

## Synopsis

På Moughas finns det en intelligent ras av vad vi skulle kalla drakar. De har inget för oss förståeligt språk eftersom de kommunicerar helt telepatiskt med varandra. Drakarna lever av krill precis som valar gör idag och man skulle mest kunna likna dem vid valar. Drakarna har däremot telepatiska förmågor, oftast bara ren kommunikation men en del har även förmåga till telekinesi eller liknande.

På planeten finns stora mineralfyndigheter och därför finns en stor gruvindustri. För att föda de 800000 människor som bor här har man börjat odla en ny sorts tång som tyvärr slår ut krillen. Detta är drakarna helt på det klara med och för att få bort odlingarna försöker de att influera folk att förstöra dem. När inte detta går (eftersom drakarna är ovana vid att handskas med folk) försöker de istället att driva bort folk från planeten.

Sternmetal Horizon Inc är det företag som har rätt till alla fyndigheter på planeten och de gör i princip så lite de kan för folk som bor här men de vet också att alla som bor och lever på planeten är ganska stora investeringar för företaget. De droger som omnämns i äventyret importeras och säljs dyrt av Sternmetal i huvudsak för att öka produktiviteten hos folk. Sternmetal är mycket intresserade av att saker och ting löses så fort som möjligt och helst utan att imperiet får veta något om drakarna. Ingen på planeten har vid äventyrets början sett en drake på nära håll även om några av jordbrukarna påstår att det finns sjöodjur. Det finns inga konkreta indikationer på att något så stort skulle kunna leva på planeten.

Bland de saker som tillhör underligheterna är bland annat att vissa av de mineraler som man borde hitta på havsbotten inte finns. Detta beror på att drakarna samlar in och behandlar en del mineraler för att de ger ökad telepatisk förmåga.

Tanken är att spelarna skall ta reda på att det är drakar som tar över folk och får dem att göra egendomliga saker, samt att få drakarna att sluta upp med det.

Äventyret kan lösas på tre olika sätt

- 1 Spelarna lyckas få kontakt med drakarna och pratar med dem. Detta leder antingen till att man kommer överens med drakarna om att sluta odla tång eller att drakarna blir sura. Om förhandlingarna slutförs leder detta till att Imperial Scout Service kommer att fridlysa drakarna och avlysa planeten. ISS kommer att kräva en skälig ersättning för utvinningen på planeten från den som önskar bruka den. Sternmetal blir VÄLDANS sura men detta är den i särklass bästa lösningen.
- 2 Drakarna slår ihjäl huvudbubblan på planeten. Om detta sker kommer imperiet att dyka upp efter tre veckor (ISS) och lösa problemet. I detta fall har spelarna inte lyckats. Har de överlevt återvänder de till Regina i vanära.
- 3 Spelarna får reda på att drakarna finns och bestämmer sig för att utrota dem. Detta kan ske med hjälp av handelsskepp som besöker systemet och med hjälp av Sternmetals lilla hemmaarmé. I detta fall bör Sioned ringa till ISS om hjälp, vilken dyker upp efter fyra veckor, avblåser kriget, fridlyser drakarna och förbjuder all trafik och handel med planeten. Det är dock fullt möjligt att utrota samtliga drakar på fyra veckor om man vet vad man letar efter. Om drakarna överlever blir alla sura på spelarna men drakarna slutar att slå på folk ISS löser de sista problemen. Äventyret anses löst och Hans får sitt län. För alla utom Sioned är detta en bra lösning. Om drakarna dör ut tystas hela affären ner från alla sidor. Se Aftermath.
- 4 "Kurdspåret". Spelarna bestämmer sig för att det är droger som är det stora problemet och försöker stoppa droghandeln. Om spelarna är tillräckligt snabba och diskreta, hinner de ta reda på vad som händer och rapportera till Imperiet innan

Sternmetal hinner reagera. I sådana fall anser Regina att problemet är löst, spelarna får sin belöning och Sternmetal får det hett om öronen. När huvudbubblan sedan sprängs, anses detta vara en hämdaktion från droghandlarnas sida. Detta sätt att "lösa" problemet är visserligen fel, men ur rollspelssynvinkel helt ok. Detta är dock ett farligt spår. Om Sternmetal anser att spelarna kommer för nära, klipper de till hårt. Game over.

## Aftermath

Beroende på vad spelarna har gjort, utspelar sig olika scenarion.

Spelarna löser det hela med diplomati:

Drakarna kommer överens med Moughas att de hjälper till med att odla tång och att hitta mineraler, mot att människorna slutar att odla den främmande tången. Sternmetals grepp om planeten försvagas och de blir mer självständiga. Reginas universitet skickar ett forskarteam som skall studera drakarnas sätt att kommunicera (krigsforskning).

Spelarna ringer till Scout Service

Scout Service kommer dit och sköter förhandlingarna. Planeten blir Röd-kodad och en militärbas upprättas för att undersöka telepatiska förmågor. Sternmetal blir utslängd, Drakarna får ganska ombonad tillvaro spelarna hamnar på Sternmetals Dödslista och Universitetet blir överlyckliga över att kunna visa upp en ny ras.

Spelarna lyckas inte lösa problemet utan huvudbubblan sprängs:

Imperial Scout Service löser problemet, för övrigt se nedan angående ISS ingripande i krig.

Spelarna startar ett krig mot drakarna:

Om spelarna sköter kriget effektivt och hänsynslöst, vinner spelarna. Hans får sitt eftertraktade baroni, Tommy blir inlånad av ISS till specialtjänstgöring, Sioned får ett nytt inte så krävande jobb och Ima blir tillsagd att närvara vid en vetenskaplig konferens vid Ärkehertiginnan Margrets hov (200 parsec bort). Alla positionerna anses vara mycket bra och dessutom är de långt från massmedia.

Om spelarna börjar kriga och sedan såsar kan antingen drakarna vinna (=definitivt blupp) eller kan ISS rycka in för att stävja slakten. Om Sioned har varnat ISS får hon ett omnämnande och en medalj för sina insatser, samt ett stort stipendium en bra bit bort. De andra blir arbetslösa, utom Tommy som får i uppdrag att eskortera en Nobelpristagare till Sol (två års resa). Denne får Ima att framstå som ett socialt under och en slarvig slusk.

## Platser & Personer

Att ta sig från huvudbubblan (moughas alfa) till en gruv bubbla tar ca 5 minuter. Att ta sig ut till en tångbubbla tar sedan en kvart. Avstånden är ungefär 5-6 mil mellan Moughas-alfa och gruv bubblorna, ungefär 20 mil till tångbubblorna.

Att ta sig från forskningsstationen till tångbubbla 5 tar knappt en timme med ubåt om inte Tommy ger sig på att trimma den. Avståndet är ca 70 km (38 sjömil).

**Sjukhus:**

**Läkare:**

**Sjuksköterska:** Dessa vet vad som hänt spelarna mellan det att de dök upp utanför atmosfären tills att de vaknat upp; dvs de har kraschat ungefär 400 mil västerut i en djuphavs bassäng där de blev upplockade av en rädningsubåt från forskningsstationen. Väldigt snart efter uppvaknandet får de träffa **Fritz Carlsson** den nuvarande **forskningschefen**.

**Forskningschefen:** Handout: *Rapport, Namnlista, och inventarielista*

Dag 1 Ger en övergripande rapport plus en mer ingående ang gårdagens incident. Han ger en rundvandring på basen, och nämner att en ubåt är ute på en tur, beräknas återkomma på torsdag, ev senast fredag. Nämner att sabotören var drogad med meta-anzedrit (en drog som ger en känsla av frihet och lycka).

**Sekreteraren**  
**Mona Grest**

Alltid dagtid.  
Den enda förutom FC som hittar i hans arkiv...

**Galarid**

Förrechefsteknikern, mycket skicklig - om än inte lika bra som Tommy. Har hållit ubåtar och övrigt i gott skick. Lämnar med Fritz dag 2

**Cramer**

Förre chefsgeologen, (Imas företrädare) Har sett att malm 'försvunnit' och har undersökt detta.

**Nbata**

Förre chefsbiologen/zoolog ( Sioneds föregångare ). Nbata har funnit att det saknas plankton och har forskat i vad som orsakat detta. Han har också undersökt hur planktondöden spritt sig och hur detta påverkat krillmigrationen. (se *Memo och Rapporten* )

**Wilson**

En av forskarna på forskningsstationen. Höll på med ekosystem och biomassa (räkna alger). Wilson har varit övertagen av drakarna under en lång tid. Det är han som startat upploppet och stulit rapporter när forskarna kommit för nära sanningen. **Mona** kan berätta att Wilson drack mycket.

**Sabotör ett**  
**Ivan Morgovitz**

Alltid. Finns hos **Polisen**  
Droganvändare. Vägrar att prata om saken utan att ha sin advokat närvarande. Vill dessutom ha ett löfte om att det han säger ges i förtroende. Har en misstanke om att det finns någon form av organisation som håller i droghandeln. Han misstänker själv att det är droger som är roten till problemen.

- I staden** När spelarna första gången kommer in i staden får de ett *flygblad* från **AMSH** angående **Sternmetals** sätt att sköta planeten.
- Polisen** Dygnet runt.  
Om spelarna tryckt på borgmästaren för att få hjälp av polisen är de surmulna och motvilligt samarbetande, annars är de emot att lämna ut mer än vad nöden kräver.  
På frågor om droger svarar de (efter påtryckningen) att det finns ett utbrett användande av droger på världen, att man årligen gör stora beslag, att man får ganska mycket hjälp av **Sternmetal H. Inc**, att det mest är småhandlare som sköter frakterna och att de vanligaste drogerna är meta-anzedrit och meta-kokainer. Båda typerna av droger ökar uthålligheten och ger positiva känslor.  
Om de frågas om terrorister eller om **AMSH** så anser de att **AMSH** är en harmlös organisation som pratar mycket mer än vad de är beredda att göra. Polisen har inte några bevis för att det skulle finnas någon terrorliga med klara politiska eller ekonomiska mål.
- dag 11 Polisen börjar misstänka att det kan vara terrorister som ligger bakom alla sabotagen. Polisen är misstänkta över det faktum att sabotagen ökat sedan spearna kom. Är kanske spelarna ledare för en interstellär terrorliga?
- Dag 20 Polisen plockar in delar av **AMSH** för förhör. Detta utmynnar i att några inom **AMSH** bestämmer sig för att börja med väpnade aktioner, och att polisen vill ha hjälp från militären för att skydda känsliga installationer.
- AMSH** Tisdag och torsdag 16.00-19.30  
Aktionsgruppen Mot Sternmetal Horizon.  
AMSH har ett litet kontor i staden. Föreningen vill stoppa Sternmetal och deras dotterföretag så att inte planeten blir i deras tycke utsugen. Det är en helt ideell förening som sysslar med att upplysa folk om hur Sternmetal arbetar på andra världar. Det är **AMSH** som ensamma ifrågasätter säkerhetsinstallationer, arbetsmiljö och liknande. **AMSH** vet inte vilka det är som börjat med terror mot Sternmetal men **AMSH** tycker att det var på tiden att någon verkligen sa ifrån. De tycker att det är lite underligt att ingen tagit på sig ansvaret för aktionerna men antar att det beror på att styrkan är under uppbyggnad fortfarande. **AMSH** är inte intresserade av att själva delta i några operationer men de stödjer terroristerna.
- Dag 14 **AMSH** tycker att det gått lite för långt. Det har nog dött lite för många oskyldiga.
- Chaufförer** Finns två på stationen. Den ena är ute med en ubåt. Den andra finns här och kan redogöra för de ändringar som gjorts på ubåtarna.
- Forskningsstationen** som helhet:  
Det finns tre ubåtar och en väldig massa mätutrustning. Man skulle kunna bygga om alltihop för att sätta fast det på en ubåt, men det skulle ta ca några dagar. Det finns redan massor av utrustning på den andra mätubåten.

## Administrationen:

Arkiverar allt i kronologisk ordning ( förre chefen är ordblind men har ett enormt tidsminne; han kan direkt relatera händelser till varandra tidsmässigt ). Sekreteraren har lagt in små rosa lappar i högarna för att lättare hitta var materialet finns. Hon har också små gröna lappar för utlån och små blå för referenser. Det finns en hög för varje halvår (en hög ≈ en meter).

Ur rapporterna kan man få fram att det finns för lite krill om man söker efter det eller lägger ner en man-veckas arbete. Detta kan korreleras till algodlingen. Krillen flyttar helt enkelt ut ur området (pga att algerna förgiftar planktonen de äter) och ett krill-vakuum har uppstått över platån. Om man inte tror på detta eller fortsätter leta efter det konkreta sambandet, eller ser på koncentrationen av krill vid polerna, finner man att det saknas ännu mer än vad algerna borde bidra med. Detta var en av ubåtens huvuduppgifter, krill räkning. Något måste finnas som äter enorma mängder krill. Inget av de djur som finns äter tillräckligt mycket.

Det saknas dessutom rovfiskar över tre meters längd. Vad hindrar dem från att bli större?

Om man söker efter ett samband mellan algerna och de droger som finns finner man att inga effekter fås av blandningen dem emellan. Om man däremot gör försök på vad det är i tången som har ihjäl plankton kan man finna att den utsöndrar spårämnen giftiga för planetens plankton. Om man går vidare i detta och söker efter spårämnen i vatnet kan Ima finna ämnen som påminner om Psi-förstärkande droger. Koncentrationerna är så låga att man måste leta efter giftiga spårämnen i vattnet. Hans (som ju varit med Zhodani) vet att det är helt ofarligt för icke-telepater att äta dessa mineraler. Latenta telepater skulle få huvudvärk däremot.

## **Borgmästaren Linda Allister**

Ej nattetid

Hans inbjuds på middag dag 5. Borgmästaren är väl införstådd med vad spelarna skall göra (hon har beställt jobbet). Hon är mycket angelägen att saken löses snabbt och smidigt. BM är mycket skicklig och omtyckt av befolkningen. BM vill hållas informerad om vad som händer och de framsteg som görs.

Har man och två döttrar 5 och 7 år gamla.

Dag 11, framåt

Hon blir allt mer orolig och undrar vad Hans och co. pysslar med. Hon tar till att börja med (innan dag 11) inte någon notis om terrorryktena men efter detta blir hon mer och mer lättövertygad om att det är terrorism som pågår.

## **Sloppy Joe's bar Dag <4**

En av gästerna säger sig ha hört att det har hänt en del incidenter och att de har någonting med droger att göra. Om han blir tillfrågad angående droger vet han att det förekommer handel med sådant dels på **rymdhamnen** dels på en sylta som heter **Raven's** där också en del bordellverksamhet lär förekomma.

Dag 5-14

Ingen höjer minsta på ögonbrynen över att spelarna frågar om vad som pågår. Bland klientelet är det allmänt känt att det varit ett flertal incidenter och att spelarna leker privatdeckare. På frågor om droger kan de förutom den tidigare informationen (av samma gäst) få veta att det finns någon form av storfräsare på marknaden, någon som kan leverera droger i stora partier och gör det regelbundet. Denna person lär kallas **Räkan** och gå att hitta på **hamnkrogen** på **rymdhamnen**. Om spelarna frågar bartendern efter att ha fått denna information tror han att det rör sig om organiserad brottslighet i stor skala. **Räkan** har han hört är identisk med en viss **Brenda McLachlin**.

Dag >14

Folk kommer att undra varför saken inte är utagerad ännu och vid närmare undersökning kommer bartendern ta med spelarna till ett bakre rum och informera dem om att läget i staden börjar bli otryggt. Det finns enligt honom stor risk för upplopp eller massflykt från planeten. Han tror att det kan vara iscensatt av **Stermetal** för att dels få **Borgmästaren** att avgå, och dels kunna styra världen som man själva vill.

**Raven's**

Dagligen kvällstid.

Om spelarna ger sken av att vilja köpa droger så kan de få göra det i små mängder. Om de vill köpa stort så säger deras kontakt att han kan fixa vilka mängder som helst, till och med i apoteksförpackning om spelarna vill. Detta är korrekt och spelarna kan i sådana fall spåra förpackningarna till ett parti läkemedel som kom in dag -4. Frakten sköttes av **Aleph Transports Inc.** som också sköter all annan läkemedelsfrakt till världen. Kontakten kan säga att det importeras mycket medicin hit. Han har en misstanke om att det skulle kunna vara styrt från regeringshåll eller liknande.

**Rymdhamnen**

Alla dagar

På rymdhamnen kan spelarna få veta att det görs en del stora beslag av droger, att de flesta kommer med mindre fria handelsmän, att **Stermetal** ofta hjälper till att hitta smugglare, att alla skepp som bär last hit kollas noggrant och att det såvitt hamnpersonalen vet inte förekommer någon form av organiserad smuggling.

**Hamnkrogen**

Dygnet runt

Hamnkrogen på **rymdhamnen** är öppen för alla dygnet runt alla dagar. Den ligger precis utanför "stängslet" till Imperiets territorium. Därinne är maten bättre och dyrare än på planeten i övrigt och det finns alltid folk här.

Det finns i princip alltid minst en **handelsman** här. Annars finns det alltid folk i rörelse på den här krogen.

**handelsman**

Inte dag 5,8,14,19

Om en av dem tillfrågas vet han att det var allmänt känt på världarna runt om att droger användes öppet och att det fanns en lukrativ marknad här. Vissa av handelsmännen har köpt droger och försökt smuggla in dem. Straffet för att smuggla in droger på planeten är bara väldigt stora böter och beslag av partiet.

Dag 15, framåt

En av dem är fly förbannad. Han är nyanländ och anser att det är skamligt. Först har han köpt droger av **Stermetal** och sedan åkt till

deras planet för att på deras inrådan sälja allt och då åkte han fast i tullen. Han är mest upprörd för att han anser att företaget lurat honom genom att först sälja till honom sedan ta tillbaka allt och dessutom tvinga honom att betala böter. Han säger att han vet att både **hamnchefen** och **Brenda McLachlin** är anställda av **Sternmetal**.

**hamnchefen**  
**John Forbes**

Dagtid

Är mycket dryg och avvisande. Han tar inte emot om förevändningen är att fråga om hans jobb eller sätt att sköta affärer. Däremot tar han gärna emot om det gäller utlastning av gods eller för att diskutera Hans Yacht och vad som skall hända med den. Väl inne hos honom kan man fråga honom om mutor, droger m m. Han är ganska lätt att muta och det går ganska lätt att inse att han får pengar för att se bort i vissa fall.

Om hans bankkonton kontrolleras hittas ett som löpande får in stora belopp men inte står i hans namn. Han gör däremot då och då stora uttag från detta konto och investerar i gruvaktier. Pengarna kommer från ett nummerkonto som inte skall gå att spåra. Tommy kan med lite möda para ihop insättningar på detta konto med uttag från andra konton som bl a **Brenda McLachlin** har tillgång till.

**Brenda McLachlin**  
**Räkan**

Dagligen tills hon blir kontaktad första gången. Därefter inte.

Om man frågar efter henne på **Hamnkrogen** får man veta att hon dyker upp vid tiosnåret. Hon kommer därefter att sätta sig ner hos spelarna och undra vad de är ute efter. Om de säger att de är ute efter droger kommer hon att trycka lite på sin medhavda dator och sedan avlägsna sig. Hon är anställd på Aleph Transport Inc. som är ett dotterbolag till **Sternmetal** och har hand om alla transporter till och från gruvorna på den här världen. De har också hand om huvuddelen av all utförsel av malm från världen. Hon är företagets enda fasta kontakt på världen och är i princip deras kontor.

Om spelarna söker upp henne på kontoret är hon vänlig och tillmötesgående. Om hon tillfrågas om frakter förklarar hon att det finns en del bikostnader till hamnpersonalen som inte står med på kontrakt men att det är kutym här. Om hon frågas om mutor så är det kutym här. Om hon frågas om droghandel säger hon att hon inte sysslar med sånt och att spelarna kan gå. Om spelarna kollar hennes och företagets banktransaktioner så är mutorna väldigt stora per ton last som egentligen fraktas. De är så stora att det skulle löna sig för **Sternmetal** att skaffa ett helt nytt bolag istället. Detta beror på att det egentligen är droghandeln som kostar så mycket. Efter att ha blivit pressad försvinner hon från världen. Sternmetal Horizon fixar så att hon kan ta sig igenom tullen osedd och försvinna från planeten. Hon kommer sedan att bo på Yori under annat namn.

**Aleph Tr. Inc**

Dagligen 9-5 se **Brenda McLachlin**

**Jourhavande**

Dag 6 och framåt



**Beth Wiemar** Skicklig tekniker som dag 6 tas över av **drakarna** och fås att slå ut strömmen i en av jordbruksbubblorna. Han har inget minne av de 6 timmar som **drakarna** hade kontrollen över honom. Mycket tillmötesgående och tycker att alla incidenter som har hänt är obehagliga. Visar gärna runt spelarna på sin arbetsplats.

**Tekniker** Dag 16-19  
**Ole Gunnerson** Arbetar vid reaktorn. Tas över av **drakarna**, vilka får honom att överbelasta reaktorn. Om spelarna försöker prata med honom, kommer **drakarna** att prata med spelarna genom honom.

**Drakarna** Dag vilken som helst  
Kan endast nås genom : **teknikern**, direktkontakt vid polerna ( åka ubåt ). Moughas intelligenta urinvånare.

### **Stermetal Horizon Inc**

**Militären** Dagtid.

**Don Grath** Militären är en av Stermetal styrd hemmaarmé  
Stermetal låter spelarna träffa Don Grath på direktionen. Han kan berätta om hur Stermetal lät bygga den här världen och hur lyckliga folk är här. Han låter påskina att den nuvarande regeringen inte tar tillräcklig hänsyn till vad Stermetal har gjort i det förflutna för planeten. Om han frågas om droger eller annat tycker han att det inte är Stermetals sak men om folk vill använda sånt så får de, bara det inte går ut över arbetet. Han tycker inte att det är spelarnas sak att lägga sig i Stermetals affärsmetoder.

Militären är en av Stermetal anställd styrka som skall skydda befolkningen mot övergrepp eller anfall samt skydda viktiga installationer på planeten. Att det inte finns något att skydda folk emot gör att de mest skyddar installationer mot folk. Styrkan har ökat under det sista året i takt med att missnöjet med Stermetal har ökat. Den uppgår idag till 400 man heltidsanställda plus 2000 rekryterade reservister bland arbetare i huvudbubblan och i tångbubblorna. I Stermetals militärbubbla finns tillgång till ubåtar, torpeder, raketer, taktiska kärnladdningar, kryssningsmissiler, flytplattformar för laservapen och missilvapen mot interplanetära angrepp, tårgas, sömngas, sanningsdroger etc. Nog för ett mindre världskrig.

**Ubåt** När spelarna ger sig ut för att åka ubåt så tar det dem 2 dagar att ordna ubåten så att den går att köra i 75 knop istället. därefter tar det dem 2 dagar att åka till nordpolen. Annars tar det 4 dagar. Tommy vet att han kan få upp ubåten i 75 knop utan att den går sönder. Man kan också låta sätta fast viss utrustning på ubåten, tex vattenprovare, filter, mikroskop spektrograf och så vidare. Dessa installationer bör ta en till två dagar beroende på omfattning. En hel del kan sättas in av andra tekniker än Tommy.

När spelarna kommer till nordpolen tar det dem två dygn av strukturerat letande (genomtänkt) att hitta den trasiga ubåten. Denna sitter fastkilad i en klippkrevan på boten. Framåt in på andra sidan klippskrevan ligger ubåtens avslitna harpunlina.

Inne i ubåten ligger saker välta framåt i båten som om den dragits in i klippan med en liten men dock märkbar fart. Det luktar inte gott. Före dag 9 finns en överlevande, **Bert Dahl**, efter detta finns det bara lik. Alla utom **Bert** visar sig vid obduktion ha dött av en massiv hjärnblödning. **Bert** uppvisar samma symptom men i mindre omfattning. Om han är vid liv har han en minneslucka från 3 års ålder fram till idag.

Om spelarna stannar kvar vid polen kommer de efter sex dagars letande att finna drakarna som vid det laget kommer fram för att be spelarna ta sin bubbla och försvinna. Drakarna är till att börja med helt oresonliga och försöker med hot och lämpor få spelarna att åka iväg. De förklarar också varför de vill att folk skall försvinna från världen. Om spelarna lovar att drakarna skall få vara ifred och att tången skall tas bort, någorlunda trovärdigt skjuter drakarna fram sina aktioner ( stoppa 'matchklockan') tills förhandlingarna strandar eller inte leder till något nytt inom en vecka.

Om spelarna skickar ett radiomeddelande till huvudstaden om att det finns drakar kommer **Sternmetal** att sätta in sin militär mot drakarna. Sternmetal vinner i så fall.

Drakarna pratar först med vem som helst i gänget sedan bara med Sioned. De kan hålla kontakt över hela planeten. Om de blir attackerade så kommer ca 5% av befolkningen dö av de tankevågor som går över planeten.

Om spelarna tagit reda på att det finns Psi-droger i vattnet så märker de att koncentrationen är ungefär 10 ggr högre i polarbassängen. Om spelarna gör mätningar på krill och alger finner de att det måste finnas något som äter krill i mängder just i polarområdet.

## Handouts

- Brev* Till Hans, Fås vid ankomst till forskningsstationen. Detta finns hos **sekreteraren**. Om SL glömmer detta brev kan det överlämnas av sekreteraren när som helst.
- Rapport* Ang läget. Fås på förfrågan från förre **FC** eller **sekreteraren**. I denna framgår att det finns ett ökande missnöje med Sternmetals sätt att sköta affärer. Samt att det inte finns nöjaktiga förklaringar till allt som hänt. Dessutom saknas vissa papper.
- Arbetsorganisation* Spelarna får ett papper som förklarar hur forskningsstationen är organiserad.
- Flygblad* Från AMS. Fås första gången de kommer tillbaka till huvudbubblan.
- Memo* Från Cramer och Nbata angående 260 ton malm som försvunnit från en plot gjord av I.S.S.V Endeavour visande minerallinjer på havsbotten. Plotten tog tre veckor att göra och det finns ingen möjlighet att göra om mätningarna från rymden. Memot tar även upp underskottet av krill och att man tänker skicka en expedition till polarområdet.
- Inventarielista* En översikt över ungefärlig materiel.

## Tidsskalan:

- Dag:            Händelser
- 4            En forskningsubåt skickas iväg för att göra en mätserie i polarområdet. Den förväntas återvända dag två.
- 1            Ubåten ser en drake. Man bestämmer sig för att fånga en och skjuter därför en harpun med en neuronisk bedövningsladdning. Man vet inte att draken är intelligent och svarar med ett psioniskt dödsvrålsom slår ut hela besättningen på ubåten. **Chauffören** överlever och återvänder till en tre-årings nivå. De övriga hamnar i koma och vaknar inte även om de hittas inom en vecka. Dag 9 är alla ombord döda.
- 0            Ankomst i systemet. Detta sker gemensamt i aulan. Skeppet beskuts precis innan avfärden till systemet, ett misjump inträder och skeppet kommer ur hyperrymden strax utanför atmosfären. Skeppets kraschar ohjälpligt och sjunker. Spelarna blir medvetslösa.  
En person hittas i färd med att gå ut ur en av jordbruksbubblorna utan att stänga luftslussen.
- 1            **Läkare, sjuksköterska**  
Spelarna vaknar på sjukhuset, den nuvarande **forsknings-chefen** kommer på besök för att se hur det är med dem. Spelarna blir utskrivna och åker tillsammans med FC till forskningsstationen. S skall på återbesök på sjukhuset nästa fredag. På vägen ut ger nuv FC en briefing om läget på planeten och basen. Han tar speciellt upp den händelse som varit dagen innan men berör de tidigare incidenterna mer övergripande. Väl ute på stationen får de en presentation av personalen samt en rundvandring och en lägesbeskrivning av själva basen. Förrer FC tar därefter avsked och talar om att han kommer åka från hotellet på torsdag morgon. Hans får också ett *brev*.
- 2            Ubåten planeras återkomma, det gör den inte. Förrer chefen åker iväg.
- 3            Spelarna åker in till staden för återbesök. ( Gör de ej detta gäller ej deras försäkringar - inte heller för Hans Yacht. )
- 4            Hans Diemar inbjuds med sina närmaste att dinera hos **borgmästaren**. Under kvällen tas han avsidis för ett litet informellt pep-talk där borgmästaren förklarar hur viktigt det är att man löser problemen.  
Ubåten förklaras saknad.
- 5            Strömmen går i en av jordbruksbubblorna. **Jourhavande** är inte hemma och strömmen är borta i sex timmar. Om Jourhavande förhörs visar det sig att han åkt till jobbet för att fixa något obestämt och att han fixade lyset när han såg att det gick. Han har inget begrepp om att det varit svart i sex timmar.
- 7            Ett av maglevtågen (dvs magnetiska svävertåg) kör in i luftslussen vid en av JB-bubblorna, ingen skadas eftersom farten var låg och tåget i princip tomt. Slussen ramponeras dock och inga tåg kan trafikera bubblan.
- 9            En bro går sönder och en tågtunnel vattenfylls. Tåget är på väg i tunneln när det händer. Tågets 400 passagerare omkommer.

- 10 Under morgonen rapporteras 107 människor som saknade, deras familjer och vänner hävdar att de skulle åkt med tåget.
- 11 Två killar på en jordbruksbubbla löper amok. De tar var sin 'tångsvepare' och kör runt, runt i en åker innan de slutligen krockar dem med varandra. Två döda och två totalramponerade skördetröskor.
- 13 "Blupp": Två **drakar** tar ett tiometers stenblock och simmar med den spetsiga änden först rätt ner i en JB-bubbla, vilken knäcks ungefär som ett ägg. För en utomstående finns ingen vettig förklaring.  
Det som finns kvar är en låg ring av glas på botten, total ramponerade bostäder och ungefär mitt i resterna ett tio meter stort stenblock. Det finns inga rapporter från rymden om en så stor meteorit och det finns vare sig radar eller seismiska indikationer (dvs Plask) från något sådant objekt. En spektroskopi (en dag efter begäran) visar att stenen kommer från planeten.
- 14 "Blupp" nr 2 precis samma förlopp som ovan.
- 15 I en gruvbubbla påstår en av arbetarna att han hört ett metalliskt "klonk". En kontroll visar att det ligger ett tiometers stenblock utanför bubblan. Detta är vid sjutiden på morgonen, vid femtiden på eftermiddagen hämtar en sprängarbas en liten TDX ladning och öppnar ett takfönster. Ca 50 lägenheter vattenfylls, däribland hans egen. Innan sprängningen har han evakuerat alla i riskområdet.
- 16-19 Under denna period och en vecka innan har kraftverket haft små oförklarliga driftstörningar. Man vill att någon forskare kommer ut och tittar på fenomenet innan det försvinner. Det verkar nämligen som om det bara dyker upp i bland. Om Tommy åker dit kommer det att inträffa störningar medan han är där. Genom en övergripande undersökning kan han ta reda på att någon orsakar dessa störningar med flit, och han kan också få reda på varifrån de orskas. Om **teknikern** i fråga förhörs märker man att han inte är sig själv - det är en av drakarna som pratar genom honom.
- 18 Den eventuellt överlevande från ubåten skrker "Nej, ni kan inte skjuta på ett sånt vackert djur" och avlider. Hans sista ord finns upptagna på en bandinspelning.
- 20 09.00 Rymdstationen och rymdhamnen rapporterar båda att reaktorn har stora problem. Den verkar skena och ha fullproduktion trots att det är söndag. En halvtimme efter denna rapport ringer en man från rymdhamnen och begär att få tala med Tommy. Denne ämnar återkalla Tommy till Scout-tjänst och beordra honom att fixa reaktorproblemet. Om han inte hörsammar detta smäller reaktorn klockan 14.21.34.3 Explosionen räcker inte till för att skada stan och man får under natten igång reservkraft för att kunna driva livsuppehållande funktioner. Gruvdriften avstannar tills vidare. En ny reaktor beräknas kunna installeras inom ett halvår. Ett antal skepp får expressorder att åka till närmaste varv och köpa gamla skepps reaktorer, som temporärlösning.
- 25 Alla sprängarbetare i gruvorna samlar ihop så mycket TDX de kan få tag på och fraktar in detta i de gamla gruvorna under huvudsstaden. Sammanlagt 456 ton TDX bringas att detonera rakt under den ursprungliga plåtbubblan, som far iväg med HÖG hastighet upp genom vattnet (och naturligtvis krossar den stora

bubblan på vägen). Både huvudstaden och rymdhamnen förstörs. Alla som befinner sig i gruvgångarna, de nedersta tre våningarna i gruvbubblorna, huvudsatden, på väg till eller från densamma eller på rymdhamnen omkommer omedelbart.

Happy end.

Baronet Hans,

Som ni vet har vi haft en del problem på Moughas, och planetens regering har bett oss om hjälp. Då ni och era vänner är kända för att kunna lösa lite udda problem, har ni utsetts att ta hand om forskningsstationen. Ni har inga officiella maktbefogenheter på planeten, men regeringen är införstådd med arrangemanget. Jag förväntar mig att ni löser de lokala problemen på Moughas på samma galanta sätt som ni brukar. Det är också min förhoppning, att ni inom en snar framtid blir utsedd till Baron. En positiv lösning på det aktuella problemet, kommer givetvis att kunna skynda på detta.

Vänligen  
Greve Regina

## *Inventarie lista*

På forskningsstationen finns:

- 2 Ubåtar för maxtryck 2500 atm. Marschfart 40 knop, Max 50
- 1 Ubåt för max 1000 atm. Marshfart 20 knop, Max 25

den ena ubåten är utrustad med mätutrustning, vatten och bottenprovstagare, grävskopa, ben (att stå på vid behov) densitometer (penetrationsdjup 1 meter) plus scanner och sensorutrustning.

Den andra ubåten är enbart utrustad med navigations instrument.

Den tredje är en ren fraktubåt och tar därför mer last och bränsle.

Alla tre är fusionsdrivna och kan vara ute från fyra veckor och uppåt på uppdrag.

Mätutrustning

Komponenter

Sonder

Dykarutrustning

Utrustning för djuphavsforskning.

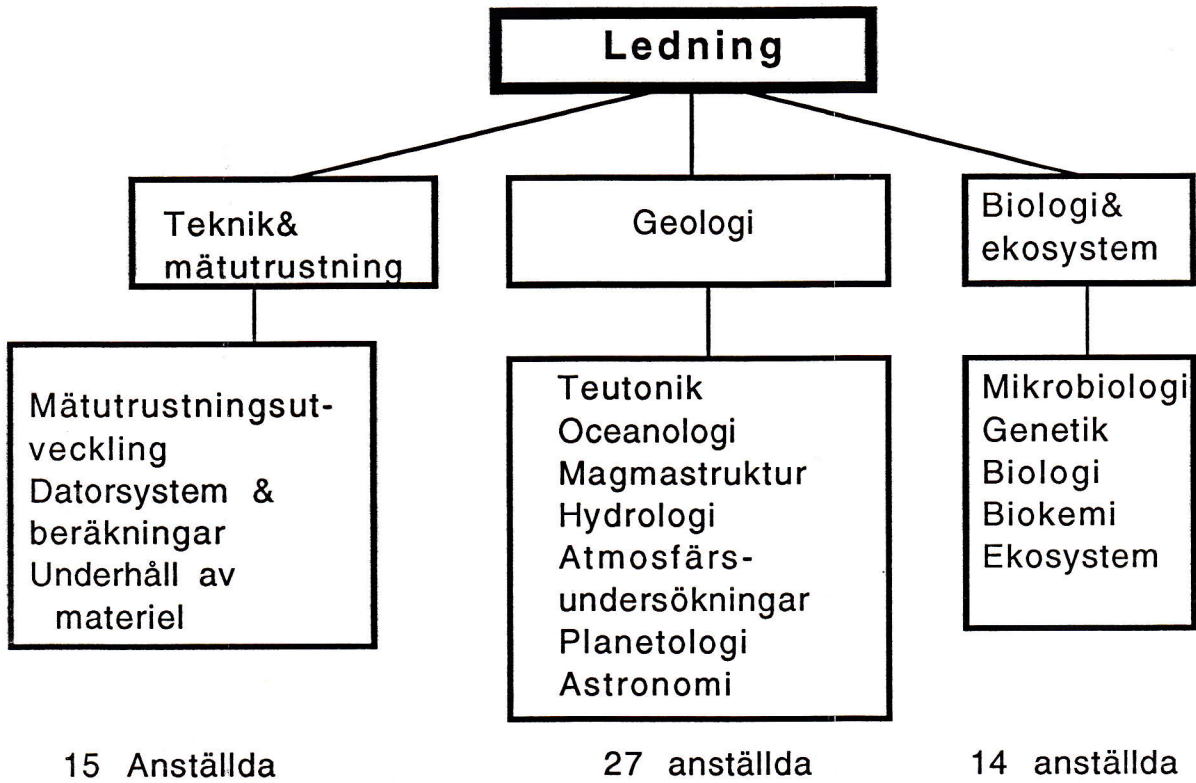


- 1103-43 Varför skulle en Tsunami kunna ta bort en massa tång. Korkat!
- 1103-53 Galarid satte fast det sista benet idag. De borde fungera nu. Kolla senare. Se till att Mona får ett extra rosa. Tror att Galarid kan koppla skopan till ben två.
- 1103-61 Hur kör bönder egentligen? Köra in i en gruvbubbla. Bönder.
- 1103-76 Mona klagar över att det fattas tre gröna och ett rosa. Får kolla. Inte bra om hon inte hittar i bunten.
- 1103-82 Cramer har fått räkna om hela sitt program. Han insisterar fortfarande på att han inte har fel vad gäller teutoniken, men 260 ton är för mycket för att ligga inom felmarginalen. Se till att vi kollar plotten.
- 1103-101 En idiotisk olycka idag. Galarid får sätta tillbaka skopan. Mona har skickat in räkningen till Sternmetal. Vi ska inte betala för att en bondläpp kör tångtröska full. Cramer har bevisat att han inte räknade fel. Jag undrar. Wilson kom försent. Ligger i influensa. Tångbubbla fyra i karantän.
- 1103-116 Nu blir det ett helvete i tångbubbla tre. Resten av skörden försvann, och förmannen skyller på en tsunami, igen. Dumskalle. Det är inte grunt nog där för att en tsunami ska skölja bort någonting. Mona säger att det fattas fyra blåa.
- 1103-150 Jaktolycka i tångbubbla fyra. En bonde vådasköt sin kompis innan de skulle ut på harpunjakt. Grabben kommer att klara sig.
- 1103-178 Jag undrar vilka som ska avlösa oss. Hoppas det blir snart. Har ingen större lust att avbryta programmet. Tvåan hade ett lokalt uppror idag. Verkar som om det inte var så farligt.
- 1103-179 Satan! Tjugo döda i upploppet. Nu kommer vi inte att kunna ta tåget innan Moughas har utrett händelsen. Hela tvåan i karantän och Wilson sitter fast där.
- 1103-195 Karantänen hävd. Sternmetal lägger locket på i vanlig ordning. Wilson vägrar att tala om vad han såg.
- 1103-221 Galarid klagar på att bönderna börjat missköta sina maskiner. Ett maskinfel igår tog förarens liv. Fastnade i tångsvepet. Avlösningen här snart.
- 1103-256 Avlösningen kommer imorgon. Ska bli skönt att slippa hela skiten nu. Jag undrar vart dagrapporterna den senaste månaden tagit vägen. Expeditionen iväg. Kommer tillbaka om fem dagar.

## Förklaring till Fritz Carlssons rapport

- 1103-43 Drakarna har fått tre man att köra bort halva skörden med hjälp av tångsveparna
- 1103-53 Galadrid har monterat fast mer utrustning på ubåten.
- 1103-76 Tre rapporter har lånats och aldrig kommit tillbaka. Den rosa lappen har suttit på en rapport som också har försvunnit ( Fritz tror att endast lappen är stulen ). I själva verket är det Wilson som har påverkats att ta rapporterna.
- 1103-82 En hög med mineraler på 260 ton har försvunnit i tomma intet. (Drakarna har flyttat på dem. Mineralen är PSI-förstärkande).
- 1103-101 Wilson i en ubåt och en bonde från tångbubbla 4 i en tröska krocker. Ubåten går sönder liksom tröskan. Fritz skyller på bonden. Ingen av dem har något minne av händelsen. Wilson passar samtidigt på att smitta ner hela tångbubbla 4 med influensa. Bubblan sätts i karantän. Cramer har verifierat sina beräkningar angående de försvunna mineralerna.
- 1103-116 Andra halvan av skörden vid tångbubbla 3 har förstörts av drakarna. Fyra referenser (rapporter) har försvunnit. Wilson har återigen stulit dem. Slutsatserna man kan dra av dem kommer för nära sanningen för att drakarna skall trivas.
- 1103-150 Förklarar sig själv.
- 1103-178 Wilson startar ett uppror i tångbubbla två.
- 1103-179 Tångbubbla två sätts i karantän och Wilson fastnar där. Personalen på forskningsstationen kan inte ta tåget in till stan därifrån. ( Tångbubbla två är den bubbla som ligger närmast forskningsstationen.)
- 1103-195 Wilson vill inte tala om något för han minns inte något av själva upproret. Han har börjat lida av ständig huvudvärk eftersom han är latent telepatisk och får i sig en del psi-förhöjande ämnen med dricksvattnet.
- 1103-221 En bonde ficks av drakarna att köra runt, runt... olyckligtvis glömde de att hålla koll på honom och när han trillade i vattnet ...
- 1103-256 Dagrapporterna för den senaste månaden tog Wilson med sig när han åkte. Expeditionen till nordpolen har skickats iväg.

# Arbetsorganisation



Memo

1103-102

Henry Cramer: Magmaflöde.

Körning av plotten bekräftade tidigare data och beräkningar. Det gäller att hitta den externa störning som givit upphov till anomalierna.

Extern: Biologi.

Nbata visade oss några intressanta uppgifter. Det råder ett abnormt underskott på plankton lokalt, och åtminstone proportionerligt underskott av krill vid polarkalotterna. Han ska räkna på vad som skapat underskottet lokalt och kontrollera hur strömmarna påverkat näringskedjan längs linjen. Rent matematiskt borde det procentuella underskottet jämnas ut sig i polarområdet om ett halvår. Vi skickar upp en expedition något innan.

## **UTDRAG UR LOGG:**

- Ingenting här. Lägga över kameran norröver så skopar jag upp lite mera slam.
- Ok.
- Jag har ett konstigt utslag på sonarn. Konstigt.
- Vad ser du?
- Vad i helvete var det? Kolla här!
- Gud! Det här behåller vi för oss själva. Ta rodret så laddar jag harpunen. Ge mig hundra doser.
- Ok, jag ska bara fixa burken så att den håller käft.

Här avslutas loggen abrupt. Det står helt klart att någon i besättningen terminerat loggningen manuellt.

## **UTDRAG UR SÄKERHET FÖR MAGTRACK:**

Det maximala antalet passagerare för varje magtrack enhet är fastställt till 400 (fyrahundra). Vid överskridandet av detta antal avsäger sig installatören allt ansvar vid eventuella olyckor.

## **UTDRAG UR SÄKERHETSKOMMISSIONENS RAPPORT**

**---[ här ovan står inget av värde ]**

Slutsats:

Det kan anses såsom varande helt klart att föraren avsiktligt och å det grövsta inte bara försummat att följa gällande säkerhetsföreskrifter utan också i avsikt att sabotera utrustning tillhörande Sternmetal Horizon manuellt stängt av säkerhetssystemet för att sedan köra in i slussportarna.

## **DATADUMPNING AVSEENDE SEISMOLOGISK AKTIVITET**

Seismisk aktivitet i polarområdet. Epicentrum begränsat. Diskret ökning av radioaktivt material i epicentrum. Analys: Fusionsladdning om sextio megaton har bringats att detonera i kursplott 2683-45-45.

## **ANALYS AV PLANKTONBESTÅND**

Importalgen slår ut 95% av planktonbeståndet lokalt och 35% av beståndet inom ett hundra mils radie. Analys av denna minskning kan korreleras till en 10% minskning av krill i polarområdet. Data tyder på en minskning av krillbeståndet

på 12%. Differansen ligger utanför felmarginalen. Data saknas för att kunna beräkna anledningen till denna differans.

## **UTDRAG UR CRAMERS DAGBOK PÅ DATORN**

### **MINERALDEPÅ 1103-82**

De andra påstår att jag har räknat fel. Ungefär som om en gravplott på 260 ton mineraler skulle vara fel. Fan, det är omöjligt. En så stor stenklump försvinner inte bara i tomma intet. Tror dom att jag käkat upp skiten eller? Förbannade idioter.

# NAMNLISTA

John Trevor  
Sam Quayle  
John Ermit  
Peter Loef  
Paul Ericsson  
Fredrik Heim  
Staffan Grauspiel  
Giuseppe Tambani  
Svein Rutgerson  
Lars Stern

Joan Davies  
Margret Hamesford  
Elisabeth Graham  
Petra Hemsjö  
Helen Armstrong  
Camilla Peroni  
Maria Tarras  
Anne Bergfors  
Jeanne Boulonbec  
Anna Karmosova  
Svetlana Borisjkova  
Doris Guttring

Tommy Hedin  
Scout  
UPP 797BB3

Ålder 49 Man  
53.500 Cr  
Hem: Regina/Regina

#### Curriculum Vitae.

Född 1064-056 av Åsa Hedin. Fader Björn Hedin.

Skola Grundskola.

Gymnasium Teknisk inriktning.

Militärtjänst Imperial Scout Service

Termin 1: Utforsknings enheten

Termin 2: Överförd till tekniska avdelningen med grad IS-2. Under terminen förutom normala uppdrag, specialutbildning i vetenskap.

Befordrad till IS-4

Termin 3: Mycket goda vitsord, befordran till IS-6 och teknisk fördjupningsutbildning. Två gånger uttagen till specialuppdrag.

Termin 4: Rutintjänst och fortsatta fördjupningsstudier inom det tekniska området. Befordrad två gånger, till IS-8

Anställd vid UoR 1098 som tekniker. Har studerat planetologi och avlagt examen i grundläggande Oceanologi, Biologi och Planetologi.

Tommy är en duktig tekniker van vid att hantera: Datorer, Elektronik, Maskiner, Antigrav-teknik, Motorer, Kommunikationsutrustning, Antigravfordon, Bilar, Båtar och Rymdskepp.

Har sjukvårdsutbildning från Scouterna och kan hantera sprängämnen.

Han kan också hantera både pistol och gevär liksom torpeder på rymdskepp.

#### Personlighet

Tommy är slarvig, hans saker är alltid i oordning men han tycks oftast kunna hitta allt själv. Han har ett starkt självförtroende och anser att de mesta här i världen fixar sig. Om det inte fixar sig på egen hand fixar han det själv. Har en tendens till att göra allt i sista minuten eftersom han förväntar sig att det skall ha löst sig utan att han behöver göra en insats. Han tycker mycket om att gå ut på krogen och umgås med folk, alla andra blir så öppenhjärtliga och rättframma efter några öl. Själv har han ännu inte blivit drängfull men han försöker rätt ofta bli det.

Spelar gärna om pengar när han är ute men inte med någon av sina kamrater. Han brukar vara rätt försiktig och sällan förlora några större summor.

#### Kamraterna:

Han har mer eller mindre adopterat Sioned. De har försökt att bo tillsammans men det har inte fungerat någon av gångerna.

Gillar Hans. Lite väl ambitiös men väldigt trevlig när han slappnar av.

Professorn är en hopplös pedant men säkert väldigt duktig.



Sioned Ghoti  
Vetansksapsman  
UPP 8BAAD7

Ålder 43 Kvinna  
47.800 Cr  
Hem Regina/Regina

#### Curriculum Vitae

Född 1060-097 av Rhonwen Ghoti. Fader Ivan Ghoti.

Skola Arell Free School

Gymnasium Ordeon Place High School

Ingen Försvarsutbildning.

Inskrivnen vid Regina Institute of Medicine & Biology 1078.

MSc i biologi 1083, följd av en Ph D 1189 i Zoologi. Därefter en Post Doc tjänst vid UoR inom Zoologi.

Docent i Biologi 1090, anställd som lektor i Biologi vid UoR sedan 1089.

Fram till 1098 heltidsanställd därefter anknuten till gruppen kring Hans Diemar och deltidsanställd efter tillgänglighet.

Har dessutom examina i Genetik, Fysik och Historia

Van vid att sköta mätutrustningar och datorer för FoU. God kunskap inom genetik, historia och fysik. Viss kunskap i Xeno-medicin (dvs medicin applicerad på andra varelser än däggdjur). God erfarenhet av pedagogik.

Mycket goda kunskaper i zoologi.

Har körkort för anti-grav fordon.

Rider då tillfälle ges.

#### Personlighet:

Tycker om att umgås med folk på ett lite stillsammare sätt. Tycker mycket om och får alltid bra kontakt med djur. Tycker att miljöförstöring, plågsamma djurförsök, rovdrift av flora och fauna, specialiserade planeter (särskilt jordbruksplaneter) och liknande fenomen är helt förkastliga. Lite grann av miljöaktivist.

Ganska stillsam, snäll och kompromissvänlig, men inte tystlåten, ganska spontan. Har lätt för att ta folk och kan oftast på ett lite stillsammare sätt övertyga folk om fördelarna med att se saker på hennes sätt. Har en viss förmåga att ofta få över folk på sin sida i konflikter.

Har bott ihop med Tommy, TRE gånger.

#### Kamraterna:

Kommer väl överens med allihop.

Hans, en duktig chef, lyhörd.

Tommy, sympatisk men svår att leva ihop med.

Ima, stelbent och konservativ.

Hoganji, Ima  
Vetenskapsman  
UPP 574CFA

Ålder 52 Man  
93.000 Cr

#### Curriculum Vitae

Född 1051 -278 av Hoganji, Linda. Fader Hoganji, Ittama.

Skola Anna Porson Public School

Gymnasium Grauhaft Allgemeine Realschule für Jungen .

Inskriften vid UoR 1069. MSc (Biokemi) 1072, MSc (Biologi) 1074, BSc (Fysik) 1075, PhD (Agrikultur) 1076, Post Doc tjänst (Agrikultur) 1076-1081, Docent (Agrikultur) 1079, Professor (Agrikultur) 1080 UoR, Professor (Biologi) 1090 UoR, Professor Emeritus (Biologi och Agrikultur) 1100, Bernou-pristagare i Agrikulturell Genetik 1097, Mottagare av Norris-stipendiet 1103.

Publicerade artiklar i: **JM&B** :Löpande under åren 1077-1103; **SpMScN**: Nr 1,2,3,5,6,7,8,9,11,12 1078, samt löpande under åren 1079-1099, Nr 2,3,5,6,7,,9,10 1100, 1,2,5,8,12 1101, löpande 1102-1103. [JM&B:Journal for medicine and Biology;SpMScN:Spinward Marhces Science News]

Vetenskaplig litteratur utgiven på Nerbus Förlag omfattande 43 volymer. Med-författare till The Comprehensive Encyclopedia of Medicine and Biology

Har tackat nej till medlemskap i vetenskapsakademien på Regina.

Ingår i styrelsen för Reginas Universitet som Mest meriterade forskare.

Har de senaste åren bedrivit forskning utanför universitetet i den vetenskapsgrupp som leds av Hans Diemar.

Van vid att handha mätutrustning och datorer. Har mycket god kunskap om agrikultur och den biologi som gränsar mot detta område. Även goda kunskaper i biokemi, fysik, och genetik.

Har lång erfarenhet av pedagogik och viss erfarenhet av konstruktion av mätapparatur.

#### Personlighet:

Pedant. Planerar allt i god tid, har svårt för folk som inte vet var saker finns eller inte har saker gjorda i förväg. För dagbok (helst i en vecka framåt åt gången).

Mål att vinna Nobelpriset.

#### Kamraterna:

Tommy är en odisciplinerad man utan framåtanda. Förvånande att han överhuvudtaget presterar någonting i den oreda han omger sig med.

Hans är en användbar person och en oersättlig kontakt.

Sioned, ett lovande ämne, men sysslar för mycket med ovidkommande saker. Naiv.

Hans Diemar, Baronet  
Adelsman  
UPP 69778C

Ålder 48 Man  
297.000 Cr  
Hem Regina /Regina

#### Curriculum Vitae

Född 1055 av Porthia Kronstadt. Fader Valdemar Diemar.

Förberedande skola Crafton

Skola Thomson Public School

Gymnasium Evans Youth College

Kulturattaché vid Vland 1083

KCOP 1085

Envoye i Zhodani Consulate 1095.

Baronet 1097

Styrelseledamot i UoR.

Kulturminister på Regina 1098-1101

Hans är en mycket bra chef och diplomat ut i fingertopparna när han så önskar. Van vid att delge information efter vad nöden kräver. Mycket duktig på att bemöta folk som de förväntar sig att bli bemötta. Har kunskap i psykologi, vilket är väldigt ovanligt. Är även bra på att skaffa sig folks förtroende. Har god erfarenhet av att driva propagandakampaner. Ganska bra på det mesta han företar sig. Det finns egentligen ingenting han inte klarar bara han får lång tid på sig.

Tycker om jakt och fäktning. Kan hantera vapen, båtar, bilar, antigravfordon och interplanetära skepp.

Äger en Yacht kallad TYPHOON med vilken alla långfärder görs. Yachten styrs oftast av Tommy Hedin.

Ökänd playboy på Regina.

#### Personlighet:

Mycket målmedveten, ambitiös och ärelysten.

Ser folks goda egenskaper, deras styrkor och svagheter, men väljer att uteslutande bry sig om det goda hos folk.

Anser att media är till för att manipuleras och drar sig inte för att utnyttja intervjuer till att främja sin karriär, detta är något han både tycker om och använder.

Ett grevskap vore ett lagom stort ställe att dra sig tillbaka på och är slutmålet. För att uppnå detta är han villig att göra nästan vad som helst så länge det inte drabbar kamraterna. Ett av delmålen är ett baroni något som verkar finnas inom räckhåll.

#### Kamrater:

Tommy är en väldigt trevlig typ och en äkta vän.

Sioned är duktig och flexibel, och har dessutom många bra ideer.

Ima, vet inte hur stor del han har av Hans karriär. Bra för karriären, osmidig men man vet var man har honom.

## Library Data

# Moughas

**Moughas/Regina 2406 CA5A588-B Ni Wa G K3V M9D**

**Primär:** Luniere, Spektralklass K3V. Massa = 0.7. Diameter = 0.87. Luminositet = 0.4

Planetsystem: Fyra planeter, en gasjätte. Endast Moughas är bebodd.

**Sekundär:** Phoebe, Spektralklass M9D. Massa = 0.3. Diameter = 0.2. Luminositet = 0.1. Avstånd till Luniere = 1400 AU.

Planetsystem: Inget

**Moughas:** Banradie = 0.65 AU. Omloppstid = 0.65 standardår. Eccentricitet = 0.005. Diameter = 16,010 km. Densitet = 1.05. Massa = 2.0. Gravitation vid ytan = 1.3.

Rotationstid = 20 standardtimmar. Rotationsaxelns lutning = 22° 12'15". Albedo = 0.21, Måne: Messier.

Andel vatten = 100.0 % av ytan. Lufttryck = 1.5 Atm. Atmosfär: Kväve 83%, Syre 15%, vattenånga 1.3%.

Medeltemperatur = 13.4°C. Livsformer: Endast lågt stående vattenlevande djur och växter. Befolkning:

800,000 inv. Befolkningscentra: Gothme (500,000 inv). Statskick: Civil Service Buerocracy.

## LUNIERE SYSTEM

<u>Bana</u>	<u>Namn</u>	<u>UWP</u>
Primär	Luniere	K3V
0	Galant	Y110000-0
1	Tiara	Y570000-0
5	Carib	Y100000-0
11	Reteb	Y100000-0
45	Mathis	Y200000-0
2	Moughas	CA5A588-B
30	Messier	Y321000-0
3	Japp	Y435000-0
4	Tarus	Small Gas Giant
2	Ring	YR00000-0
30	Curtis	Y200000-0
35	Shapley	YS00000-0
45	Hubble	Y553000-0

Lunieres companion Phoebe ligger i en bana på 1400 AU.

## NATUR & GEOGRAFI

Moughas är nästan helt täckt av vatten. Det enda som sticker upp över vattenytan är några kraterrester vid ekvatorn. Eftersom vulkanen som orsakade dem fortfarande är aktiv, har man ej vågat bygga någonting vare sig på eller i närheten av dem. Havsbotten består varierande av vidsträckta slätter, kuperad terräng och djuphavsgravar.

Moughas enda måne, Messier, har en omloppstid på 0.35 standardmånader vilket är detsamma som 12 lokala dagar. Messier är förhållandevis stor och ligger i en bana nära Moughas. Detta ger Moughas ett mycket kraftigt tidvatten. Då Messiers bana dessutom är kraftigt excentrisk ( $\epsilon = 0.075$ ), blir tidvattnet starkt oregelbundet.

## RYMDHAMN

Moughas har, som de flesta planeter, en rymdhamn i omloppsbanan, och en på ytan. Hamnen på ytan är konstruerad som en gigantisk flytande ö, med en slangliknande förbindelse till huvudkupolens närhet.

## HISTORIA

År 1048 hittade prospektörer tillhörande Sternmetal Horizons LIC palladium på Moughas. Eftersom Imperial Interstellar Scout Service inte hade funnit något intelligent liv på Moughas, såldes gruvrätten till Sternmetal Horizons. Sternmetal Horizons konstaterade att det enda någolunda säkra stället att bygga på var havsbotten och då det då upptäckta mineralrikaste platsen låg på en högplatå bestämde man sig därför för att bygga en undervattenskupol i en sänka ovanpå gruvan. Denna första kupol hyste 20.000 människor.

Snart blev matförsörjning ett problem, då det var tvunget att skeppa in maten utifrån. Det var uppenbart att man var tvungen att odla sin egen föda och man byggde en krans av kupoler runt gruv- och bostadskupolen. Dessa kupoler användes för att odla tång, vilket finns i riklig mängd på Moughas. Detta ledde till att man snart var självförsörjande. Jordbrukskupolerna låg på ett avstånd på ca. 10 km från centralkupolen, och var förbundna med denna mha underjordisk järnväg.

Universitetet på Regina blev intresserat av det unika djur och växtlivet, och byggde år 1068 en forskningsstation på Moughas. Så småningom tog mineralfyndigheten under centralkupolen slut. Gruvdriften flyttades år 1087 ut till de gamla jordbrukskupolerna, och man byggde en ny krans av fler jordbrukskupoler ännu längre ut från centralkupolen. Dessa förbands med centralkupolen mha magnetåg. Man byggde också en ny större central stadskupol över den gamla, och man började samtidigt bygga nedåt i de gamla gruvschakten. Denna stad gavs namnet Gothme.

### **GRUVDRIFT**

Då gruvdriften startades bröts enbart palladium, men idag bryts ett flertal olika mineraler som: Nils Bohrium, Lutetium och Thulium. Gruvdriften på Moughas är betydligt mer tekniskt sofistikerad än planetens genomsnittliga teknologiska nivå på 11.

### **JORDBRUK**

När jordbruket startades odlades endast inhemsk tång. Växtforskningsinstitutet på Regina testade för två år sedan att odla en tångart, *tari negetus*, från Emerald på Moughas. Denna visade sig ha en avkastning som är 50% högre än de inhemska arterna och man har under det senaste ett och ett halvt året börjat övergå till att odla *tari negetus* helt och hållet.

### **FORSKNING**

Universitetet på Regina blev intresserat av de unika bottenförhållanden, som råder på Moughas. Planeten har endast en "kontinent", som flyter omkring i en tunn skorpa. Moughas har en mycket hög vulkanisk aktivitet, och universitetet studerar de speciella livsbetingelser och livsformer, som skapas i lavazonerna. Vidare ser man intresserat på urkokningen av sällsynta ämnen, som kommer ur planetens inre. En hög bakgrundsstrålning borgar för att vissa transuraner kan finnas naturligt, något som ännu inte har observerats. Även supertunga ämnen är teoretiskt möjliga, och dessas eventuella förekomst, studeras intensivt.

### **STATSSKICK**

Moughas sköts av en byråkrati, vars uppgift är att serva befolkningen. Sternmetal Horizons har stora intressen på Moughas och har därför av naturliga skäl stort inflytande. Under de sista tio åren har det varit en del konflikter, då stora delar av befolkningen har ansett att Sternmetal Horizons har lagt sig i och försökt att styra allt för mycket. Dessa har även anklagat Sternmetal Horizons för det mystiska försvinnandet av ett par oppositionella. Samtidigt har ett par av Sternmetal Horizons agenter försvunnit.

### **BOSÄTTNINGAR**

Den största delen av befolkningen ( 550,000 inv ) bor i den centrala stadskupolen Gothme. Gothme består av den gamla staden som ligger i den gamla kupolen, och den nya, som ligger runt om denna. Staden är indelad i nio sektorer, vilka är avdelade med vattentäta skott, där gamla staden utgör en sektor och den nya är delad i åtta tårtbitar. Gruvkupolerna hyser en befolkning på ca 10.000 inv per kupol och jordbrukskupolerna lika många. Runt stadskupolen finns sex gruvkupoler på ett avstånd av 10 km och fjorton jordbrukskupoler på ett avstånd av ca 450 km. Mha magnetåg tar det ca 5min från gruv- och 30min från jordbrukskupolerna in till Gothme.

### **Library Data**

#### **Sternmetal Horizons LIC**

Sternmetal är en av imperiets megacorporations. Sternmetals affärsområden är framför allt åt gruvdrift, tillverkningsindustri, kraftförsörjningsutrustning (inkl. power plants till rymdskepp), luft och markfordon. Sternmetal är dessutom imperiets största tillverkare av utrustning för syntetisk tillverkning av livsmedel. Sternmetal har traditionellt haft en aggressiv affärsstil, men har på senaste tiden försökt att förbättra sitt rykte.