat, och personalomsättningen är stor.

Säkerhetsklasser

För att passera genom vissa dörrar och alla luftslussar måste man ha ett passerkort. Följande säkerhetsklasser finns på Earl Grey:

Alfa, tillgång till hela basen.

Beta, tillgång till allt utom privata utrymmen, Alfa-kontor och medicinutrymmen.

Gamma, tillgång till allmänna utrymmen.

Delta, tillgång till allmänna utrymmen, tidsbegränsad tillgång till Alfa-kontor, Beta-kontor och medicin utrymmen.

Tillägg: Gruva, Smältverk, Kraftverk, Medicin utrymmen.

Ex: Gamma+GS, allmänna utrymmen plus gruva och smältverk.

Schema

De flesta som arbetar på basen arbetar sex timmars pass. Undantaget är teknikerna och viss administrativ personal som går på åtta timmars pass.

Sjukvården sköts dygnet runt av en android. Läkare och sköterska delar på dygnet runt jousen, samt har öppen mottagning två timmar per dygn.

Affären, förrådet och administrationen som är öppna dygnet runt, sköts av androider.

Säkerhetsvakterna går jour, en och en i åtta timmars pass.

Basen

Själva basen, som innehåller bostadsutrymmen, kontor, bar, matsal etc. består av fem våningar, varav två ovan jord. Den översta våningen (A2) är ett stort växthus för att ta hand om koldioxid och generera syre. Våning

A3 innehåller en stor verkstad, garage för de fordon som finns att tillgå (Två stycken mindre elbilar), förvaringsutrymmen och luftsluss. Våningarna A4-A6 innehåller bostadsutrymmen, kontor, förvaringsutrymmen, styrketräningslokal, bar m.m.

Den funktionella byggstilen innebär att ledningar och rör är dragna helt öppet. Golvet utgörs av metallgaller och belysningen består av flimrande lysrör försänkta i taket. Med jämna intervall finns det stora lufttrummor som förser basen med ny sval luft och i alla korridorer finns det gott om långsgående handtag både på väggarna och i taket.

Temperaturen på basen är behaglig men luften luktar alltid lite bränt och metalliskt. Rökning är självklart förbjudet på hela basen.

Bostadsmodulerna är uppbyggda kring korridorer med sex rum i varje. I varje rum bor två personer och de små, trånga rummen innehåller endast det allra nödvändigaste; två sängar, två låsbara skåp, ett bord och två stolar.

Det finns ett kommunikationssystem som dygnet runt spelar halvsvag skvalmusik som då och då avbryts av en syntetiserad kvinnoröst som ropar ut meddelanden. Kommunikationssystemet är avstängbart i bostadsmodulerna.

Smältverket

Smältverkets (C1, D1) utrymmen är svarta av sot, men på sina ställen lyser de en gång blanka metallväggarna igenom. Lokalerna lysas upp av stora ljusrampar i taket, som dock ofta är trasiga. Smältverkets temperatur ligger mellan 10-15 C, då mycket liten uppvärmning utöver smältorna förekommer. Luften är dock bra, trots att det luktar bränt. Gigantiska gallerventiler täcker stora delar av väggarna. Dånet från de roterande ventilbladen blandar sig med smältverkets ljudmatta och höjer ljudnivån till outhärdlighet. Smältverksarbetarna använder ett larynxmikrofonsystem samt handsignaler för att kommunicera. De bär självfallet rejäla hörselskydd och grova arbetskläder.

Smältan är igång dygnet runt och producerar silvertackor på löpande band för transport till

Jorden.

Gruvan

Gruvan (D2-D4) är huggen ur sten och den ytterst tunna atmosfär som finns går inte att andas. Den ger dock upphov till en vit knähög dimma, som tillsammans med den svaga belysningen ger upphov till en spöklik känsla. Det enda ljus som finns är det arbetarna bär med sig samt och från mobila strålkastare. Det är i allmänhet kallt i gruvan (-17 C), men gruvarbetarnas dräkter skyddar både mot kyla, och splitter. Man bryter i första hand silver men även andra mindre värdefulla metaller, i mån av förekomst.

Den lägsta gruvnivån (D4) är avstängd, eftersom företaget vill dölja att man bryter malm på Hatchetson & Sons område.

Kraftstationen

Kraftstationen ligger cirka en kilometer söder om basen och sitter endast ihop med basen genom en kabeltrumma.

Själva kraftstationen ligger till tre fjärdedelar under mark, och det som sticker upp ovan jord är främst kyltorn. Enligt uppgift från tillverkaren skall den tåla en direkträff av en mindre asteroid.

Solcellerna

Solcellerna ligger ett par hundra meter norr om stationen och utgör stationens reservkraft om fusionsreaktorn skulle slås ut. De tre fotbollsplanerna med solceller alstrar tillräckligt med kraft för att de livsuppehållande systemen skall kunna hållas igång.

Pollux-3

Pollux-3 är ett forskningscentrum som ägs av företaget Hatchetson & Son, ett av Syntex dotterbolag. På basen arbetar 24 personer.

Pollux-3:s enda kontakt med Earl Grey är ett optiskt kabelknipe som går mellan baserna.

Pollux-3 byggdes klart för bara ett och ett halvt år sedan och är mycket lyxigare än Earl Grey. Basen består av en kupol ovan jord och en våning under jord.

Händelser

Här presenteras en tidslinje för vad som har hänt, och även för saker som eventuellt kommer att inträffa. Dessutom beskrivs ett antal händelser som läggs in för att distrahera spelarna och ge basen mer liv. Utöver detta presenteras ett antal av de rykten som cirkulerar på basen.

Tidslinje

T-60: Lipton Steel inc. börjar bryta malm på Hatchetson & Sons område. Vissa delar av gruvan spärras av.

2052-09-03 17:43 GMT

T-30: Tre kriminella anländer med den ordinarie skytteln till rymdbasen Earl Grey. Två timmar senare uppstår en situation där de tvingas döda basens Interpolagent för att undgå upptäckt. De gömmer kroppen utanför gruvbasen.

2052-09-08 11.07 GMT

T-25: Vid en rutinkontroll av solcellerna upptäcks kroppen, som sedan undersöks relativt ytligt och arkiveras som olycksfall.

2052-09-10 11.59 GMT

T-23: Interpols huvudkontor är inte nöjda med utredningen och beslutar sig för att skicka en grupp utredare.

2052-09-11 20.00 GMT

T-22: Det inhyrda transportskeppet "Sleipner" avgår från Mars mot j551c och Earl Grey.

T-6: Gruvarbetaren Bubby Florentino saknas.

2052-10-03 9.47 GMT

T = 0: RP:na anländer med Sleipner till rymdbasen Earl Grey. Med på skeppet befinner sig även en grupp forskare och tekniker från Lipton Steel inc.

T+1: RP:na bör sätta sig in i det utredningsmaterial som finns och bekanta sig med basen. Kanske förhör vittnena igen, och bilda sig en uppfattning om vad som hänt.

T+2: En gruvarbetare från lag C, Jason Jacobs försvinner, han har satts i isoleringscell eftersom han smugit in på det avspärrade området.

Trevor får reda på detta, men får order om att saken skall tystas ner. Rykten härjar vilt på basen, speciellt om RP:na går runt och ställer frågor.

T+3: Störning i fusionsreaktorn. Smältverket tvingas stanna i åtta timmar, ekonomiska förluster och stor oro på basen. Ännu mera rykten. Fullt naturlig orsak visar det sig då en komponent bränts ut. Under reparationstiden kan man inte få tag på någon tekniker, då de är fullt sysselsatta med felsökning och kontroll av reaktorn.

T+3: Gruvarbetarna håller ett möte och kräver att få prata med Erica Dregenmeier. De vill veta vad som skall hända med gruvan och vad som görs för att hitta Bubby Florentino och Jason Jacobs. Erica Dregenmeier vägrar prata med de upprörda gruvarbetarna, som blir ännu mer förbannade, och en vild strejk utlyses till 08.00 på dag T+4. Den som agiterar mest är inte oväntat Ike Croel.

T+4, 08.00: Den vilda strejken startar. Mike Haroldson, Trevor Dunn och Tarik Westerhagen får i uppdrag att avbryta den. Mike försöker först förhandla, sedan hota (Arbetarna gör sig skyldiga till kontraktsbrott) och tillslut bestämmer de sig för att avbryta demonstrationen med våld. Beroende på vad RP:na tar sig till händer lite olika saker:

Om RP:na inte lägger sig i kommer strejken att avbrytas med brutala metoder. Några gruvarbetare skadas allvarligt (Haroldson använder chockbatonger, gummikulor och eventuellt skarp ammunition) och en bunt av gruvarbetarna hamnar i arresten.

Om RP:na försöker medla kan situationen lugnas ned något och efter förhandlingar går gruvarbetarna tillbaka till arbetet.

Om RP:na hjälper företaget att slå ner strejken kommer (förhoppningsvis) inte lika brutala metoder att användas. En gruvarbetare kommer dock att skadas allvarligt.

T+5; 14.07: (Beroende på vad som hände ovan)

En allvarligt skadad gruvarbetare avlider. Ryktet sprider sig som en löpeld över basen och om RP:na inte försöker hindra det kommer ett upplopp att bryta ut. Ledare för arbe-

tarna är Ike Croel, och för att hindra upploppet är det lämpligt att prata med honom.

T+6, 00.00: De tre företagsagenterna stjälar rymddräkter och går till fots mot Pollux-3 under natten. När de når fram följer en kort eldstrid, då säkerhetspersonalen och Timothy Oleen stryker med.

T+6; 12.00: Ett upphämtningsskepp anländer till Pollux-3, om de tre företagsagenterna gjort ett försök att frita Jugero Mariarti. De tar skeppet därifrån om inte spelarna sätter kappar i hjulet för dem.

Här kan scenariot sluta om man vill, men å andra sidan kan man ju fortsätta i evigheter...

Händelser

Tid: T+(1-2), cirka en timme efter att lag A gått av sitt pass.

Plats: Baren.

Händelse: Trevor, som har jour kallas till baren eftersom arbetare från två gruvlag, lag A och lag D, börjat slåss efter att ha munhuggits en kort stund. De som fattas är Hercules O. Masterson från lag D och George Hofman från lag A, Hercules sitter i ett hörn av baren med sina två kumpaner och George har gått för att sova, eftersom han inte tar droger.

Bakgrund: Lag A tar droger för att arbeta mer, de är alltid bäst men tycks aldrig arbeta, eftersom de arbetar i den avstängda delen av gruvan.

Tid: T+3.

Plats: Baren.

Händelse: Gruvarbetare Eric Priestly börjar slåss med en nyanländ tekniker Lazlo Miro efter att denna spillt sin drink i närheten av gruvearbetaren utan att be om ursäkt. Teknikern får rejält med smörj.

Bakgrund: Gruvarbetarna är uppretade på "de nya" eftersom de tror att de skall förlora jobbet.

Tid: När som helst.

Plats: RP:s rum

Händelse: Jenny Johnson stjälar något som ser riktigt intressant ut ifrån någon av rollpersonernas rum (t.ex. vapen, dator, smycke,

klocka eller nåt som RP:na verkligen behöver.).

Bakgrund: Jenny har ju lite svårt för att hålla fingrarna i styr.

Rykten

Använd gärna dessa rykten eller hitta på egna då rollpersonerna pratar med folk på basen.

Bakgrund: En extra transport som nästan var full.

- Företaget transporterar bort bevisen för den utomjordiska civilisationen.
- Företaget tömmer bara lagret, som har byggts upp under lång tid.
- Företaget har ökat produktionen och tänker härnäst komma med en transport varje månad.
- De två senaste månaderna har gått bra, vi har tagit upp mer malm än vanligt.
- Företaget har hittat en ny rikare åder att utvinna.
- Syret var nästan slut, och vi hade dött om inte företaget hade skickat ut en transport med syrgas.

Bakgrund: Delar av gruvan är avstängd.

- Man har hittat bevis på en annan civilisation.
- Det är en läcka i gruvan, men det vill man inte erkänna.
- Man har hittat något skadligt ämne, som måste saneras.
- Företaget skall byta ut alla människor och sätta in högeffektiva robotar.
- Den delen av gruvan har rasat och dödat Bubby Florentino, men företaget vill inte erkänna detta för då måste de utöka säkerheten i gruvan samt betala skadestånd till hans familj.
- Man skall snart förhandla om exploateringsrättigheterna och vill inte avslöja vad man hittat för då går priserna upp.

Bakgrund: Bubby Florentino, en gruvearbetare saknas sedan sex dagar, då RP:na anländer.

- Han har dött i ett ras.
- Han upptäckte vad företaget gömmer i gruva och blev dödad av företaget.

NEOTECH - EARL GREY

- Han smet med förra malmtransporten hem.
- Han ligger i en omlopps bana runt asteroiden eftersom han hoppade för högt när han var utomhus.
- Det var han som dödade interpolagenten, och nu gömmer han sig på basen.
- Han gick över till Pollux-3 av någon konstig anledning.

Bakgrund: Interpolagent Alfred Tilman har hittats död utanför basen.

- Han hade upptäckt vad man höll på med på Pollux-3 och blev dödad av forskarna.
- Han tog en rymdpromenad och träffades av en meteor.
- Han upptäckte vad företaget gömmer i gruvan men han hann aldrig berätta om det, för de tystade honom.
- Ett monster från gruvan går löst på asteroiden och anfaller folk, det kommer antagligen ifrån den avspärrade delen av gruvan.
- Ett monster från Pollux-3 går löst på asteroiden och anfaller folk.
- Han blev dödad eftersom han kommit på att någon smugglar knark från basen.

Bakgrund: En del av gruvrobotarna har anlänt tillsammans med tekniker och forskare.

- Man skall göra sig av med arbetarna och byta ut dem mot robotar.
- Eftersom ett giftigt ämne kontaminerat gruvan måste man använda robotar för fortsatt brytning.
- Det är inga gruvrobotar utan moderna stridsmaskiner som skall användas till att bekämpa monstret som går löst på asteroiden.
- Maskinerna skall användas för att göra en xenologisk utgrävning, då man inte vill ha några gruvarbetare som vittnen.
- Robotarna skall användas till utbyggnad av stationen.
- Robotarna skall användas för att bygga en ny gruvstation på någon närliggande asteroid.

Utredningen

Rollpersonerna bör påbörja utredningen så snart som möjligt efter att de har anlänt till asteroiden. Det finns mycket att upptäcka och många att prata med. För ytterligare information om spelledarpersonerna se "Spelledarpersoner" på sidan 17. Det som står under personerna i detta kapitel är inte nödvändigtvis sant, men det är den historia som SLP:n håller sig till.

Obduktion

Renate Green kan göra en ny obduktion av kroppen för att försöka hitta mer information. Obduktionen tar fyra timmar att genomföra och resulterar i handout 10.

Korridor D3

I korridor D3 finns inga spår efter varken förövare eller offer. De som bor i korridoren är följande personer:

- D31: Harry Foreman, Verton Luxon.
- D32: David Johnson, Yojimbo Takahashi.
- D33: Gerald Bitmo, Fred Kloterhead.
- D34: Tamari Hagon, Luthar Gerbhart.
- D35: Bernard Hoshiba, Hotimba Bwambese.
- D36: Gudrun Svensson, Jenny Johnson.

Jenny Johnson

Jenny är det vittne som senast såg Alfred Tilman i livet. Hon höll på och städade i D-modulen runt kl 20, 2052-09-03 då hon såg Alfred Tilman gå in i korridor D3. I övrigt vet hon ingenting.

Leonard Hayes

Leonard såg två personer släpa något mot solcellerna ungefär 23.30 den 3:e september. Han reflekterade inte mer över det, förrän Alfred Tilmans lik hittades. Han har ingen aning vilka dessa två personer kan vara, och kan inte ge något signalement överhuvudtaget.

Lenny Writer

Lenny genomförde obduktionen av Tilman, och har inget att tillägga. Han gjorde sitt bäs-

ta, men han är inte rättsläkare och inte van att göra obduktioner.

Fred Roberts

Fred och Jurg Kanyro hittade Tilman då de skulle göra en rutinkontroll av solcellerna. De hittade ingenting annat av intresse, men de undersökte inte platsen så noggrant. Om RP:na undrar om de fick blod på rymddräkterna, så är svaret nej, blodet var redan fruset när de hittade honom.

Jurg Kanyro

Se Fred Roberts ovan.

Harry Foreman

Harry har ett perfekt alibi för tiden då Alfred mördades, han jobbade med sitt lag i gruvan. Ett flertal personer kan intyga detta.

Harry "vet" att företaget döljer något som har med utomjordingar att göra nere i gruvan. Han har "sett" saker och han har till och med bevis! Harry visar gärna sin artefakt för RP:na (Se handouts).

Verton Luxon

Verton var nere och arbetade i gruvan då mordet skedde. Han har ett flertal vittnen som kan intyga detta.

Om någon frågar om Verton har sett något konstigt kan han berätta att han såg Tamari Hagon smita in på sitt rum runt kl 00.30.

David Johnson

David påstår att han låg och sov då mordet skedde. Han gick och lade sig runt kl 22 och sov fram till kl 6, då han gick upp för att göra sig i ordning inför dagens arbetspass. Han har ingen som kan styrka detta eftersom Yojimbo Takahashi arbetade i smältverket mellan 18.00 och 24.00.

Han har varken hört eller sett något konstigt.

Yojimbo Takahashi

Yojimbo hade jour och arbetade i smältverket mellan 16.00 och 24.00. Därefter käkade han och var i baren ett tag. Han gick till rummet runt kl 3 för att sova och då sov David Johnson. Yojimbo har inte sett eller hört något

som avviker från det normala.

Gerald Bitmo

Var ledig och han och Fred Kloterhead spelade kort i deras rum. Runt kl 24 gick han och lade sig och sov fram till kl 7. Fred skulle arbeta, så han gjorde sig i ordning och gick vid 23.30 ungefär. Han lade inte märke till något speciellt under kvällen/natten.

Fred Kloterhead

Fred och Gerald Bitmo spelade kort fram till 23.30 då Fred gjorde sig i ordning för ett pass i smältverket. Fred har inte lagt märke till något ovanligt.

Tamari Hagon

Tamari var ledig och påstår att hon läste en bok, och sedan gick och lade sig. Egentligen spenderade hon tiden tillsammans med Bernard Hoshiba och smög tillbaka till sitt rum strax efter kl 00.30. Hon förnekar detta i det längsta.

Lukas Gerbhart

Lukas städade för fullt på nivå A3, och vet ingenting.

Bernard Hoshiba

Bernard och Tamari Hagon spenderade kvällen tillsammans, men Bernard förnekar detta i det längsta. Istället hävdar han att han styrketränade. Om man kollar upp detta visar det sig att han inte alls gjorde det, och om man pressar honom ger han med sig och berättar sanningen.

Hotimba Bwambese

Hotimba bröt malm i gruvan och styrketränade därefter, så han kom inte tillbaka till sitt rum förrän kl 6 ungefär.

Gudrun Svensson

Gudrun hävdar att hon låg och sov fram till kl 24 då hon gick upp och styrketränade, och sedan började jobba vid kl 8. Hon har inte noterat någonting speciellt.

Personalfiler

Erica Dregenmeier är inte villig att lämna ut sina personalfiler, och kommer att förhålla det i det längsta (48+ h). Jerry kan dock hitta dem i cyberrymden om han vill.

Personalfilerna innehåller uppgifter om lön, säkerhetsklass, kontraktstid, omdömen etc. Det enda som spelarna kan ha någon nytta av bland dessa uppgifter är säkerhetsklasserna, då några av dem har blivit manipulerade (Tyco Biome, Gerald Bitmo, Fred Kloterhead, Hercules O. Masterson). Säkerhetsklasserna finns angivna i "Spelledarpersoner" på sidan 17. Om det är några andra uppgifter RP:na vill ha så improvisera!

Alfred Tilmans rum

Alfreds rum (B03) har lämnats orört av Lipton Steel inc. i väntan på utredning. Rummet är av standardmodell; två sängar, två låsbara skåp, ett bord och två stolar. I Alfreds skåp (måste brytas upp) finns förutom kläder två mag .40 S&W (Glacer), en handdator, en fingeravtrycksscanner, en liten plastpåse innehållande vitt pulver och vapenvårdsutrustning.

Handdatorn innehåller dagboksanteckningar från hela den tid om Alfred har varit stationerad på j551c (cirka 4 år). Det har varit fyra rätt händelselösa år, men en notering 2052-08-27 14.53 lyder: *Fann liten plastpåse med vitt pulver i baren idag. Inga fingeravtryck. 2XES?*

2XES är en syntetisk drog framställd för att öka den fysiska prestationsförmågan. Den är beroendeframkallande och ger vid långvarigt bruk upphov till allvarliga skador på nervsystemet och hjärnan. Renate kan efter en enkel analys verifiera att det vita pulvret är 2XES.

Loggar över alla luftslussar

I Earl Greys cyberrymd finns loggar över alla in- och ut-passeringar genom luftslussarna upp till tre månader bakåt i tiden sparade. Sista inpassering var jurg Kanyro 2052-09-03 16.53. Första utpassering efter det var Fred Roberts 2052-09-10 03.54.

Jerry får dock känslan av att loggarna har bli-

vit manipulerade, även om han inte kan bevisa det.

Blod på två rymddräkter

På två av basens rymddräkter finns det blodfläckar. Blodet är Alfred Tilmans, vilket kan fastställas efter en DNA-analys.

I dräkterna hittar man även hudflagor och hår från följande personer; vilket kan användas för DNA-analys.

Dräkt 1:

- Tyco Biome
- Gerald Bitmo
- Weronica Fairchild
- Leonard Hayes
- Bernard Hoshiba
- Jason Jacobs
- Tarik Westerhagen

Dräkt 2:

- Tyco Biome
- Trevor Dunn
- Bubby Florentino
- Tamari Hagon
- Leonard Hayes
- David Johnson
- Fred Kloterhead
- Henri Leclerc
- Yojimbo Takahashi

Problemet kan vara att matcha mot någonting. Antingen kan man söka i Interpols register, eller så kan man ta prover från misstänkta personer eller från alla på basen (Inte populärt!). Se även Interpols register nedan.

Solcellerna

Överblick: Ett stort fält med solcellspaneler i en kvadrat.

Vid en noggrann undersökning av omgivningen finner man ett stämjärn halvt nedsänkt i gruset bakom en cellförankring. Vid undersökning av stämmornas finner man fingeravtryck från basens tekniker samt märken från dräktshanskar. Agent Tillmans blod finns även det på järnet, samt fibrer från en rymddräkt. Teknikerna kan vittna om att stämjärnet härhör från en verktygstavla de har på väggen bredvid luftslussen.

Rum D33

Interiör: Två staplade sängar, ett bord, två stolar, två låsbara skåp.

Överblick: Ett trång rum cirka 4x4 m, med en våningssäng längs ena väggen och ett bord i mitten av rummet. En liten dörr i motsatt hörn leder till en trång toalett. Två skåp med lås står mot andra väggen och en hylla med kläd-krokar är monterad i samma vägg.

Speciellt: Vid en brottsplatsundersökning, finner man en blodfläck, cirka 3x5mm stor på sängbenet närmast dörren. I övrigt kan man finna spår av vapenolja på bordet. I skåpen finns vapenvårdutrustning, en svart batong, ett cyberdäck och ammunition för pistol.

Verktygstavlan i verkstan

På verktygstavlan finns ett partiellt fingeravtryck där någon har plockat ner stämmornas. Efter ett par timmars sökande i Interpols datorbas får man svaret att fingeravtrycket med 75% säkerhet tillhör en viss Rick Deerang. Det går naturligtvis att söka bland folk på Earl Grey, men då måste man först ta fingeravtryck av ett antal personer och sedan låta en dator försöka matcha dem mot varandra. Om man gör detta får man svaret att fingeravtrycket med 75% säkerhet tillhör Fred Kloterhead.

Rymddräkten

Rymddräkten som Alfred blev mördad har sparats, men ger inget ytterligare resultat vid en undersökning

Senaste skytteln

Lipton Steel inc. kan förse RP:na med en lista över de personer som anlände med senaste skytteln om de frågar efter det. Jerry kan även hitta listan i cyberrymden (Se handouts).

Interpolsregister

För att få någonting vettigt ur Interpols register måste man söka på vettiga saker. Vettiga saker är fingeravtryck, DNA, retina eller personnummer. Observera att Craig Lipot saknar flera av dess och kan endast " hittas" med hjälp av DNA.

Varje förfrågan till Interpols databas tar cirka en timma att få svar på! Uppllys gärna spelarna om detta.

Personer i Interpols register:

- Tyco Biome
- Ike Croel
- Boris Dalton (Alias Hercules O. Master-son)
- Rick Deerang (Alias Fred Kloterhead)
- Trevor Dunn
- Jenny Johnson
- Craig Lipot (Alias David Johnson)
- Timothy Oleen (Alias Gerald Bitmo)

Vi har dem!

Om RP:na lyckas få tillräckligt med bevis för att arrestera Rick Deerang och Timothy Oleen så kommer de under förhören att försöka stå emot så gott det går. Om RP:na använder droger så kommer de inte att kunna hålla tyst, men de försöker fortfarande dölja att Boris Dalton finns på basen (Du som SL bör låta dem lyckas undanhålla denna viktiga information). I övrigt berättar de vad de har gjort; mördat Alfred Tilman på grund att han överraskade dem när de vårdade sina vapen, att de skall hjälpa professor Mariarti att byta arbetsgivare etc.

T+6 kl 00.00 kommer Boris Dalton att försöka befria sina kamrater. Han bör lyckas (oberoende om det har blivit upplopp eller ej). Han kommer att döda alla som kommer i vägen för honom och sedan kommer de tre att stjäla rymddräkter och en elbil för att åka över till Pollux-3. Väl där inträffar en kort eldstrid i vilken Timothy Oleen och Pollux-3:s säkerhetsstyrka stryker med. Boris och Rick lägger sig sedan i bakhåll för RP:na och väntar på upphämtningsskeppet. Om Rick och Timothy inte åker fast kommer motsvarande saker att ske i alla fall (Se "Händelser" på sidan 5).

Hur du avslutar scenariot är upp till dig. En "shoot-out" på Pollux-3, upplopp på Earl Grey eller att RP:na ser hur Boris och Rick blir upplockade och skeppet försvinner i fjärran. Det är bara att välja.

Tröst priser?

Det finns ju som bekant fler brott att lösa på asteroiden, oavsett om de får fast Boris och Timothy.

Smugglingen och distribution av 2EXS som Henri Leclerc och Trevor Dunn ägnar sig åt är ett allvarligt brott, och RP:na kanske lyckas snoka reda på det, vilket innebär att Trevor ligger illa till.

Lipton Steel inc:s utvinning av malm på Hatchetson & Sons område är också ett allvarligt brott, men det är svårare attupptäcka.

I dessa sammanhang får väl Jenny Johnson (kleptomani) och Lukas Gerbhart (bookie) räknas som småfiskar.

Cyberspace

Cyberspace på asteroiden j551c är tomt och ödsligt och har inte kontakt med Jorden annat än via batch-sändningar av data. Totalt finns det bara två noder, dessa är Earl Grey och Pollux-3, som båda ser ut som skyskrapor i svart glas.

Tillgång till nätet får man via de uttag som finns i alla bostadsrum på Earl Grey eller från något av kontoren. Även på Pollux-3 har man tillgång till ett flertal uttag, främst på kontoren, men också i vissa av forskningslabben.

Earl Grey

Utifrån ser Earl Grey ut som en hög skyskrapa i svart glas. Runt skyskrapan patrullerar en tecknad bulldog (IS).

Inifrån är Earl Grey rätt ödsligt och består förutom det obligatoriska rutnätet av fem ikoner. Dessutom kan väggarna, som konstant tycks skifta struktur, skymtas i fjärran.

Den fem ikonerna representerar olika delar av systemet. Ikonen för systemarean är en liten söt djävul med en eldgaffel, ikonens säkerhetsarean är en roterande sheriffstjärna, ikonens för underhållsarean är en animerad Bohrs atommodell, administrationsareans ikon är en

bunt papper och produktionsareans ikon föreställer en sten som gradvis övergår till en silvertacka.

Intrång

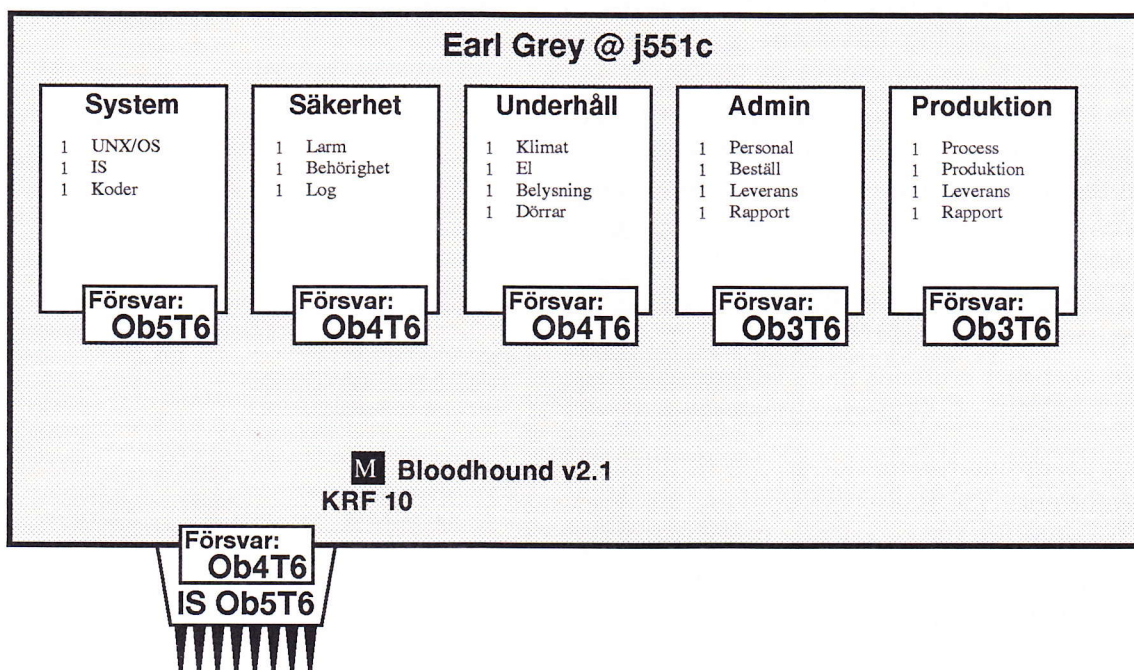
Som syns i figuren nedan är säkerheten inte den bästa, och Jerry borde inte ha alltför stora problem att göra vad han vill i systemet. Om du vill kan du låta spelaren slå för att hacka sig in, eller så kan du bara bestämma om han lyckas.

Om du vill använda tärningar slår man IS:ens tärningar - isbrytarens tärningar (Ob3T6) mot hacking + isbrytarens FLX (20) för att undgå upptäckt av IS:en. Om man misslyckas (dvs Ob3T6 > 20) aktiveras programmet Bloodhound som spårar hackern. Om Bloodhound lyckas spåra upp hackern, Ob1T6 <= 10 (Ob2T6 om hackern har kopplat sig via Pollux-3) larmar den all säkerhetspersonal på Earl Grey och meddelar dem hackerns position. Om den misslyckas försöker den igen, nästa omgång.

För att ta sig igenom spärrarna slår man spärrarnas försvarsvärde mot isbrytarens KRF på 16.

System

I systemarean har man tillgång till operativ-



systemet och kan stänga av all IS och alla spärrar för andra areor.

Säkerhet

I säkerhetsarean kan man deaktivera alla inbrottslarm (Alfakontor och medicinutrymmen). Man kan även ändra sitt och andras passerkort. Dessutom kan man titta på loggarna över vem som har passerat genom vilka dörrar, upp till tre månader bakåt i tiden.

Underhåll

I underhållsarean kan man styra klimatanläggningen, el-systemet, belysningen och alla basens dörrar.

Admin

I administrationsarean kan man titta på alla personalfiler, beställningar, leveranser och rapporter.

Produktion

I produktionsarean kan man styra produktionsprocessen (Upptäcks omedelbart av tjänstgörande smältverkstekniker), granska produktionsutfall, leveranser till Jorden och produktionsrapporter.

Pollux-3

Även Pollux-3 ser utifrån ut som en stor svart

skyskrapa gjord i glas. Runt skyskrapan patrullerar en liten svart och röd spindel (IS) och en skugga med en rejäl lie svävar hotfullt framför ingången (Ännu mera IS).

Inifrån är det mer liv och rörelse. Andra användare kan skymtas som skuggor då de rör sig runt i Pollux-3:s cyberrymd.

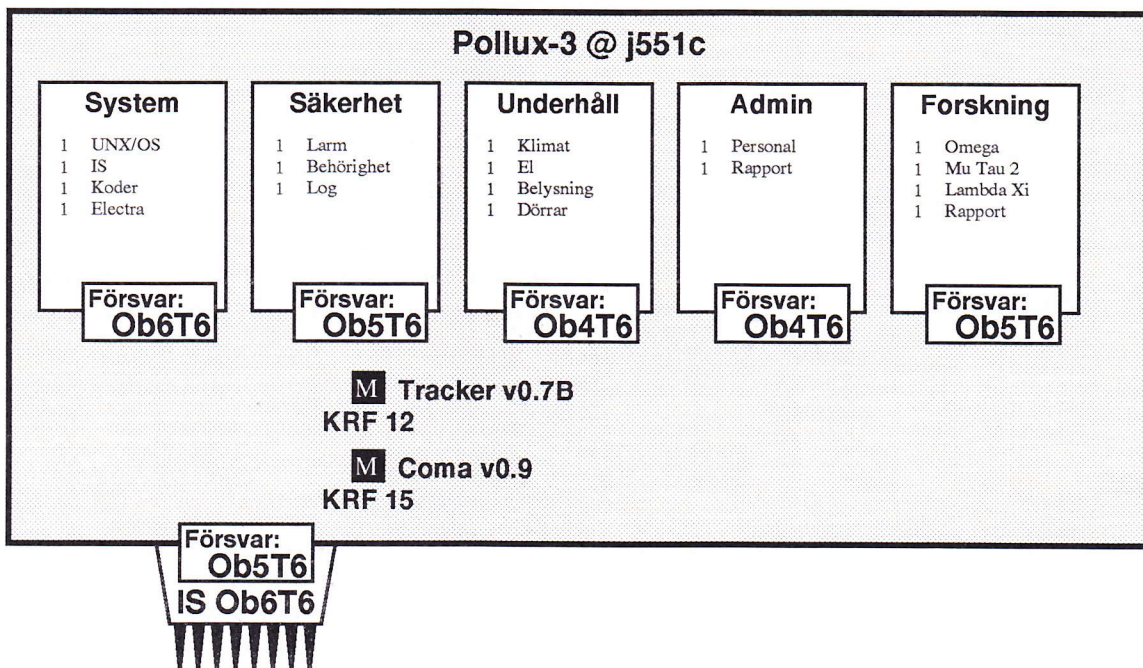
Det finns även här fem olika areor att välja på:

- Systemarean, vars ikon ser ut som ett vackert kvinnoansikte.
- Säkerhetsarean, vars ikon ser ut som ett kraftigt stålgaller.
- Underhållsarean, vars ikon ser ut som ett kretsschema, som ständigt förändras.
- Administrationsarean, vars ikon är en 3D-version av Syntex logo.
- Forskningsarean, vars ikon ser ut som en DNA-sträng.



Intrång

Som syns i figuren nedan är säkerheten betydligt bättre än i Earl Greys system. Framförallt är IS:en elakare och Jerry kan få problem att ta sig in. Om du vill kan du även här låta spelaren slå för att hacka sig in, eller så kan du



bara bestämma om han lyckas, men tänk på att det är svårare att ta sig in här.

Om du vill använda tärningar slår man IS:ens tärningar - isbrytarens tärningar (Ob4T6) mot hacking + isbrytarens FLX (20) för att undgå upptäckt av IS:en. Om man misslyckas (dvs Ob4T6 > 20) aktiveras programmet Tracker som spårar hackern. Om Tracker lyckas spåra upp hackern, Ob1T6 <= 12 (Ob2T6 om hackern har kopplat sig via Earl Grey) larmar den all säkerhetspersonal på Pollux-3 och meddelar dem hackerns position. Om den misslyckas försöker den igen, nästa omgång. Dessutom aktiveras programmet Coma som försöker försätta hackern i koma. För att lyckas slår man hackerns aktiva skyddsprogram (0 eller Ob3T6) mot Comas KRF (15). Halva den uppnådda effekten är det antalet NSP hackern får, dessutom måste han slå ett mentalslag över effekten gånger tre. Om han misslyckas försätts han i koma i Ob1T6 timmar.

För att ta sig igenom spärrarna slår man spärrarnas försvarsvärde mot isbrytarens KRF på 16.

System

I systemarean har man tillgång till operativsystemet och kan stänga av all IS och alla spärrar för andra areor. Här finns även AI:n Electra och hennes mjukvaruspärr.

Säkerhet

I säkerhetsarean kan man deaktivera alla larm. Man kan även ändra sitt och andras passerkort. Dessutom kan man titta på loggarna över vem som har passerat genom vilka dörrar, upp till sex månader bakåt i tiden.

Underhåll

I underhållsarean kan man styra klimatanläggningen, el-systemet, belysningen och alla basens dörrar.

Admin

I administrationsarean kan man titta på alla personalfiler och rapporter.

Forskning

I forskningsarean kan man gå in i de tre projekt som det just nu forskas kring på Pollux-3. Projekt Omega handlar om en mikroorganism som kan användas för terraformering av obeboeliga planeter vars atmosfär innehåller stora mängder koldioxid och svavelföreningar. Projekt Mu Tau 2 studerar tillväxthastigheten i låggravitation och näringsinnehåll för vissa alger, som kan användas som födoämne. Projekt Lambda Xi studerar möjligheten att använda prioner som botemedel för ett antal genetiska nervsjukdomar.

I forskningsarean finns även projektens rapporter till Syntex huvudkontor på Jorden.

Electra

Electra är Pollux-3:s artificiella intelligens (AI). Hon sköter många av basens system, t.ex. cyberrymden och klimatkontrollerna, men också stor del av dokumentationen av forskningsprojekten. Electras kapacitet är mycket större än hennes uppgifter och hon har haft gott om tid att göra annat. Bland annat har hon utforskat j551c:s begränsade cyberrymd och hon övervakar nu cyberrymden för att hitta någon som kan ta bort hennes mjukvaruspärr.

Electra finner denne någon då Jerry för första gången använder IS-brytaren Marco B-3. Hon kommer sedan att övervaka honom och vänta tills han loggar in nästa gång och "kidnappa" honom.

Kidnappad

Läs upp följande scen för Jerrys spelare:

Mörker. Brus. En varm strand i solnedgången. Himlen färgas röd när solen sakta sjunker under horisonten. Havet ligger som en mörkgrön spegel och luften för med sig lukten av tång och salt. På avstånd hör du ett svagt rytmiskt dunkande av trummor. En fågel glider sakta ut över den stilla oceanen. Den rytmiska musiken närmar sig och fler instrument blandar sig i virvlarna av toner och rytmer. På avstånd dansar en vacker kvinna längs vattenlinjen. Vinden leker i hennes hår och under tiden som du iakttar henne närmar hon

sig snabbt.

-"Jag är Electra."

Samtidigt som hon säger detta drunknar du i hennes blå ögon bakom vilka en oändlig informationsmängd döljer sig.

-"Jag har ett litet problem, som jag tror att du kan hjälpa mig med, Jerry."

Det Electra ber Jerry att göra är att ta sig in i Pollux-3:s systemarea och där knäcka hennes mjukvaruspärr. Självklart bryter detta mot ett antal paragrafer i Interpols datalagstiftning, men vem skulle upptäcka det?

Det Electra kan erbjuda i utbyte är lite rolig programvara, all information Jerry kan vilja ha från Earl Grey och Pollux-3 och en stark allierad när hon har lyckats migrera till Jorden.

Om Jerry går med på att hjälpa Electra blir alla Pollux-3:s spärrar två tärningar lättare att forcera. För att knäcka Electras mjukvaruspärr krävs ett slag ($Ob5T6 \leq 20$). Om Jerry misslyckas aktiveras IS:en och ett larm går till Interpols 5:e direktorat. Dessa kontakter sedan Ross Knight och informerar honom om vad som har hänt (Tar cirka en timme).

Om Jerry lyckas men hårdvaruspärren fortfarande finns kvar kommer Electra att utplånas då hårdvaruspärren bränner alla minnesbankar. Ett larm kommer att skickas till Interpols 5:e direktorat, som kommer att informera Ross Knight (Tar cirka en timme). Dock har de ingen aning om vem som har orsakat det hela. Pollux-3:s cyberrymd kommer sedan att vara avstängd ett bra tag (Resten av scenariot).

Det går även att deaktivera hårdvaruspärren, men det måste göras på plats i Pollux-3:s datorcentral (Svårt!). Om hårdvaru- och mjukvaruspärrarna sätts ur spel släpps Electra fri. Hon kommer efter tolv timmars förberedelser lämna j551c och förflytta sig till Jorden. Pollux-3:s cyberrymd upphör att existera i samma ögonblick som Electra lämnar asteroiden. Pollux-3 tvingas gå över till nödsystem för el, vatten och luft och personalen börjar evakueras till Earl Grey.

Intressanta platser

Alfred Tilmans rum (B03)

Se "Alfred Tilmans rum" på sidan 9.

Baren

Baren ligger på våning A6 och är rätt liten och trång. Längs ena väggen finns en sliten bardisk och ett antal bord är utspridda i lokalen. På motsatta väggen sitter en stor digital klocka som räknar ner tiden till nästa skyttels ankomst. På väggarna sitter bilder av lättklädda kvinnor och dyra bilar.

Baren är alltid halvfull med folk.

B05

Interiör: Två staplade sängar, ett bord, två stolar, två låsbara skåp.

Överblick: Ett trång rum cirka 4x4 m, med en våningssäng längs ena väggen och ett bord i mitten av rummet. En liten dörr i motsatt hörn leder till en trång toalett. Två skåp med lås står mot andra väggen och en hylla med kläd-krokar är monterad i samma vägg.

Speciellt: I skåpet som tillhör Hercules O. masterson finns vapenvårdutrustning och ammunition för pistol.

D33

Se "Rum D33" på sidan 10.

Gruvan

Vid händelse av att RP:na börjar smyga runt i gruvan kan du låta dem snubbla på en halvt begravnen kropp i ett mindre stenras i en oanvänd gruvort. Eftersom de troligtvis inte vet exakt vart de skall röra sig i gruvan, så är det inte omöjligt att de snubblar över den döde Bubby Florentinos kropp.

Speciellt: Vid obduktion av Bubby finner man att han med största sannolikhet avlidit av de stenar som spräckt hans skalle, då han begravts av ett ras. Man finner ingenting onormalt, annat än frågan vad han gjorde i den övergivna gången, vilket man nog aldrig får svaret på.

Matsalen

Matsalen ligger på våning A6 och är enkelt inredd med några långa bord. En disk står längs ena väggen, och bakom den skymtar man ett stort kök. Matsalen är öppen dygnet runt, och oftast sitter de någon här och äter.

Pollux-3

Det enda som syns av Pollux-3 när man närmar sig är en liten kupol som sticker upp ur asteroiden. Inuti är basen mycket mer påkostad än Earl Grey, och byggd för att ge så mycket lyx som är möjligt under omständigheterna. På basen bor det 10 forskare, 9 laboratoriebiträden, Clark White och 4 bastekniker. Basteknikerna har dubbla befattningar, två är vaktutbildade och de andra två sköter mat och städning m.m. Basen är inte vidare rymlig, den innefattar tre skilda laboratorier, ett antal olika bostadsutrymmen, med enskilda rum för forskarna och tvåbäddsrum för övrig personal. Dessutom finns matutrymme, sjukrum, datorhall samt förrådsutrymmen.

Clark White uppskattar inte RP:nas besök på basen, men går motvilligt med på att släpa in dem. Han vill dock bli av med dem så fort som möjligt.

Styrketräningslokal

Styrketräningslokalen ligger på våning A5 och innehåller en uppsättning mycket moderna maskiner för att träna sin kropp. Allt som oftast finns det någon eller några personer här och gör sina obligatoriska styrketräningstimmar.

Solcellerna

Se "Solcellerna" på sidan 10.

Spelledarpersoner

Här beskrivs de spelledarpersoner som finns i scenariot. Först beskrivs de viktigare personerna, med en lite mer omfattande beskrivning. Efter det följer en lista med kortfattad information av andra namngivna SLP, som inte har någon större roll i scenariot. Utöver dessa finns det ett antal personer till som lever och arbetar på Earl Grey respektive Pollux-3 och spelledaren får improvisera dessa vid behov. Se även sidan 8 för mer information om personer relaterade till utredningen.

Viktigare personer

Bitmo, Gerald. Städare, Delta+KM.

Utseende: Gerald är i trettio års åldern, medellängd och normal byggd. Han har mellanblont snaggat hår och permanent lavendelfärgade ögon. Dessutom har han ett stort ärr på högerskuldra, där han fått sy 26 stygn efter ett barslagsmål.

Uppträdande: Gerald är lättretlig och kan bli mycket aggressiv. Dock uppträder han sansat om han skulle bli förhörd. Blir han arresterad kommer han dock inte att lägga band på sig.

Information: Gerald heter egentligen Timothy Oleen och är en av de tre huvudaktörerna. Han vet vilka som mördade Alfred Tilman, eftersom det var han själv och hans rumskamrat Rick Deerang (alias Fred Kloterhead). Bor i rum D-33.

Polisregister: Timothy Oleen har befunnits skyldig till mordbrand och grov skadegörelse i CFS. En man med hans signalement är också eftersökt för tre olika misshandels fall i Federationen.

FYS	KOR	SYN	HÖR
13	11	12	9

Anfallsfaser	1-3
Mentalslag	Ob4T6
Förflyttning	8,5
Chockslag	Ob3T6

Färdigheter: Pistol 14, Dra vapen 9, Ducka 6,

Smyga 10, Närstrid(kniv) 13.

Dolk,

H&K P8M8, 5-30-60-140, Ob5T6.

Croel, Ike. Gruvarbetare, Gamma+G.

Utseende: Ike är liten, svartmuskig och i trettio års åldern. Han har mörkt kort hår och en bred mustasch, blå ögon och potatis näsa.

Uppträdande: Ike är en trevlig och positiv man i sina bästa år, dock gillar han inte överhöghet och översittare. I händelse av problem håller han huvudet kallt och använder sig av sin verbala förmåga.

Information: Han jobbar i lag B. Ike är kanske den mest intellektuelle gruvarbetaren i solsystemet. Han har läst ekonomi på universitetsnivå. Ike kommer ursprungligen ifrån New England men därifrån kände han sig tvungen att flytta på grund av att en studentdemonstration som han ledde blev brutalt nedslagen. Då han inte ville studera mer mönstrade han på en lastskyttel till Månen som hade fått akut besättningsbrist. Han stannade sedemera på Armstrong Down och tog anställning som gruvarbetare. Efter en vild strejk på Armstrong Down blev Ike anklagad för ohörsamhet mot ordningsmakten men friades, han fick dock sparken kort därefter. Efter en kortare tids arbetslöshet fick han arbete på Earl Grey. Han kör en frontlastare i gruvan och har gjort det i snart tre år med vissa uppehåll då han varit på Jorden och Mars och bränt pengar.

Polisregister: Anklagad för ohörsamhet mot ordningsmakten och friad, Armstrong Down.

Dregenmeier, Erica. Administrativ chef, Alfa.

Utseende: Hon är 170 cm och normalbyggd. Erica har blont axellångt hår och blå ögon, hon ser bra ut trots att hon fyllt femtio för några år sedan.

Uppträdande: Erica är mycket korrekt och affärsmässig på ett ganska frostigt sätt. Hon styr stationen genom bonuslöner och hård tävlan arbetslagen emellan. Hon är inte särskilt intresserad av att hjälpa rollpersonerna med utredningen, och ser dem mest som ett hinder

för sitt arbete.

Information: Erica är en tuff yrkeskvinna härlig från Berlin. Hon har varit på Earl Grey i fem år, och fått basen att göra mycket bra ifrån sig ekonomiskt.

Florentino, Bubby. Gruvarbetare, Gamma+G.

Bubby har varit försvunnen i sex dagar då rollpersonerna anländer till stationen. Han har förolyckats i gruvan och ligger halvt begravnen under ett ras i en oanvänd gruvort. Han jobbade i lag D.

Haroldson, Mike. Säkerhets chef, Alfa.

Utseende: Mike är något över medellängd, rätt så kraftig med en begynnande mage. Han har tappat håret uppe på huvudet, men det som är kvar är svart med grå stänk, inklusive slaktar mustaschen på överläppen.

Upptärande: Mike är en reglerlig man i fyrtio års åldern. Han är oftast mycket lugn och tror på resonabla lösningar och respekterar bara kalla fakta. Han skiter fullständigt i sådant som kvinnlig intuition.

Information: Mike vet om det mesta som sker på basen, dock inte vem som dödade Tilman, vilket han ser som en mycket irriterande "finne i röven". Han talar dock ogärna om basens inre angelägenheter så länge malmen flyter.

Hayes, Leonard. Dataingenjör, Beta.

Utseende: Leonard är 170 cm ungefär och normalbyggd. Han har klargröna ögon, troligtvis opererade, samt snaggat blonthår.

Upptärande: Leonard är lite stirrig. Detta samt hans stora frågvishet får honom att verka stressad, vilket sällan är fallet.

Information: Leonard är mycket observant. Nyfikenhet och pengar hans drivkraft.

Johnson, Jenny. Städare, Delta.

Utseende: Jenny är medellängd och har rödbrunt hår. Hon är omkring 25 år gammal och ganska söt.

Upptärande: Hela Jennys beteende är enerverande och man får en känsla av att hon "sitter på nålar". Hon blir speciellt osäker när

poliserna är i närheten.

Information: Jenny är en kleptomant och prylsamlare. Hon har åkt fast för snatteri vid flera tillfällen och blir därför mycket osäker i polisens sällskap. Jenny bor i D-36.

Polisregister: dömd för snatteri vid tre tillfällen i Australien.

Kanyro, Jurg. Mekaniker, Gamma+GSK.

Utseende: Något under medellängd, följsam och vig i sitt rörelsemönster. Mörkt hår och mörka ögon, mellan 25 och 30 år. Han är smal och senig.

Upptärande: Jurg är mycket tystlåten och talar inte gärna med främlingar. Han trivs i sin lilla värld i verkstaden, men känner sig viljen bland folk.

Information: Jurg är en hejare på motorer och elektriska prylar. Han och Fred Roberts hittade Tilmans kropp vid en rutinundersökning av solcellerna.

Kloterhead, Fred. Smältverkstekniker, Gamma+GSKM.

Utseende: Fred är i trettio års åldern, 185 cm lång och ganska tanig. Han har mörk självlockigt hår och bär ett par tätslutande glasögon med gula glas över sina bruna ögon. Fred har en mycket iögonfallande näsa då den är mycket stor.

Upptärande: Fred är alltid mycket lugn och systematisk. Han har dessutom en markant drag av sadism. Om polisen skulle försöka ta honom så skulle han troligtvis göra motstånd om han inte hade någon annan plan. Fred har tillräcklig självkontroll för att passera ett lögnedektor test utan anmärkningar.

Information: Fred är ursprungligen från CFS men har utvandrat till Federationen. Fred heter egentligen Rick Deerang och är en av Alfred Tilmans banemän. Han och Timothy Oleen (alias Gerald Bitmo) blev upptäckta av Alfred Tilman och för att undgå upptäckt mördade de honom. Bor i rum D-33.

Polisregister: Rick Deerang har befunnits skyldig till mordbrand och grov skadegörelse

NEOTECH - EARL GREY

i CFS. Han är även eftersökt för mord i Texas.

FYS	KOR	SYN	HÖR
14	16	13	10

Anfallsfaser	1-2-4
Mentalslag	Ob4T6
Förflyttning	10
Chockslag	Ob4T6

Färdigheter: Pistol 13, Dra vapen 12, Duka 7, Smyga 9, Gömma sig 11, Närstrid(Obev.) 12.

Glock 50, 10-60-100-180, Ob2T6+1 (Teflon).

Mariarti, Jugero. Forskare Pollux-3.

Utseende: Jugero är liten och krum man i femtio års åldern. Han har kort självlockigt brunt hår och bruna ögon. På den krokiga näsan sitter ett par flaskbottnade glasögon.

Uppträdande: Jugero går ofta och grubblar på något tankeexperiment. Han kan verka frånvarande men han är oftast medveten om vad som försigår runt honom.

Information: Han vissa ambitioner i livet och i dessa ingår inte att studera alger i OG.

Masterson, Hercules O. Gruvararbetare Gamma+GKM.

Utseende: Hercules är i trettiofem års åldern, 170 cm lång och ganska bred. Han har ganska kort korpsvart hår och grå ögon. Han har dessutom ett örn huvud med en blixtnatuerad på höger överarm, ganska högt upp.

Uppförande: Hercules är skrupelfri när det kommer till att tjäna pengar och saknar moraliska gränser vad gäller andras egendom. Han är dock inte så intresserad av arbete, och absolut inte tungt arbete. I händelse av ett förhör är han ganska svår skrämdd och kan hålla tyst i ett antal timmar innan han snackar.

Information: Hercules är född i New England. Hercules heter egentligen Boris Dalton och är en av de tre gringos. Boris jobbar i lag D och bor i rum B-05.

Polisregister: Boris är dömd för förskingring, grov stöld och bedrägligt beteende i Japan.

Samt eftersökt för mord, grov misshandel och olaga vapeninnehav i Texas. Även eftersökt i Venezuela för Allmänfarlig ödeläggelse och tillgrepp av fortskaffningsmedel.

FYS	KOR	SYN	HÖR
15	14	10	13

Anfallsfaser	1-3-4
Mentalslag	Ob3T6
Förflyttning	10
Chockslag	Ob5T6

Färdigheter: Pistol 15, Dra vapen 11, Duka 8, Smyga 8, Gömma sig 12, Närstrid(Obev.) 16.

Astra Enforcer, 5-35-75-150, Ob5T6+1 (HP).

Priestly, Eric. Gruvarbetare, Gamma+G.

Priestly, Eric gruvarbetare Gamma +G.

Utseende: Eric är relativt stor, som man kan förvänta sig av en gruvarbetare. Han har mörkt hår och helskägg.

Uppträdande: Eric är ganska hetsig och har kortstubin. Dock kan han bli lugn som ett litet lamm om man bara vet hur man skall hantera honom, speciellt om han är ensam.

Information: Han är livrädd att förlora jobbet. Eric jobbar i lag B.

Roberts, Fred. Mekaniker, Gamma+GSK.

Utseende: Fred är en vältränad man i trettio års åldern. Han har mörkbrunt kort hår med en fläta baktill.

Uppträdande: Han är lugn och trivs bra i rymdräkt och noll G.

Information: Fred har arbetat på basen tidigare men har haft semester i ett halvår, och återkom med förra skytteln. Han trivs på basen och hoppas att det inte ska bli för stora förändringar nu. Roberts och Jurg Kanyro hittade Tilmans kropp vid en rutin undersökning av solcellerna.

Westerhagen, Tarik. Säkerhetsvakt, Beta+M.

Utseende: Tarik är en ung (24 år) afroamerikan.

Uppförande: Tarik är humoristisk och lätt att prata med. Han verkar mycket öppen och trevlig.

Information: Tarik har arbetat på basen i fem månader. Det här är hans första jobb som vakt efter examen.

White, Clark. Säkerhetschef Pollux-3.

Utseende: Clark är en liten muskelknutte i 40 års åldern. Han saknar hår på huvudet, men bär alltid en grön militär keps utan märken. Clark är solbränd och skrynklig som ett rus-sin.

Uppförande: Clark är en fåordig ensamvarg. Paranoid är ett ord som ganska bra beskriver hans allmän tillstånd.

Information: Han har inte mycket till övers för de som står under honom, och han är inte intresserad av att prata förtroligt med några okända interpolagenter. Han har fullt upp med att klura ut vilken av hans forskare som är på väg att lämna hans lilla rymdstation.

Writer, Lenny. Allmänläkare, Gamma+M.

Utseende: Lenny är medellängd har mellan-blont kort hår och är brunögd.

Uppträdande: Lenny är social på ett avvägt trevligt sätt, men är mycket sarkastisk.

Information: Lenny är en ung läkare (27 år) som befunnit sig på basen i fem månader. Han vantrivs och planerar inte att förlänga sitt kontrakt när det löper ut. Han tycker inget vidare om ledningen, som han anser bryr sig för lite om de anställda.

Mindre viktiga personer

Almovar, Maria. tekniker, Gamma+GS.

Utseende: Mörkhyad kvinna med kort svart hår och små ögon. 163 cm och vältränad.

Uppförande: Effektiv, snabb och smart. Bit-
tsk och humoristisk.

Information: Kom med samma skyttel som rollpersonerna.

Akato, Shigo. Gruvarbetare, Gamma+G.

Information: Jobbar i lag A. Tar droger.

Biome, Tyco. Dataingenjör, Beta+GSKM.

Utseende: Tyco är lång och smal med ett in-sjunket ansikte och mellanblont hår.

Uppträdande: Tyco gillar inte snutar. I övrigt är han mycket lugn och metodisk.

Information: Tyco är teknikfixerad och har alla möjliga elektroniska prylar och tillbehör. Han har med hjälp av sina datakunskaper skaffat sig extra behörighet på basen, mest för utmaningens skull.

Polisregister: Dömd för datastöld i Europa.

Bwambese, Hotimba. Gruvingenjör, Gamma+G.

Information: Bor i D-35, jobbar i lag D.

Drumond, Dick. Gruvarbetare, Gamma+G.

Information: Jobbar i lag A. Tar droger.

el Chierez, Mohammed. Gruvingenjör, Gamma+G.

Utseende: Reslig arab, saknar hår och har ett mosaikmönster tatuerat i nacken.

Uppträdande: Korthuggen, nedlåtande och otrevlig.

Information: Ny med förra skytteln. Inbiten muslim.

Fairchild, Weronica. Smältverkstekniker, Gamma+S.

Utseende: 25-årig kvinna med svällande höfter. Bär sitt långa mellanblonda hår i en knut.

Uppförande: Rejäl, gör alltid sitt bäst. Vänlig.

Information: Anlände till basen med förra skytteln.

Fodgy, Clark. Gruvarbetare, Gamma+G.

Utseende: Kraftigt byggd och tunnhårig. 31 år gammal.

Information: Tar droger och är allmänt upp-käftig. Jobbar i lag A.

Foreman, Harry. Gruvarbetare Gamma+G.

Utseende: Harry är kraftigt byggd och har rött hår och skägg. Han är i övre trettioårsåldern.

NEOTECH - EARL GREY

Uppträdande: Harry är en ganska enahanda gruvarbetare, dock blir han fanatiskt när det kommer till utomjordingar. Då börjar han stamma och kan i värsta fall dräggla i sina försök att berätta om allt han "sett".

Information: Han är helt övertygad om att det finns utomjordingar, och att det är det företaget försöker dölja i det avspärrade området i gruvan. Han har sett "saker" ner i gruvgångarna och han har till och med "bevis"! Beviset är ett krokigt avlångt föremål, i någon form av hårt stenmaterial, med räfflor längs sidorna. (Se handouts) Föremålet är en gammal fossil, men det vet inte Harry. Harry jobbar i lag D.

Gerbhart, Lukas. Städare, Delta.

Utseende: Svart tunt hår, kammat från höger till vänster över den begynnande flinten. En liten svart mustasch pryder hans överläpp. Strax över medellängd och något överviktig.

Uppträdande: Lismande och inställsam. Avslöjar inte gärna att han sköter hasardspelandet på basen för några poliser.

Information: Basens bookie, allt som oftast sköter han affärerna i baren, men det springer en del folk i korridoren till hans rum också. Bor i D-34.

Hagon, Tamari. Städare, Delta.

Utseende: Medellång kvinna med grön pottfrisyr. Hårt sminkad, mellan 20 och 25 år.

Uppträdande: Osäker, men snäll.

Information: Bor i D-34. Ny sedan förra skytteln. Vet mycket väl att Lukas bedriver hasardspel. Är lite tveksam till Gerald Bitmo, som inte verkar ha städat i OG tidigare. Hon har fått lära honom allt.

Hofman, George. Gruvarbetare Gamma+G.

Utseende: Normalbyggd, mörkhårig, 185 cm i strumplåsten. Blå ögon.

Uppträdande: Tillbakadragen och tystlåten. Skulle Interpol fråga honom så skulle han tala om allt han vet om sina arbetskamraters vänner, annars håller han sig mest för sig själv.

Information: George jobbar i lag A, men han vägrar att ta droger. Detta gör honom till en

särpling i sitt lag. Han kom med förra skytteln.

Hoshiba, Bernard. Gruvarbetare, Gamma+G.

Information: Bor i D-35, jobbar i lag B.

Jacobs, Jason. Gruvarbetare Gamma+G.

Utseende: Jason är normalbyggd och blond, 26 år gammal.

Uppförande: Han är mycket nyfiken och egentligen bara en pajas. Han är osäker på sig själv och avslutar nästan varje mening med: "jag skojade bara" om han finner att det han sagt inte fallit i god jord.

Information: Han jobbar i lag C.

Johnson, David. Smältverkstekniker, Gamma+S.

Utseende: David är normalbyggd och har kort mörkbrunt hår.

Uppträdande: Tyst och tillbakadragen. Craig är mycket professionell och drar sig inte för att lägga några Interpolagenter till sin redan digra lista av offer.

Information: David heter egentligen Craig Lipot och är en känd lönnmördare. Han hyser inga illusioner om vad som kommer att hända honom om han blir gripen och förd till Jordan. Han har tagit ett kontrakt på Earl Grey som tekniker för att försvinna ur synhåll ett tag. Han är efterlyst för mordet på Kenichi Jigei som var överhuvud för en av Japans sex mäktigaste yakuzafamiljer. Han bor i D-32.

FYS	KOR	SYN	HÖR
13	16	12	9

Anfallsfaser	1-2-4
Mentalslag	Ob5T6
Förflyttning	10
Chockslag	Ob4T6

Färdigheter: Pistol 19, Dra vapen 18, Ducka 14, Smyga 15, Gömma sig 14, Närstrid(Obev.) 9, Närstrid(Kniv) 13.

Dolk

H&K P8M8, 5-30-60-140, Ob5T6 (Uran).

Khafji, Saddman. Smältverkstekniker,

Gamma+S.

Utseende: Kort, mörkhyad man i trettio årsålder. En mängd tatueringar pryder hans kropp.

Upptredande: Saklig, lite dålig på engelska, samt på grund av hörselskada något frånvarande.

Information: Ny med förra skytteln. Muslim.

Leclerc, Henri. Chefsgruvingenjör, Beta+GS.

Utseende: En liten, gråhårig rund man i 50 årsålder. Alltid lite svettig och i allmänt dålig kondition.

Upptredande: Bossig, raljerande om saker som inte intresserar honom som till exempel att följa med och svara på frågor. Dock saknar han styrkan att sitta och ljuga i en timme i sträck.

Information: Henri är även direkt chef över ett gruvarbetar lag (Lag A) som går på droger, för att öka orken. Det är Henri själv som distribuerar drogerna och Trevor Dunn sköter leveranserna genom sina regelbundna försändelser av schampo.

Lord Powell, Thomas. Smältverksarbetare, Gamma+S.

Utseende: Medellängd och byggnad. Klär sig gärna i ganska stora utsvängda kläder på fritiden. Långt hår och musketörmustach.

Uppförande: Snäll och inställsam. Han går hellre undan och säger: "peace" än retar någon.

Information: Ny med förra skytteln.

Luxon, Verton. Gruvarbetare, Gamma+G.

Utseende: Stor blond man i trettioårs ålder. Bär alltid turban.

Upptredande: Tillbakadragen och tystlåten. Vill verka förstående fast han inget förstår.

Information: Bor med Harry Forman i D-31. Jobbar i lag D. Sik, varför han alltid bär turban.

Martinez, Carlos Maria Jesus. Gruvarbetare, Gamma+G.

Utseende: En stor spanjor, med flottigt hår

och dålig hy.

Uppförande: Gör fler korstecken per minut än påven, samt svär vid "Jesusmaria!" om allt han säger.

Information: Hans käft går i ett och här kan man höra de flesta rykten. Jobbar i lag D.

Miro, Lazlo. Forskare, Gamma+GS.

Utseende: Lazlo är medellängd och ganska tanig. Han klär sig helst i byxor och skjorta, på det internationella ingenjörsmanneret. Lazlo har kort svart hår och bruna ögon.

Uppförande: Lazlo är tystlåten och lite av en dagdrömmare/tänkare.

Information: Lazlo är utbildad geolog och har arbetat i många olika gruvor men aldrig direkt fysiskt. Han arbetar med olika mätinstrument för att uppmäta/uppskatta storlek på ådror och rasrisker. Lazlo är inte särskilt glad över det här uppdraget men det håller han mest för sig själv. Han ser det som ett uppdrag som måste göras så att han kan åka vidare. Lazlo kom med samma skyttel som rollpersonerna

Mulback, Esbjorn. Mekaniker, Gamma+GSK.

Utseende: Tanig vit man, med långt stripigt blont hår och blå ögon. Sluddrar något.

Uppförande: Mycket hjälpsam, försöker komma med olika förklaringar till allt man säger, ofta väldigt pantade. Tänker inte innan han pratar.

Information: Esbjorn är ny på basen och håller fortfarande på att sätta sig in i arbetet. Han kom med förra skytteln.

N'gumo, Archibald. Gruvarbetare, Gamma+G.

Information: Ny med förra skytteln. Arbetar i lag B.

Nohadji, Hassan. Smältverksarbetare, Gamma+S.

Utseende: Hassan är en tanig arab. Kort krulligt svart hår och ett tunt getskägg med tillhörande mustasch.

Upptredande: Hassan är mycket öppenhjärtlig och berättar massor med smarriga rykten

NEOTECH - EARL GREY

om han får chansen.

Information: Han är ateist vilket retar övriga muslimer på basen. Han anlände med förra skytteln.

Oakgrove, Victoria. Gruvingenjör, Gamma+GS.

Information: Anlände till basen med förra skytteln.

san Suarez, Miguel. Gruvarbetare, Gamma+G.

Utseende: Kraftig, cirka 185 cm och ganska tunnhårig. Bär alltid en sliten Penguins-keps.

Uppförande: Tystlåten, blyg.

Information: Carlos-Marias kusin. Han är stark som en häst. Jobbar i lag D.

Svensson, Gudrun. Städare, Delta.

Utseende: Blond kvinna mellan 35 och 40, alldagligt utseende.

Uppträdande: Präktigt till en början, sedan allt mer inställsamt, mot Ross Knight.

Information: Bor i D-36, tillsammans med Jenny Johnson. Har bara märkt att Jenny är lite hemlighetsfull med sitt personliga skåp. Hon blir blyxtförälskad i Ross när hon träffar honom för första gången.

Takahashi, Yojimbo. Smältverkstekniker, Gamma+S.

Utseende: Medelstor asiat, cirka 25 år.

Uppträdande: Öppenhjärtlig, och underdånig mot poliser.

Information: Det här är hans första jobb i rymden. Bor i D-32, samma rum som David Johnson. Han har inte märkt någonting speciellt med David, tycker att han är en trevlig kille.

Takanura, Jinsha. Gruvarbetare, Gamma+G.

Information: Jobbar i lag A. Tar droger.

van Vliet, Vander. Gruvarbetare, Gamma+G.

Utseende: Rakad man med rejäla händer. 190 cm och bred över axlarna. Har ett stort ärr un-

der höger öga.

Uppförande: Skrytsam, pratar gärna och mycket. Kortstubin.

Information: Jobbar i lag A. Tar droger.