

ETT NÄTTILLÄGG TILL:

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

FURSTENDÖMET PRÅJSIA



Författad av Petter Bengtsson, Illustrationer av Magnus Fallgren.

FURSTENDÖMET PRÄJSIA

Bertold Vattimo, den pyriske Utlandskommissarien, stod vid det blåtonade panoramafönstret och njöt av soluppgången. Utsikten var hisnande; i ett enda blickfång kunde han se stora delar av den väldiga, svavelosande arkipelag som utgjorde huvuddelen av Präjsias territorium. Långt där nere, i det gulbruna vatten som sakta flöt förbi under palatsplattformen, skymtade han en av det furstliga bärgningsbolagets ångpråmar. Troligen var den på väg mot någon av de enorma fyndigheterna längre söderut. Ombord fanns ett trettiotal prydligt uppställda plåtproletärer. De välputsade metallkropparna glänste i soluppgången.

Herr Vattimo kände en hand på sin axel. Det var den lille, bistre fursten som stod bakom honom. Den präjsiske härskaren såg inträngande på sin pyriske gäst och gjorde en svepande gest mot den grandiosa vyn:

"Detta, min vän, är Präjsia, mitt rike i världen. Varje liten stinkande sopö kan innehålla ofantliga rikedomar. Säg mig, bästa vittbereste pyrier, har Ni någonsin sett något liknande?"

Den som färdas mot den Präjsiska Kemarkipelagen möts redan ute till havs av den täta, gulfärgade dimma som väller ut från det dödsbringande keminfernot längre in i landet. Stanken blir snart outhärdlig och den oskyddades ögon tåras av de fräna dunsterna. Därför bär de flesta som vistas i Präjsia någon form av skyddsglasögon och munskydd.

Likväl finns det goda anledningar att bege sig till det lilla furstendömet. Ur det brunsörjiga vattnet reser sig en lång rad högresta öar av skrot, sopor och bråte. Här, bland resterna som forntidens civilisation en gång lämnade efter sig, har nytt välstånd och hopp skapats av människor, mutanter och robotar. På många platser i den vidsträckta arkipelagen ses långa rader av tålmodiga bärgare – en del frivilliga, andra kedjade bolagsslavar – karva ut öarnas rikedomar för att sedan släpa dem ner till väntande ångpråmar. Den som är flitig och har tur kan tämligen snabbt tjäna en rejäl hacka, något som har gjort att det varje dag kommer skaror av nya lycköskare till den ensligt belägna arkipelagen.

Huvuddelen av fyndigheterna, som tillhör de största man har hittat kring Österhavet, kontrolleras av ett lokalt bolag, FBB. Detta bolag ägs och styrs av Präjsias furste Freidruk den Magnifike, stadsstatens högt vördade enväldshärskare. Fursten lever tillsammans med sitt månghövdade hov i ett praktfullt palats beläget på en av de forntida plattformar som ligger högt ovan huvudstaden Präjsenburgs osunda dunster. Där uppe kan fursten och de andra i den lokala, huvudsakligen mänskliga eliten njuta av en lyx som är ovanlig även bland de rika i Österhavets större riken.

Endast vid sällsynta tillfällen gör sig fursten och hans hov besväret att besöka de arma skaror som bor i de omgivande sopöarnas ruckel och håligheter. Faktum är att Präjsias härskare lever i djup okunskap om vad som försiggår bland hans undersåtar. De bryska hyrknektarna från klanen Grubber, en av Präjsias mäktigare mutantklaner, tar med hjälp av sina väl-dresserade etterdoggar hand om det mesta som fursten finner alltför smutsigt och obekvämt.

Bland de tusentals skrotbärgare som dag och natt sliter för FBB finns många som har tröttnat på fattigdomen i den stinkande dimman. Förundrade lyssnar de fattiga bolagsbärgarna på de farsegels nyanlända som kommer med idéer om revolter, frihet och välstånd åt alla. Dessutom viskas det om hemliga

sändebud från Pyrisamfundet, Ulvriket och Gotland, mäktiga riken som också vill ta del av Präjsias rikedomar...

FAKTA FURSTENDÖMET PRÄJSIA

Statsskick: Furstendöme

Invånarantal: 13000 bofasta, 7000 gästande daglönare och fria bärgare

Huvudstad: Präjsenburg (10 000 invånare)

Språk: Skandi och trüska

Folkslag: Präjsiska gutar, trüska tryningar samt en mängd andra smågrupper

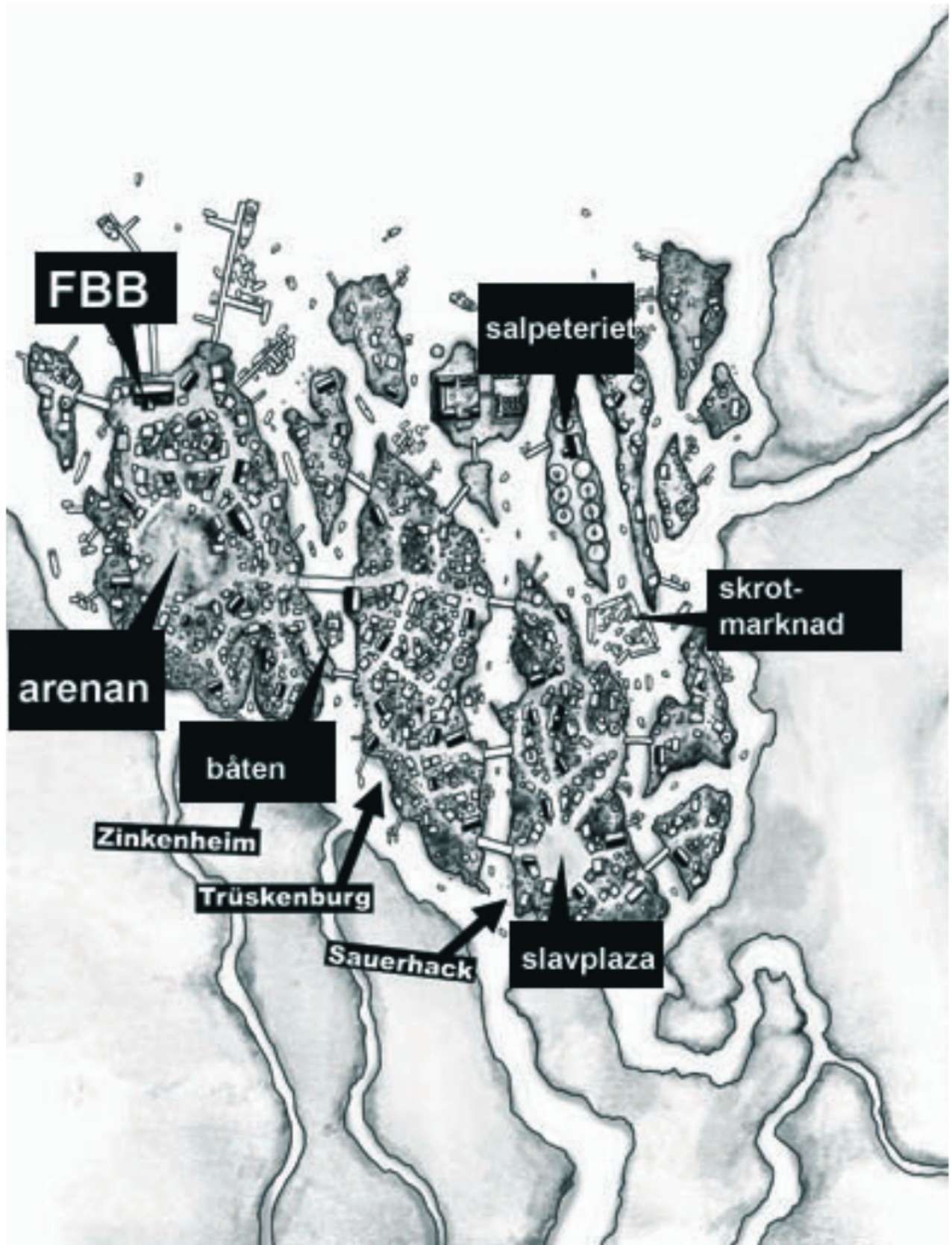
Valuta: De flesta av Österhavets valutor samt olika former av byteshandel

Väpnade styrkor: 500 tungt beväpnade milismän, de flesta tryningar. Ett tjugotal bestyckade ångpråmar.

Historia

De flesta historiografiskt insatta kunskapare är överens om att området där Präjsia idag ligger i sekler var nästintill obefolkat. För drygt åttio år sedan anlände de första kända inbyggarna, den mäktiga gutniska handelsätten Fogg och dess underlydande. Dessa hade fördrivits från Gotland efter ett misslyckat kupp försök mot den sittande presidören, Mikal Ouder. Ätten Fogs kunningsstab insåg efter en tids utgrävningar att den ogästvänliga Präjsiska Kemarkipelagen – så kallades området på de gamla sjökorten – dolde väldiga rikedomar som bara väntade på att grävas fram. Dessutom hittade man snart den idealiska arbetskraften; i området fanns redan ett hundratal gamla saneringsdroider, tålmodigt sysselsatta med att på olika sätt sortera och bearbeta avfallet. När gutarna, med den handlingskraftige oligarken Artjom Fogg i spetsen, gav sig till känna visade sig droiderna snart villiga att ta emot instruktioner och lydigt tjäna sina nya mänskliga herrar. Detta blev grunden för bildandet av stadsstaten och furstendömet Präjsia.

De första åren i kemarkipelagen präglades av svårigheter. De förvisade gutarna, vid denna tidpunkt bara ett hundratal människor och mutanter, var helt utelämnade åt begränsade resurser och få kontakter med omvärlden. Den nybildade stadsstatens räddning blev de gistna lastpråmar som de nya droid-tjänarna erbjöd sina nya härskare. Sakta upprättades handelskontakter med kringströvande mutantkosacker och primitiva småsamhällen öster- och västerut längs Österhavskusten. Präjsias gutar bytte till sig mat och värmande pälsverk mot svart-





krutsvapen och fornyfynd. Mängden fungerande högteknologi imponerade på de enkla byborna; snart lockades människor och mutanter från en mängd omkringliggande platser till den ofattbart fyndrika kemarkipelagen.

Folk från när och fjärran tog anställning i det Furstliga Bäringsbolaget, FBB, vilket just bildats av Artjom Fogg. Han blev också Pråjsias förste furste, kallad Artjom den Driftige. På bara några årtionden mångdubblades Pråjsias invånarantal; år 40 pt hade bolaget 563 kontrakterade bärgare, år 50 pt var antalet bärgare 1398. I deras spår följde ett otal slavar och fria, ej bolagsanslutna bärgare som med eller utan furstligt tillstånd grävde fram nya rikedomar – eller dukade under i kemhårdar och syraregn.

År 54 pt avled Artjom den Driftige av frätskador efter att under en utgrävning ha kommit alltför nära en eruptiv kemhård. Därpå följde en turbulent period av intriger och lönnmord, men efter en tids medlande utsågs en furstinna, Margola Fogg, Ar-

tjoms systerdotter, till stadsstatens nya härskare. Denna paranta dam fortsatte i sin gamle onkels fotspår; det lilla men expansiva furstendömet rykte nådde snart även de finare salongerna i Österhavets mäktigare riken. De styrande i Visby såg med förakt på sina forna landsmäns framfart i den smoggosande ödemarken, medan Ulvriket tidigt visade intresse för Pråjsia. En illaluktande, ulvrikisk manufaktur kallad Salpeteriet byggdes med furstligt tillstånd på ön Hackenkamp. Ett trettiotal magra slavar från Frihetens slätter köptes in för att utföra det smutsiga, hälsovådliga arbetet med att ur kemavfall utvinna ren salpeter, en av huvudingredienserna i svartkrut.

Under slutet av 50-talet lät furstinnan Margola även uppföra flera andra manufakturer och fabriker, som på olika sätt tillverkatog det som bärgades i skrot- och sopbrotten. FBB byggde Pråjsiska Smältverket, Schmerzers Gjuteri och Furstliga Garveriet, industrier vars ständigt rykande skorstenar visade att man slet dygnet runt i de mörka, heta fabrikskällarna. I takt

med att bärgningen växte i omfattning ökade också behovet av billig arbetskraft. För att lösa problemet lät furstinnan värva flera klaner av trüska tryningar, ett skrotsamlande och mycket tåligt mutantfolk från Litvaskogen, en enslig trakt i södra Baltmarkerna. Tryningarna kom till Pråjsia i stora skaror och grävde och byggde fram det som snart blev furstendömet's myllrande huvudstad, Pråjsenburg. De tryningar som inte slet för FBB kom i huvudsak att ingå i den etterdoggsberidna furstliga milisen. Andra försörjde sig som kriminella i en snabbt växande undre värld där handeln med en beroendeframkallande kemdrog, opixin, spelade en allt större roll.

Under samma period importerades en mängd spetznessar, en ulvrikisk variant av det sydpyriska dumsvinet. Detta oanvändbara djur visade sig klara den ohälsosamma miljön i Pråjsia bättre än de flesta andra dumdjur. En rad spetznessefarmer växte fram på sopöarna runt om i kemarkipelagen. Under 80-talet köptes dock de flesta farmerna upp av Grubbers, en talrik och allt mäktigare tryningklan, som hävdade sig med bryska metoder. Endast ett fåtal av de ursprungliga farmarpionjärerna vågade stanna kvar i Pråjsia.

De senaste tio åren har tusentals nya invånare – en del endast tillfälliga, andra bofasta – strömmat in i det lilla furstendömet. I de flesta av Österhavets hamnar går det rykten om de rikedomar, men också faror, som väntar i den ensligt belägna arkipelagen...

Spetznessefarmen

En av rollpersonerna nås en dag av ett dystert bud: onkel Albert (eller någon annan gammal bekant) har avlidit. Den gamle onkeln drev en tämligen lönsam spetznessefarm i Pråjsia. Farmen (som motsvarar Egendom 3) tillfaller nu rollpersonen, som måste åka till furstendömet för att antingen sälja farmen eller fortsätta driva den. Väl på plats i Pråjsia är det snart uppenbart att allt inte står rätt till. Farmens spetznessar är illa skötta och de som inte dukar under av vanskötsel säljs alltför billigt vidare av de två lata farmdrängarna Snugge och Ole. De två rättmutanterna spenderar så lite tid de kan på farmen. Av någon anledning verkar de ändå ha mycket pengar att spendera på tärningsspel. Dessutom är det oklart vart onkel Alberts kvarlevor har tagit vägen.

När RP hör sig för kommer de snart att få veta att en annan spetznessefarm – ägd och driven av tryningklanen Grubber – just har fått ett uppsving. De skrupulösa tryningarna har inte bara mutat onkel Alberts drängar och köpt merparten av hans inkomstbringande boskap – Grubbers har också låtit mörda den gamle farmaren. Makabert nog lät de stycka honom (han vägrade betala "skatt") samt mata spetznessarna med likdelarna. Faktum är att RP, om de letar noga i dyngan, kan hitta resterna av onkelns huvud. En rundfrågning i Pråjsias undre värld – RP:na kommer att tvingas samtala med diverse tvivelaktiga existenser på väl inrökta opixinhålor – kan avslöja vilka mördarna är.

Vad som sker när RP förstår vad som har hänt är tämligen öppet. Det är svårt men inte omöjligt att driva ett rättsfall mot den mäktiga klanen Grubber. Goda kontakter, juridisk expertis och möjligen också viss vapenmakt måste till för att få mördarna dömda i den pråjsiska Tribunalen. Veckan innan rättegången kommer RP att utsättas för diverse obehagliga hot. Oavsett rättsligt utfall kommer RP också att bli Grubbers fiender på livstid.

En annan möjlighet är att RP bestämmer sig för att rusta upp farmen och på nytt driva den med vinst. Rätt skött kan den bli mycket inkomstbringande – något som förstås inte kommer att ses med blida ögon av Grubbers och andra konkurrerande spetznessuppfödare...

Områdets geografi

Furstendömet Pråjsia består av ett hundratal mindre sop- och skrotöar belägna i ett större kemdelta. Deltat ligger i utkanten av Den Brända Jordan, den vidsträckt landmassa som breder ut sig söder om Österhavet. Det geografiska läget gör Pråjsia svårt att nå, både för sjöfarare och landresenärer. Traktens batar är vanligen utrustade med syraskyddade skrov och segel, men tvingas ändå ofta ta långa omvägar för att undvika de rykande, svavelosande strömmar som väller fram ur kemdelats inre.

Den som reser till Pråjsia landvägen står inför än större svårigheter. Den Brända Jordan är en ofantlig, smoggosande stäpp, befolkad av monster och sporadiskt spridda horder av hungrande mutantkosacker. De som reser här slår vanligtvis följe med någon av de få men välbeväpnade handelskaravaner som med ojämn mellanrum beger sig ut på de monsterhärjade vidderna.

Området närmast Pråjsia är platt och ödligt, knappast några varelser trivs i det ofrukt samma, svartbrända landskapet. Här och var sticker dock högresta ruiner upp ur den syraanfrätta marken. På en del ställen kan man också ana rester av ett omfattande forntida vägnät; de kunskapare som har rest i trakten menar att det här en gång har legat en stad av betydande storlek. Det har hänt att FBB skickat sina bärgare ut på fastlandets vidder, men i regel har de kommit tillbaka tomhänta. De största fyndigheterna tycks finnas bland arkipelagens många stinkande sopöar.

Pråjsias territorium är något diffust; öar som tömts på värdefullt innehåll överges till förmån för nya, mer inkomstbringande fyndigheter. För tillfället kontrollerar de furstliga styrkorna en handfull större öar samt ytterligare ett hundratal mindre sopöar. Huvuddelen av bebyggelsen ligger dock på de tre största öarna, som med hjälp av hängbroar, bryggor och ångpråmar tillsammans bildar den svåröverskådliga huvudstaden Pråjsenburg, där också de flesta av furstendömet's invånare lever och verkar.

Tre timmars pråmfärd söderut finns några av de största och till stora delar ännu outgrävda fyndigheterna, Sulfurenberg och Glyckenhack. Här gräver några hundra av FBB:s bärgare för tillfället fram stora kvantiteter av eftertraktade kemikalier, men även betydande volymer av olika metaller har hittats. Den allmer omfattande skrotbrytningen har skapat små och tillfälliga bosättningar intill de många fyndplatserna. Förutsättningarna för att skapa någon mer varaktig bebyggelse är dock dåliga; de frätande dunster som strömmar ur den närliggande kemzonen ytterligare ett par timmars pråmfärd söderut gör traktens luft farlig att andas om man inte har tillgång till ovanlig, forntida skyddsutrustning.

Vad som finns i kemzonens inre är för de flesta en gåta; de många bubblande och fräsande kemhårdarna i dess närhet

tycks dock peka på att de Gamle en gång dumpade avsevärda mängder hälsofarligt material i och kring zonen. Ju närmre zonen inre man kommer, desto fler forntida avspärningar i form av stängsel och larmsystem möts man av. Dock är det här som många av de mest häpnadsväckande fynden har gjorts. FBB avråder sina bärgare från att passera de forntida avspärningarna, men alltfler struntar i bolagets påbud...

Präjsenburg – den myllrande huvudstaden

I öarna kring Foggska Palatset har en myllrande huvudstad, Präjsenburg, vuxit fram på bara några årtionden. Drygt hälften av de cirka 10 000 invånarna bor på eller i hålrum inuti någon av de tre största öarna – Trüskenburg, Zinkenheim och Sauerhack, alla högresta sopöar av hårt packat forntidsavfall. Resten av invånarna lever utspridda på mindre öar och alla slags flytande farkoster. Exakt hur många som bor i de ständigt föränderliga båtvartererna är det ingen som vet; säkert är dock att det varje dag anländer nya båtburna lycksökare, som alla hoppas gräva fram det stora fyndet någonstans i eller kring Präjsia. Huvudstaden Präjsenburg är knappast en plats för den bortkomne. Ett otal människor, mutanter, plåtproletärer och dumdjur väller dygnet runt fram på de smala, krokiga stigar som löper över de brant sluttande och ofta dimhöljda sopöarna. För den nyanlände ser de flesta av stadens byggnader likadana ut: enkla, snabbt uppförda sopruckel och hastigt utkarvade häligheter till skydd mot den sura, skoningslösa nederbörden. I snart sagt varje krök väntar tiggare, bärare och folk som vill kränga skyddsglasögon, paraplyer och enkla munskydd – ting som alla förr eller senare kommer att behöva i Präjsia. Dessutom är ficktjuvarna många och mycket aktiva. Milistryningarna, som ses patrullera längs stadens stigar och gränder, bryr sig knappast ens om att jaga de tjuvligor som vant tar sig fram mellan skjul och marknadsstånd. Småstölderna har med tiden blivit ett accepterat inslag i gatulivet.

Att snabbt ta sig mellan olika platser i Präjsenburg är ofta komplicerat. En mängd längre och kortare hängbroar förbinder de större och mindre öarna med varandra. Med jämna mellanrum händer det dock att någon eller några av broarna kollapsar och därmed tvingar invånarna att ta sig fram på annat sätt. Här och var finns långa, grävda gångar, både genom och mellan öarna. Gångarna fungerar som transportleder, bostadskvarter och skrot- och sobrott. Men även gångarna är osäkra att ta sig fram på; med jämna mellanrum kollapsar de, ofta med tragiska konsekvenser. Det snabbaste sättet att ta sig mellan öarna är i regel med båt; många av stadens invånare försörjer sig på att med båttaxi transportera de som har råd att betala. En resa kostar sällan mer än ett par krediter eller – vilket är vanligare – varor av motsvarande värde. Dock är det inte alla med båttaxi som vill sina passagerare väl. Särskilt nyanlända färskingar tenderar att råka illa ut så snart de är omslutna av tät kemdimma, vilket man ofta är i Präjsia...

Livet i huvudstaden präglas av att alla, nästan hela tiden, är på väg någonstans – till någon av opixinhålorna, till en vändande båt vid någon av bryggorna, till den stora slavmarkanden eller bara till någon av de otaliga barerna där diverse blaskiga

drycker serveras. Präjsenburg är staden som aldrig sover, staden som är i ständigt dunkel halvdager, vagt upplyst av antingen en vajande lanternor eller en avlägsen, ljussvag sol som knappast syns genom den kompakta, stinkande kemdimman.

Hög och låg i Präjsenburg

Trots att Präjsias huvudstad vid en första anblick mest ter sig som ett kaotiskt och laglöst myller rymmer staden flera starka fraktioner, som på olika sätt konkurrerar om makten i furstendömet. Fursten och hans hov – ofta kallat "molnfolket" – har tveklöst de största materiella, ekonomiska och kunskapliga resurserna på sin sida. De lever i en lyx som knappast finns på några andra kända platser i Gryningsvärlden. Genom sitt bolag FBB och sina hantlangare i tryningklanen Grubber försöker fursten kontrollera skeendena i sitt rike, men mycket tyder på att han håller på tappa kontrollen.

FBB är dock fortfarande en betydelsefull maktfaktor. Bolagets 7000 bärgare – anställda och slavar av olika slag – drar varje månad in enorma rikedomar, varav en hel del går direkt till Foggska Palatset. Men på senare år har bolagets administratörer, kontrollanter och vakter blivit alltmer korruperade. Mutor är snarare regel än undantag. Dessutom förlorar FBB en växande andel intäkter på de allt fler fria bärgarna – de som gräver illegalt, utan furstlig licens. Det förekommer också att Österhavets större riken och handelshus sänder illegala, men välutrustade bärgardelegationer till Präjsia. Deras närvaro är ofta känslig då FBB ogärna stöter sig med mäktiga intressen men samtidigt inte vill gå miste om stora inkomster. Det senare leder ibland till att mindre väpnade strider utbryter kring särskilt rika fyndigheter. På sistone har dock långtgående handelsavtal med både Pyrisamfundet och Ulvriket undertecknats. Med Gotland är dock förbindelserna fortfarande få och frostiga.

Även bärgarna själva, de som med sitt hårda slit får Präjsias ångprämar att ständigt fyllas med nytt gods, utgör en diffus men betydande maktfaktor. Många arbetar under vidriga förhållanden och avskyr FBB och dess giriga, medaljprydda förmän. På barer och syltor talas det ofta om uppror och bärgarrätt. Flera mindre strejker och protester har kvästs genom åren, men för närvarande florerar det en mängd rykten om en större, mer välorganiserad revolt som varken FBB eller den verklighetsfrånvände fursten kommer att rå på. Dessutom verkar de annars så anonyma bärgarskarorna ha fått en karismatisk ledare i den orubblige Garsten Habbart, en stursk getmutant från Frihetens slätter.

Bland FBB:s bärgarskaror utgör plåtproletärerna – ett hårt sammansvetsat robotkollektiv – en särskild grupp. Dessa har sedan Präjsias grundande varit FBB:s mest lojala bärgare. Utan att klaga har de även kring eruptiva kemhårdar karvat fram de rikedomar som varit nödvändiga för stadsstatens expansion. Men de senaste månaderna verkar något ha hänt med plåtproletärernas arbetsmoral: som på en given signal har de slutat arbeta och bara suttit stilla och stirrat tyst framför sig, uppenbart likgiltiga inför sina mänskliga herrars befallningar. Om det är en form av protest eller bara ett uttryck för slitage har FBB:s

robotexperter ännu inte lyckats utröna, men klart är att en förändring har skett. En av robotarna, alfadroiden Optima, tycks ha en särskild makt över de övriga medlemmarna i kollektivet.

Optima, plåtproletariatets alfadroid

Optima skapades i forntiden för att leda och instruera andra robotar i toxiska miljöer. Till skillnad från de flesta av sina robotkollegor i plåtproletariatet underkastar hon sig ogärna mänskliga order. Istället styrs automaten av sin egen agenda, där avfallshantering går i första hand och levande varelser i andra. Som alfadroid dirigerar hon med moderlig, dominerande stämma beslutsamt resten av Pråjsias cirka 300 plåtproletärer.

Tidigare har Optima uppfattat FBB:s verksamhet som rimlig och inom ramarna för hennes egna planer, men alltfler tecken i hennes närhet tyder på att de enfaldiga köttvarelserna håller på att förlora förståndet och sätta sina egna intressen i första hand. Det tänker Optima göra allt hon kan för att korrigera...

Utseende: Optimas konstruktörer ansträngde sig för att ge henne runda, kvinnliga former och en varm, moderlig röst, allt för att tilltala människor. Åren i Pråjsia har dock satt sina spår; den robusta vita metallkroppen är täckt av en gul kembeläggning vilka på ett par ställen håller på att blomma ut i omfattande kemsador som på sikt kan hota vitala funktioner.

Karaktär: Pedagogisk, pedantisk och moderligt överbeskyddande. Skeptisk mot alla köttvarelser.

Relevanta egenskaper: INT 16, VIL 16, PER 16, Modifierad beteendespärr, Ledare 3

Betydligt mer splittrad är den stadigt växande gruppen tryningar – för närvarande runt 4000 individer, fördelade på ett trettio-tal större och mindre klaner, var och en under ledning av en storvuxen och ofta brysk matriark. De flesta av dessa klaner lever miserabla liv på och i Trüskenburg, den största och brantaste av Pråjsenburgs sopöar. På senare år har flera tidigare enade klaner blivit bittra fiender i en allt intensivare maktkamp om det allt trängre utrymmet på ön. Vem eller vilka som har makten är svårt att överblicka; nya allianser inleds och avbryts varje vecka. Ett par klaner har lämnat sin hemö för att istället driva spetznassefarmer på andra, mer avlägsna sopöar.

Allt fler tryningar tillbringar sin tid i Trüskenburgs många opixinhålor; dystra och enkla inrättningar, vanligtvis utkarvade direkt ur sopberget. Där, i det dunkla ljusskenet, sjunker arma stackare allt djupare ner i armod och missbruk. Opixinet är mycket beroendeframkallande och utvinns från opifiskens gallblåsa. Denna extremt livskraftiga fiskart odlas i stora tankar över hela Pråjsia.

Intressanta platser i Pråjsenburg

Nedan följer en beskrivning av några av de platser som RP kan tänkas besöka eller passera under sin vistelse i Pråjsia. Naturligtvis finns det en mängd andra byggnader och platser i statsstaten som kan vara intressanta – flera nämns i texten ovan – och det står SL fritt att utveckla dessa på egen hand. Pråsias viktigaste byggnad, Foggska Palatset, beskrivs dock mer ingående längre fram.

FBB:s huvudkontor

I anslutning till Zinkenheims långa bryggor ligger FBB:s fyra

våningar höga huvudkontor, en imponerande byggnad av sotigt forntegel. Härifrån administreras det mesta som händer kring skrot- och sobrytningen i Pråjsia. Ett hundratal byråkrater – alla iförda bolagets grå kostymer – tillbringar dagarna bakom växande pappershögar. Mycket av arbetet handlar om utfärdandet av bärningslicenser, en verksamhet som med åren blivit alltmer korruperad. Genom att stoppa slantar i byråkraternas fickor kan den företagsamme köpa mycket förmånliga bärningslicenser. Men det är svårt att muta rätt byråkrat; FBB:s administration är ett mycket svåröverskådligt virrvarr av assistenter, biträden, överbiträden och halv- och kvartschefer. De flesta av bolagets byråkrater kommer från välbärgade mänskliga familjer, men den furstlige överadministratören, Herr Rajnhart Ormtunga, är faktiskt mutant. Från sitt kontor på tredje våningen dirigerar han det mesta som har med pengar och skrot att göra.

Herr Rajnhart Ormtunga, furstlig överadministratör

FBB:s överadministratör Rajnhart Ormtunga tillhör en inflytelserik familj av reptillika människomutanter som med hjälp av hot och utpressning har nästlat sig in på flera nyckelpositioner i den furstliga administrationen. Rajnhart ses dag och natt resa runt i den Pråjsiska Kemarkipelagen för att se till att FBB:s verksamhet fungerar så effektivt som möjligt. Framför allt är han orolig för att betydande fyndigheter ska gå FBB förbi, varför den lille mutanten ständigt tvingar sina underlydande att kontrollera bärningslicenser. Dock är han fullt mutbar och missar ogärna en möjlighet att stoppa pengar i egen ficka. Pengarna spenderar han på familjen Ormtungas fästningsliknande skrotvillor i Pråjsias utkanter.

Utseende: Liten, reptilliknande människomutant med kluven ormtunga, som hela tiden nervöst slinker ut ur munnen för att känna av omgivande dofter. Utstående, gula reptilögon dolda bakom ett par stora röda kemgoggels av plastics. På huden syns ett par knytnävsnösta kemfläckar, spår av dämpad kemsjuka. Lappad blomullskostym med FBB:s emblem på bröstfickan.

Karaktär: Effektiv, lömsk och girig.

Relevanta egenskaper: Krypare, Superbt sinne: lukt, Syraspott 45%, Vibrationssinne, Egendom 2 (familjen Ormtungas residens), Inkomst 5, Kontakter 4, Hållhake 1, Förtroendeposition 5 (överadministratör), Tjänare 3 (bolagets underhuggare)

Slavplazan

"Utan slavar faller Pråjsia" är ett känt talesätt bland furstendömetns invånare. Om det stämmer vet ingen säkert, men faktum är att en stor del av arbetet utförs av dem som helt ofrivilligt vistas i den ogästvänliga kemarkipelagen. Många av dessa har sålts på Slavplazan, en plattformliknande fornstensbetäckt yta på ön Sauerhack. På denna dystra marknad samlas slavjägare från FBB och andra, mindre bolag som får sin näring från att hämta slavar från mer eller mindre försvarslösa bosättningar kring hela Österhavet. Slavhandeln är inkomstbringande för den som hittar rätt köpare. Lydiga automater är särskilt eftertraktade och kan inbringa stora summor.

Sopmarknaden

Under FBB:s överinseende samlas dagligen alla slags flytetyg på Pråjsenburgs Sopmarknad. Mellan bolagets långsmala prämar, vilka utgör ett slags flytande murar, kan man både sälja och köpa varor som bärgats ur Pråjsias många fyndigheter. Priserna varierar kraftigt beroende på tillgång och efterfrågan. När gods ur riktigt stora fyndigheter just bärgats kan man göra

verkliga kap, som sedan kan säljas vidare för dyra pengar på någon annan, mindre fyndrik plats. Emellanåt händer det att marknaden plundras av marodörer. Därför har FBB placerat ut en mängd tungt beväpnade vakter, vilka håller noga reda på alla som önskar tillträde till marknaden. All form av beväpning är strängligen förbjuden.

Salpeteriet

På en mängd olika platser i Pråjsia finns kemfyndigheter. En hel del av dessa innehåller salpeter, men i regel i oren form. Eftersom salpeter är den viktigaste ingrediensen i svartkrut har det militäriskt inriktade Ulvriket låtit uppföra en anläggning för att utvinna ren salpeter. Salpeteriet innehåller tio stora, stinkande kemkar, övervakade av ett trettiotal dystra slavarbetare. En inhyrd styrka av tryningvakter håller uppsikt över vilka som släpps in och ut på anläggningen. Ulvriket har nyligen, parallellt med utvinnandet av salpeter, börjat leta efter andra kemikalier som kan användas i krigföring. Detta projekt är omgärdat med sträng sekretess, då man fruktar sabotage från någon av Östervadets andra stormakter.

Kraftdåmen

I ön Zinkenheims inre ligger en trattformad arena – i själva verket en enorm sopgrop med brant sluttande väggar – där tusentals av Pråjsias invånare varje vecka samlas för att beskåda de blodiga skådespel som FBB:s underhållningssektion arrangerar. Oftast handlar det om pråjsisk nävknäpp, en lokal sport där kämparna, nästan alltid extremt storvuxna mutanter, med endast knytnävsslag försöker slå ner varandra. Matcherna brukar omges av omfattande vadslagning där det ibland går att tjäna en hel del pengar. Huvuddelen av de satsade beloppen har dock en tendens att hamna hos FBB.

Åskådarpplatserna är av ytterst skiftande slag; här finns allt från furstliga balkonger med tillhörande lyxloger till enkla hålrum, som när som helst kan rasa samman. Plånbokens storlek avgör var man hamnar.

Hotellfartyget Ambrosia

Bland de otaliga båtar som ligger och guppar i det brunsörjiga vattnet intill Zinkenheim sticker den ståtliga hotellbåten Ambrosia ut ur mängden. Denna stolta, skovelhulsförsedda skuta var en av de första ångkuttrar som lämnade Oudlervarvet i Visby. Efter att ha kapats och vanvårdats av ett gäng havsmarodörer hamnade den ej längre sjödugliga Ambrosia slutligen i Pråjsia. Delvis nyrenoverad och prydd med mängder av kulörta lampor fungerar kuttern nu som tillfälligt hem åt 200 gäster från hela Östervadetsregionen. Gästerna bor i fartygets många hytter, som är av mycket skiftande kvalitet; här finns allt från den finaste forntidslyx till enkla sovsalar. Ambrosia ägs av den ettrige Järard Brodd, en muterad hare från Göteborg. Tillsammans med sina släktingar, ett tiotal neurotiskt aktiva harmutanter, sköter han med stor flit sin flytande hotellanläggning.

Sovplats, hängmatta i sovsal: 0,2 kr
Sovplats, enklare hytt: 1 kr

Sovplats, finare hytt (per natt): 4 kr

Mäster Glas

Att se, men inte synas – det är vad Mäster Glas strävar efter. Innan Katastrofen arbetade den genomskinlige androiden för en mäktig maffiaboss i en avlägsen enklav norrut. Arbetsuppgifterna bestod av spionage, förhör och diskreta mord. Mäster Glas utförde sina uppgifter med kuslig perfektion. När androidens uppdragsgivare dukade under i ett av de sista enklavkrigen flydde androiden ner på havets botten och vandrade planlöst runt där i många hundra år.

För drygt hundra år sedan hittades Mäster Glas av några gutniska vrakdykare, som bara anade vad de hade hittat. Den gutniska underrättelsetjänsten, GRU, fick dock höra talas om fyndet och lyckades snart knyta den mäktige androiden till sig. Sedan dess har Mäster Glas utfört diverse diskreta uppdrag i olika stater kring Östervadets, oftast utan att lämna några som helst spår efter sig. För tillfället spanar han efter intressanta främlingar ombord på Ambrosia.

Utseende: I Pråjsias dunkla dagsljus är det svårt att alls få syn på Mäster Glas. Androiden är tillverkad av ett genomskinligt, glasliknande kerammaterial, perfekt för ljusskygg verksamhet. Endast ett minimum av mekanik – diskret placerat i bäckenpartiet – är synligt för den som hinner ta sig en närmre titt. På nära håll, i skarpt ljus, kan man se mästers slanka, och androgynt människolika kroppsform. Vid sällsynta tillfällen kan Mäster Glas dock välja att låta ett svagt, rosa ljussken stråla från hela kroppen (eller valda delar) och därmed göra roboten fullt synlig för betraktaren. Vid dessa tillfällen lyser ögonen med ett skarpt rött sken och man tycker sig ana ett leende i det diffusa androidansiktet.

Karaktär: Effektiv, skoningslös och lugn. Talar alltid med förrädisk mjuk och vänlig stämma.

Relevanta egenskaper: SMI 18, INT 16, Glaskropp**, Betapersonlighet, Modifierad beteendespärr, Lögn-detektor

**Glaskropp är en unik option, som gör roboten mycket svår att upptäcka. Står roboten stilla i en dåligt upplyst miljö (dagsljus i Pråjsia) måste den som letar lyckas med ett svårt slag lakttagelseförmåga för att alls få syn på den genomskinliga kroppen. En mutant med mutationen Sonar får dock direkt syn på roboten.

Resor i Kemarkipelagen

Det är troligt att RP anländer till Pråjsia i båt. Nedan beskrivs hur man genomför resor i området. Avsnittet avslutas med ett stycke om skrotbrytning i Pråjsia.

Nästan alla som reser genom kemarkipelagen gör det med någon form av flytetyg. Många olika slags båtar förekommer, men vanligast är gamla, slitna ångbåtar, så kallade dampers, vilka oftast är av gutniskt eller ulvrikiskt ursprung. Den som har råd bör dock välja att ta sig fram med en liten, snabb motorbåt, som med sin korta svängradie raskt kan väja för oväntade kerneruptioner, syraregn och annat farligt. De flesta som känner till något om trakten ser också till att förstärka sina båtar med diverse skydd – rubberförstärkning och pansarplåtar är snarare regel än undantag. Skovelhjul och propeller är också vanligt bland de båtar som trafikerar dessa oberäkneliga men inkomstbringande farleder.

Det är troligt att RP under sitt besök i Pråjsia kommer att ta sig fram i arkipelagen med någon form av båt. Under färdens gång bör de möta åtminstone några av furstendömetns invånare samt också konfronteras med områdets kemhärjade miljö. För enkelhetens skull följer här två tabeller, som båda syftar till att understryka det speciella med att vistas i just Pråjsia. SL kan slå på tabellerna så ofta han eller hon finner det lämpligt. Naturligtvis går det också bra att bara välja det som passar bäst just

för tillfället – om RP exempelvis befinner sig i eller nära Kemzonen är det lämpligt med ett par extra slag på Kemtabellen.

Tabell 1: Möten vid resor i Kemarkipelagen

1T10 / Möte/händelse

1. Några kemskadade tiggare på en illa byggd flotte paddlar sig ivrigt närmre RP:s flytetyg. De är desperata och skriker gråtande efter pengar och mat.
2. Lika tyst som oväntat glider en av FBB:s gistna dampers fram bakom en sopö. Ombord finns några av bolagets gråklädda kontrollanter, som ställer myndiga frågor om vart RP är på väg. 70% risk att kontrollanterna är korrupta och kräver en "extra avgift". 20% risk att Herr Rajnhart Ormtunga finns med ombord.
3. En eller flera av öarna som RP passerar rör sakta på sig. Det är ett flytande sopbälte. 50% chans att det ligger 1T6 fynd bland soporna. 50% risk att 1T6 asgnagare finns bland soporna och kalasar på ett stinkande kadaver.
4. En fullastad pråm med sotiga plåtproletärer passerar. En storvuxen tryningkvinna i grå FBB-overall skäller ilsket på de stillasittande robotarna.
5. Uppspelta röster hörs från en närliggande sopö. En grupp fria bärgare, vars slitna ångskuta ligger förtöjd intill ön, pekar lyckliga ner i ett nygrävt hål. Naturligtvis vill bärgarna inte dela med sig av sin nuyupäckta fyndighet. När de får syn på RP blänger de ilsket och osäkrar sina vapen.
6. En rostig lastpråm passerar, lastad med berg av mångfärgat kempulver. Ombord finns ett tiotal dystra slavar. De sitter alla kedjade och flera av dem har stora kemskador på huden.
7. En ståtlig ångdriven älvsugga omgiven av fem mindre forntidsbåtar passerar. Under ett stort silverfärgat parasoll sitter furst Freidruk den Magnifike iförd munskydd och väldiga röda kemglasögon. Han vinkar avmätt åt sina undersåtar.
8. 1T6+1 desperata rövare beväpnade med armborst och knivar anfaller. Om RP verkar alltför överlägsna avbryter de anfallet och flyr.
9. Några hölögda, sjukliga handelsmän erbjuder några doser av kemdrogen opixin. Samtidigt spejar de ångsligt efter FBB:s representanter.
10. På en närliggande sopö ligger en spetznassefarm. Dumdjuren förvaras i stora träburar upphängda på metallställningar. Farmen ägs och sköts av ett gäng tryningar, vilka blänger surt på alla som passerar. Kemstörningar och kemutrustning

Det går inte att vistas i Präjsia utan att drabbas av kemstörningar i form av dimma, surt regn eller ännu värre företeelser. De flesta som besöker furstendömet väljer att skydda sig med kemglasögon och munskydd. Många skaffar sig också diverse salvor, förstärkt rock och tåligt paraply till skydd mot otrevlig nederbörd. Dessa ting kan köpas nästan var som helst i Präjsenburg, till ytterst varierande pris och kvalitet. RP som inte skaffar sig lämplig utrustning får snart problem.

Under tiden som RP reser genom Präjsia kan SL använda sig av Kemtabellen nedan. Slå en gång för varje timme som resan pågår. Reser man i Kemzonen rekommenderas åtminstone två slag i timmen.

Tabell 2: Kemstörningar, slå 1T6:

1T6 Händelse

1. Kemhård. Det bubblar och fräser, antingen ur en sopö eller direkt ur vattnet. Alla som befinner sig inom 2T6 meters avstånd löper 50% risk att träffas av 1T3 stänk. Skadan räknas som svag. Se Regelboken sid. 75.
2. Syraström. Vattnet som RP färdas i omges plötsligt av en frätande ström. Båtens skrov förlorar 1 Str/SR så länge den befinner sig i den frätande strömmen, som är 3T10 meter i diameter.
3. Syraregn. RP måste ha skydd både på sig själva (rock och/eller paraply) för att inte drabbas av svag frätskada (se Regelboken sid. 75). Dessutom tar ett oskyddat skrov förlorar 1 Str/SR så länge den befinner sig i den frätande strömmen, som är 3T10 meter i diameter.
4. Toxisk kemdimma. Kan dyka upp i 1T3 olika varianter: 1. Gul dimma, TOX 1, 2. Röd dimma TOX 2, 3. Purpurfärgad dimma, TOX 3.
5. Flytande brand. Ett 3T10 meter långt brandbälte förflyttar sig raskt över vattnet. Både RP och deras båt kan ta skada. Se Regelboken sid. 75.
6. Kemeruption – en våldsammare form av kemhården. Det bubblar

och fräser våldsamt. Eruptionen syns på långt håll, men dyker i 30% av fallen upp plösligt, som från ingenstans. Alla som befinner sig inom 3T10 meters avstånd träffas av 1T3 stänk. Skadan räknas som stark. Se Regelboken sid. 75.

Bärgning, licenser och fyndigheter

I Spelarboken (s. 104-105) beskrivs regler för skrotbrytning i Pyrisamfundet. Dessa regler kan även, med vissa modifieringar, användas för skrotbrytning i Präjsia. Den största skillnaden gäller bärgningslicensen, som inte är detsamma som att registrera en pyrisk inmutning.

Bärgningslicens får man genom att kontakta FBB, det furstliga bärgningsbolaget, vars många representanter administrerar all laglig brytning i Präjsia. Vad en sådan licens kostar beror helt på fyndighetens omfattning – ju mer värdefullt bärgningsgods, desto dyrare licens. Bedömningen av fyndighetens värde utförs ofta av Rajnhart Ormtunga själv, särskilt om det är stora pengar som står på spel. Någon övre prisgräns finns inte, men FBB tar alltid ut en minimiavgift på 20 kr (eller motsvarande belopp i annan valuta). Dessutom tillkommer ofta diverse diffust motiverade tilläggsavgifter, ofta illa maskerade mutor. Många bärgare, särskilt de som befinner sig långt rån Präjsenburg, väljer dock att helt strunta i bärgningslicens – men då löper man också större risk att hamna i väpnad konflikt med FBB.

SL kan även modifiera skrotbrytningstabellerna i Spelarboken efter tycke och smak. Generellt är fyndigheterna i Präjsia större, fler och oftare fulla av diverse kemikalier. I fyndigheter i och nära Kemzonen är större kemfyndigheter mycket vanliga. Det mesta som bärgas i Präjsia exporteras direkt till andra platser kring Österhavet, men den som vill tjäna snabba pengar gör det lämpligast på Sopmarknaden.

Fladderbröderna och den stora skatten

Bröderna Sevaster och Putter Mustardi, två luttrade och ganska ohederliga skulska fladdermän, har länge flugit runt i den Präjsiska Kemarkipelagen på jakt efter spektakulära fornskatte. I en till synes oansenlig skrotö i arkipelagens norra delar har de slutligen gjort ett fynd de svårligen kan avstå ifrån: ett enormt stasisklot (femton meter i diameter), begravt under mängder av värdelös bråte. Fladderbröderna har skaffat sig furstlig bärgningslicens för den lilla ön – FBB:s kontrollanter såg dock aldrig stasisfältet, utan bedömde fyndigheten som ringa.

Eftersom bröderna själva saknar den utrustning och muskelkraft som krävs för att gräva fram det stora och mycket tunga stasisfältet kontaktar de RP för att – mot viss ersättning – få hjälp med att så snabbt och diskret som möjligt gräva sig igenom skrotön. Det visar sig dock lättare sagt än gjort. RP kommer sannolikt att få tillbringa en hel del tid på skrotön tillsammans med de allt otåligare fladderbröderna. Att gräva fram hela stasisfältet tar flera dagar. Dessutom kan det vara svårt att övertyga förbipasserande om att fyndplatsen inte innehåller något intressant. FBB:s lastpråmar passerar med jämna mellanrum och förmännen ombord drar sig inte för att ställa besvärliga frågor och kontrollera bärgningslicens i tid och otid.

När stasisfältet slutligen deaktiveras visar det sig innehålla något mycket värdefullt: en forntida sportbil i perfekt skick.

Dock sitter den forntide ägaren, en excentrisk miljonär, fortfarande kvar vid ratten – livs levande. Åren som förflutit i stasisfältet har emellertid skadat hans hjärna; den gamle mannen är paniskt aggressiv och kommer att skjuta vilt på allt han ser. Hans träffsäkerhet är dock ytterst begränsad (10%) och han har bara sex kulor i sin juvelprydda revolver.

Troligen lyckas RP – med eller utan fladdermännens hjälp – klara av den galne forntidsmiljonären. Vad som händer sedan är mer ovisst. Till att börja med är bilen svår att få ombord på en mindre pråm – en hyfsat stor båt måste till. När man väl har

lyckats få ombord fornkärnan kommer lasten naturligtvis att göra mötande båtars och skepps besättningar nyfikna. Dessutom är det förstås inte alls säkert att RP nöjer sig med fladdermännens – i sammanhanget – ringa ekonomiska ersättning. Kanske vill RP lägga beslag på fornkärnan själva? Och om de gör det, hur ska de lyckas behålla och vårda ett så dyrbart och ömtåligt fordon?

FOGGSKA PALATSET

På en plattform högt ovan Pråjsias fabriker och skrotbrott ligger Foggiska Palatset, en sällsam ö av forntida lyx och överflöd. Här residerar fursten Freidruk den Magnifike och hans stora hov. På en angränsande plattform finns också det enkla kvarter av skjul och ruckel där palatstilisen och en del mindre förnäma gäster bor.

RP kan vara intresserade av att få tillträde till furstehovet av en rad olika anledningar. De kan vara skickade som diplomatiska sändebud (och/eller spioner) från Pyrisamfundet, Göborg eller något annat av Österhavets riken. Med ett följebrev (äkta eller skickligt förfalskat) kommer de troligen att beviljas tillträde till palatset.

Det är tänkbart att RP lockats av rykten om palatsets väldiga rikedomar. Utan följebrev blir det dock svårt att beviljas audiens, men talanger (exempelvis Artist, Diplomat, Rykte, Strateg och Gourmet) kan vara användbara. Diverse andra ovanliga kunskaper och egenskaper är efterfrågade av fursten, som gärna omger sig med extravagans av olika slag. Faktiskt är även spioniker välkomna. Fursten har på sistone blivit alltmer nyfiken på hågvrängarnas sällsamma krafter.

Familjen Fogg är dessutom ett aktat namn i kunskaparkretsen. Encyklopedisterna i Göborg och Vishetsrådet på Skulen är bara några av de kunskapliga sammanslutningar som emellanåt sänder folk till Foggiska Palatset, antingen för att erbjuda sina tjänster eller för att lära sig nya saker av den välrenommerade furstliga kunskaparstaben.

Nedan beskrivs först anläggningens historia och därefter följer en överblickande beskrivning av de byggnader som det är troligt att RP kommer att vistas i.

Historia

Det som idag är Kemarkipelagen tillhörde i Katastrofens slutskede ett av de bolag som utgav sig för att ta hand om olika slags avfall på ett miljövänligt sätt. I anläggningens mitt, det område som nu är Kemzonen, samlades de mest hälsovådliga kemikalierna, medan man längs kusten förvarade stora kvantiteter hushållsavfall. Efter Katastrofen kom dock frätande ämnen från anläggningens mitt att sakta tränga igenom de massiva sopbergen och bilda de många sopöar som idag utgör Kemarkipelagen.

För att övervaka sophanteringens lät avfallsbolaget på vissa

platser uppföra kontrollanläggningar, byggnader belägna på plattformar högt ovan det stinkande avfallet. Där kunde drojder och människor komfortabelt överblicka verksamheten. De flesta av dessa anläggningar har med åren förfallit, men ett par finns fortfarande kvar. På den mest välbevarade plattformen ligger idag Foggiska Palatset, det pråjsiska furstehusets herresäte.

När familjen Fogg anlände till Pråjsia för åttio år sedan var de förbluffade över vad de hittade: en intakt lyxvilla från de Gamles tid. Avfallsbolaget, som brukade använda villan för sina kundbesök, hade lämnat kvar en mängd möbler och högteknologiska bekvämligheter. Dessutom fanns en ännu väl fungerande klimatanläggning, som kunde få även den mest känslige att glömma Kemarkipelagens stinkande dunster – åtminstone för en stund.

Allmänt om palatsplattformarna

På många platser i Pråjsenburg, och även längre bort än så, kan man se det beryktade Foggiska Palatset, en för de allra flesta ouppnåelig symbol för makt och rikedom. En del blickar hatiskt upp mot det imponerande byggnadsverket, andra drömmer om att själva en dag få kliva in i palatselevatorn, raskt resa de fyrtio metrarna upp ovan sopöarna och beskåda de överdådigt inredda palatssalarna med utsikt över hela Pråjsia. Många musiker, kunskapare, handelsmän och diplomatiska sändebud söker audiens hos fursten – men bara ett fåtal beviljas tillträde.

Foggiska Palatset omfattar bebyggelse på två plattformar, som båda vilar på bastanta betongfundament förankrade i marken på den lilla Fursteön. På den västra plattformen ligger själva palatset – en på senare år restaurerad och omsorgsfullt utbyggd forntidsvilla sammanbyggd med andra mindre byggnader av brunt forntegel. Palatset byggdes en gång främst för att imponera på avfallsbolagets kunder; de högresta tinnarna och tornen ger byggnaden ett påkostat, barockliknande intryck. Från de fyra högresta vaktornen vajar fanor med familjen Fogs emblem: en svart skiftnyckel mot gul bakgrund. I vart och ett av tornen står kulsprutebeväpnade tryningvakter och håller utkik över Pråjsias vatten och luftrum.

Den västra plattformen förbinds med den klart mindre, östra plattformen genom en smal och något instabil hängbro. På den östra plattformen finns ett tiotal enklare byggnader, nästan

uteslutande nybyggda ruckel och skjul. Här lever tryningknekterna i den furstliga milisen samt två kunskapare, vilka just provanställts av fursten för att bygga flygfarkoster åt Pråjsia. Även andra, enklare besökare hänvisas vanligen till byggnader på den östra plattformen.

Det finns två sätt att ta sig in i Foggska Palatset: genom luften eller via den furstliga, robotbevakade elevatorn som löper genom en av de pelare som hela palatset vilar på.

Översikt

Nedan följer en kortfattad beskrivning av de delar av palatsområdet som kan vara av intresse för besökare. Det är tänkbart att RP under sin tid vid hovet bestämmer sig för att ta sig in även på andra platser. Därför kan det vara bra om SL förbereder sig för att beskriva också dessa utrymmen.

1. Elevatorschaktet

Om man inte kan flyga – med hjälp av mutationer eller flygfordon – finns det bara en väg upp till Foggska Palatset: den furstliga elevatorn. Närmar man sig Fursteön, på vilken palatsets fundament vilar, öppnas snart en liten lucka i marken och två besynnerliga drönarenheter rullar ut: Ögat och Rösten. Den förstnämnda består av ett enda brunsvart öga, vars svarta pupill stirrar inträngande på alla besökare. Ögat är utrustad med optionerna Lögnedektor och Psialarm. Enheten Rösten utgörs huvudsakligen av en väldig plåtmun, som talar med hög, myndig stämma (optionen Megafon). De två drönarenheterna är utsända av Sekuritus, en långsmal silverfärgad android vars existens kretsar kring en enda syssla: att bedöma om olika besökare kan utgöra ett hot mot familjen Fogg. Om Sekuritus efter en första grundlig utfrågning av Rösten och Ögat upplever att RP är pålitliga släpps de in i elevatorn där roboten väntar bakom ett rostigt plåtskrivbord. Efter att ha fyllt i ett formulär samt svarat på ytterligare frågor kan de få följa med upp till palatset i den långsamma, gnisslande gallerhissen.

2. Frukträdgården

Under glastaket på palatsets innergård ligger en prunkande trädgård i vars mitt en stor fontän porlar fridfullt. Många av växterna i trädgården – här finns både träd, buskar och blommor – är av forntida ursprung och således intressanta för den som är insatt i botanik. Fåglarna som kvittrar i träden är dock konstgjorda, något man upptäcker efter att ha studerat dem en stund. Trädgården sköts av Herr Tulpan, en skröplig och ganska ointelligent droid (INT 6) som sakta rör sig mellan växterna med en stor vattenkanna i handen. Med jämna mellanrum ses också tryningar från palatsmilisen röra sig genom trädgården, i regel för att palla frukter från de exotiska träden.

3. Huvudbyggnad

Själva palatset är en fyra våningar hög lyxvilla i brunt forntegel, ståtlig men något märkt och sotig av den långa tiden i Pråjsias osunda kem klimat. Huset byggdes en gång för att imponera på gäster, något som präglar många detaljer, både invändigt och utvändigt. För att dölja stanken från den omgivande avfallshan-

teringen installerades en klimatanläggning som fortfarande får luften inne i huset att kännas frisk och ren. Otrevliga utsikter döljer man med hjälp av hologram och tonade panoramafönster. Den stora mängden högteknologi drivs av en diskret placerad fusionsreaktor i palatsets nordvästra del.

Palatset rymmer en mängd svala och elegant inredda salar, korridorer och gemak fulla av forntida, högteknologiska föremål – ett överdåd som imponerar på de flesta. Hovet håller vanligen till i den stora audienssalen på palatsets första våning. Förutom fursten själv – vanligen sittandes i sin fantastiska, gående guldtron – finns i denna eleganta sal också furstehustrun Salvia Fogg, kastratsångaren Norberto och tjugo betjänter, var och en med någon form av specialitet. Till sitt förfogande har fursten dessutom: den ständigt hungrige munskänken Vladimiro, tio grönhudade danserskor från det fjärran bergriket Kavkasia, mästarkocken Burt samt en kunskaparstab av tio mästare från olika platser. I palatset kan man också träffa sändebud och representanter från diverse större och mindre riken kring Österhavet.

Välsedda besökare (exempelvis RP) kommer att få ta del av det furstliga överdådet, bland annat genom de furstliga måltiderna (se nedan), men också genom mer privata thébjudningar där särskilt känsliga spörsmål dryftas. Om RP sköter sina kort rätt kommer de också att tilldelas egna, lyxigt inredda sovrum med utsikt över hela Pråjsia.

Freidruk den Magnifike, furste av Pråjsia

Att växa upp som tronarvinge i Foggska Palatset innebär att man lever ett liv långt från den smuts och fattigdom som dominerar tillvaron för de flesta av Gryningsvärldens invånare. Den unge Freidruk växte upp som furstinnan Margolas ende son. Bortskämd och nyfiken blickade den lille pojken ut genom palatsets panoramafönster och ner på det förunderliga riket som myllrade nere i dimman. Pojken fick tidigt lära sig att det var en värld att undvika. Istället förkovrade sig den blivande fursten i de kunskapligheter som erbjöds honom av hovets egen kunskaparstab. Tidigt intresserade han sig för forntidens bländande teknik.

Idag är Freidruk en mer luttrad härskare, som väl motsvarar epitetet upplyst despot. Dock har han fortfarande liten insyn i det rike han styr över. Butter, rastlös och ständigt plågad av huvudvärk vandrar han genom palatsets salar – eller sitter i sin tron och tittar ut över Pråjsia. Han fruktar diverse revolter och invasioner från Österhavets mäktigare riken. Det enda som muntrar upp honom är nya tekniska innovationer eller Norbertos skönklingande sång.

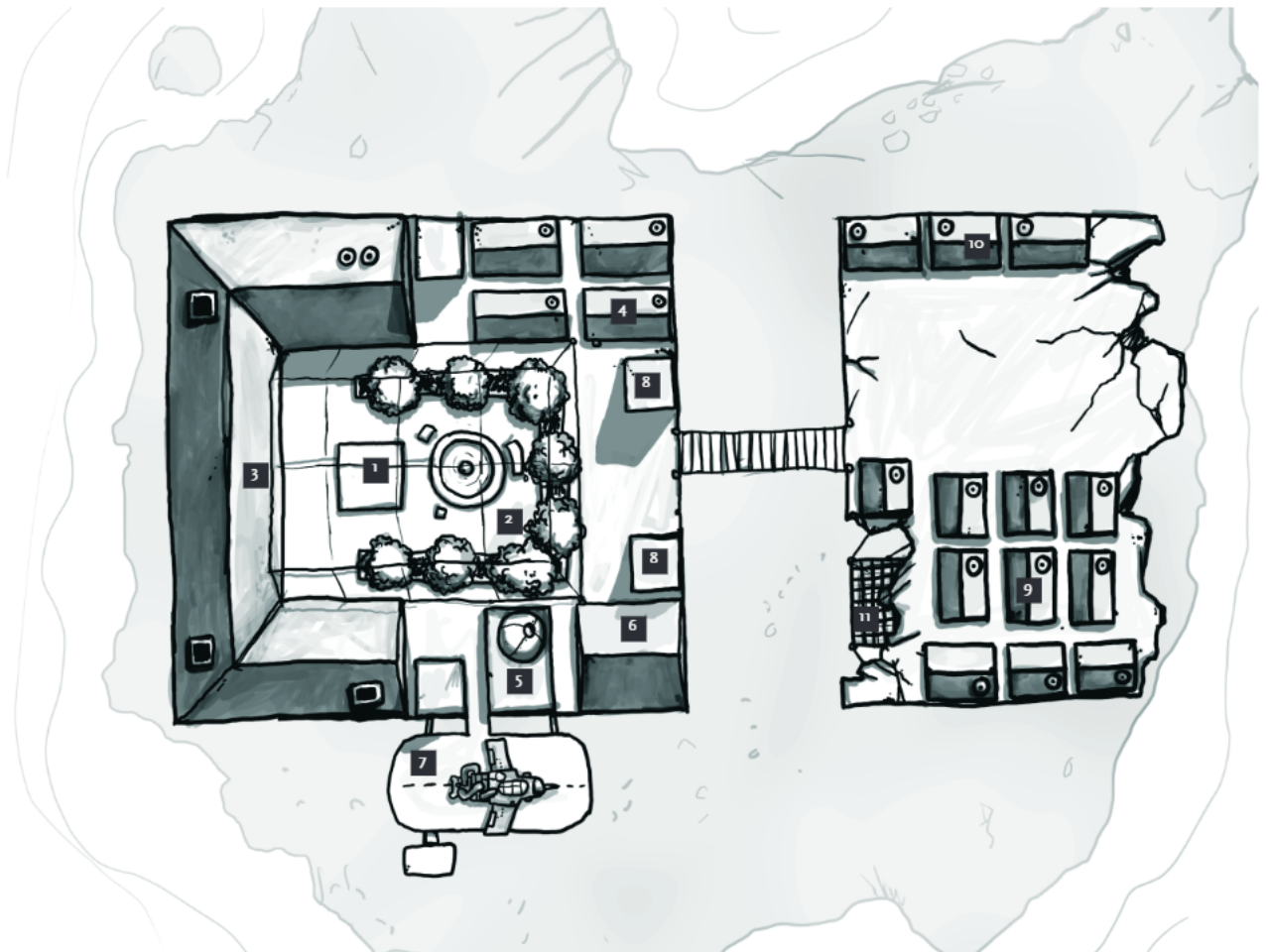
Utseende: Fursten är en trött och butter man i femtioårsåldern. Långt, flottigt och grått hår, bakåtslickat, glansigt. Stora påsar under ögonen, mycket rynkor. Underbett. Brun, väderbiten hy. Svart, lappad skinnrock med yvig, brun pälskrage.

Karaktär: Maktlysten, butter och teknikintresserad.

Relevanta egenskaper: INT 14, Diplomat 6, Kontakter 6, Ledare 2, Förtroendeposition 9, Hållhake 3, Inkomst 13, Tjänare 15, Status 12

Den Foggska tronen

Den furstliga tronen är ett enikt och ofantligt dyrbart forntidsföremål som har varit i familjen Foggs ägo i många generationer. Tronen är en sällsynt lyckad blandning av urgammalt, förenklaviskt konsthantverk och avancerad högteknologi. Med hjälp av några diskreta reglage kan tronen röra sig dit dess ägare (fursten) önskar. Tronen har en rudimentär intelligens (INT 6) och kan även lystra till enkla verbala kommandon. Den förflyttar sig smi-



digt (SMI 18) framåt med hjälp av sex långa, spindelliknande guldben, som åstadkommer ett säreget, klappande läte mot palatsets hårda marmorgolv. Eftersom huvuddelen av tronen är gjord av massivt guld är dess marknadsvärde så högt att det nästan är omöjligt att uppskatta. Många av Österhavets härskare skulle göra vad som helst för att äga en så dyrbar tingest. Men att stjäla den är komplicerat. Tronen är mycket lojal mot sin härskare och kommer att göra allt den kan för att lyda honom. Med hjälp av en Extern betenspär (se Spelarboken sid. 200) kan dock tronen göras mer foglig. Tronen är försedd med följande robotoptioner: Holopojektor, Inbyggt vapen (maseripistol), Kamera och ljudband samt Teleskopextremitet (dold arm med gripklo). Samtliga optioner kan styras och kontrolleras av tronens ägare.

Salvia Fogg, furstens hustru

När den unga, pyriska adelsdamen Salvia fon Dhymmel för tio år sedan lämnade sin familjs gods i nordvästra Pyri var det redan klart vem hon skulle gifta sig med: Pråjsias furste. Salvias far, den stolte men något naive Holgvar fon Dhymmel, hade med kejsrerlig välsignelse gjort upp med den pråjsiske fursten i hopp om att tjäna sitt älskade Samfund i dess strävan att upprätthålla goda kontakter med ekonomiskt viktiga Österhavsriken. Vad den unga dottern tyckte var sekundärt.

Salvia kunde själv knappast ha hittat en sämre plats än Pråjsia. Hon vantrivs med både den buttre fursten och det enformiga palatslivet ovan kemdimman. Den ende som förmår muntra upp den unga furstehustrun är den bildsköne androiden Leonardo, hovets outtröttlige gigolo. Men samtidigt är hon mån om Pråjsia, inte minst som pyrisk handelspartner. Utseende: Salvia är liten och har med tiden blivit fet av den söta,

furstliga kosten. Hon bär fortfarande stora, bylsiga algsilkesklänningar av maximilianskt snitt. Fingrarna är prydda av diverse gnistrande plasticsringar, en gåva från fursten.

Karaktär: Uttråkad, bortskämd och pliktrogen.

Relevanta egenskaper: INT 15, PER 15, Diplomat 3, Kontakter 2

Norberto, Furstlig Hovsångare

Hovsångaren Norberto föddes i Nowa Warszawas stinkande slumhöl Schaktet. Där hade han kan troligen också blivit kvar om det inte varit för hans väljudande sångröst. Redan som femåring blev Norberto upptäckt av en åldrad men inflytelserik zelott, som bestämde sig för att ta göra den lille gatupojken till eunuck och tjänare uppe i Zlota Zelest, den väldiga tempelstad som svävar ovan Nowa Warszawas otaliga hustak. Norberto anpassade sig raskt till sin nya tillvaro och snart ljöd hans ljuva kastratstämma i tempelstadens förkromade salar. Den lille pojken blev snabbt en kuriös celebritet, en sångfågel som kunde förgylla även de dystraste tillställningar. I takt med att hans berömmelse växte kom han också att utveckla en farlig last: kleptomani. Var han än befann sig plockade han på sig någon liten värdefull tingest. Stölderna underlättades av hans framväxande psioniska förmågor. Dock blev Norberto en dag ertappad på bar gärning: en förnäm mogul såg gossen plocka på sig familjens kökssilver. Den olycklige eunucken kastades huvudstupa ut ur tempelstaden och fann sig snart på flykt norrut, bort från Nowa Warszawa.

Sedan fem år tillbaka befinner sig Norberto, nu runt 35 år gammal, i Foggiska Palatset där han innehar titeln Furstlig Hovsångare. Med hjälp av sin röst, ett potent gift och sina mutationer håller han fursten i ett järngrepp. När tiden är mogen ämnar han själv ta över makten i Pråjsia. Utseende: Norberto är en märklig uppenbarelse, på en gång barn

och åldrad. Hans pojkaktiga drag är slitna efter åren på Den Brända Jordens smoggstapper. Dock bär han numera dyrbara, nowitiska kläder i glänsande rött silke, något som ingår i hans hovsångarämbete. Dessutom använder han stora mängder söt parfym, varför hans närvaro ofta går att lukta sig till.

Karaktär: Manipulativ, feg och maktlysten.

Relevanta egenskaper: Dominera 84%, Empati 45%, Illusioner 65%, Telepati 88%, Artist 5 (kastratsångare)

Furstliga måltider

Under sin tid i palatset kommer RP vid ett flertal tillfällen att närvara vid furstliga måltider. Dessa tillställningar är viktiga inte minst ur ett socialt perspektiv; många av palatsets intriger utspelas kring matbordet. Dessutom är det ypperliga tillfällen att få njuta av det bästa som Gryningsvärldens kök har att erbjuda; familjen Foggs matvanor är raffinerade och så påkostade att de saknar motstycke i de flesta av Österhavets riken.

Med jämna mellanrum nås palatset av dryckes- och matleveranser från diverse fjärran kulturer. När de nya rätterna och dryckerna har provsmakats av munskanen Konstantino, ger sig resten av hovet och dess gäster hän åt de nya smaksensationerna. En furstlig måltid kan se ut på många sätt, men följande sjurättersmeny är en grund att utgå från: torskofantpaté med kraftpärmos, omelett av albionska fågelbestägg och spirlok, helstekt spetznasse med svart åderbärssylt, köttkonserver från Kemarkipelagen, albisflamberade ulkmjölkspannkakor med flytande hummelhåning, päp-pellkaka med druvklotsgelé samt slutligen, som delikat avrundning, unika frukter från palatsträdgården. Till detta dricks bland annat théer från Nowa Warszawa samt forntida vin som bevarats i stasis. Vanligtvis ackompanjerar de furstliga måltiderna av någon form av musikalisk underhållning, ofta sång av hovsångaren Norberto. Emellanåt händer det också att någon av hovets kunskapare demonstrerar forntida teknik.

4 a-d. Gästhus

Fyra mindre gästhus, som vart och ett innehåller ett mindre kök, ett badrum samt ett sovrum med dubbelsäng. Den påkostade inredningen håller god forntidsstandard. I 4 a bor för tillfället Lotar fon Staalkrantz, en hetlevrad ulvrikisk kapitän, som har kommit till Pråjsia för att bevaka sitt hemlands intressen. Dessutom kastar han ett intresserat öga på utvecklingen av den pråjsiska luftflottan.

5. Observatorium

Eftersom den nuvarande fursten intresserar sig för astronomi har han låtit bygga ett litet, observatorium i anslutning till fruktträdgården. Inne i observatoriet finns en enorm tubkikare, köpt för dyra pengar av en kunskapare i Nowa Warszawa. Stjärnklara nätter vistas fursten här inne med några av sina kunskapare. På ett bord inne i observatoriet ligger en stor, handritad karta över månen.

6. Fornsalen

Bakom en stor pansarport (som bara kan öppnas med ett ID-kort typ IV eller högre) förvarar fursten en mängd olika högteknologiska föremål, både gamla familjeklenoder från Gotland och ting som FBB grävt fram på olika fyndplatser i kemarkipelagen. SL kan själv fylla på med fynd han finner lämpliga. Samlingens hela värde bör dock vara ofantligt. En beväpnad

milisvakt står dygnet runt framför pansarporten och släpper bara förbi ett sällskap där fursten ingår. Vakten saknar dock själv det ID-kort som krävs för att ta sig in i Fornsalen.

7. Luftflottans plattform

En anseelig summa av FBB:s intäkter går till ett ganska nytt kunskapligt projekt: Pråjsias luftflotta. Åsnemutanterna Iksander och Oleks, två kunskapare från kustbyn Kolvaga, spenderar det mesta av sin tid ute på plattformen. Där har de på ett par månader byggt en stor, vingförsedd flygfarkost. Dock är något i konstruktionen fel. Fursten ses dagligen skälla ut de alltmer konfunderade kunskaparna.

8 a-d. Bevakningstorn

På plattformar ovanpå palatsets torn står tryningar beväpnade med automatkarbiner (7.62 mm) och håller sömnigt utkik efter angrepp, både i luften och nere på land. 50% av tiden sover en 1T4 av vakterna.

9 a-j. Palatsmilisens baracker

På den östra plattformen ligger tio enklare skjul av brädor, tegel, rostig plåt och annan bråte. Här bor vakterna i palatsmilisen. Milisen, som består av ett trettiotal välbeväpnade tryningar från klanen Grubber, leds med fast hand av den storvuxna (STO 30), resoluta matriarken Odi. Merparten av tryningväktarna har ganska dålig disciplin och är inte beredda att dö för några andra än varandra.

10 a-c. Enklare gäststugor

Tre mindre hus av brunt, sotigt forntegel. I ett av husen bor kunskaparna Oleks och Iksander sedan de hamnat i furstlig onåd efter ännu ett kunskapligt missöde.

11. Skafferiet

I en stor, rostig järnbur under den östra plattformen förvaras ett tiotal välgödda spetznassar innan de blir en del av de furstliga måltiderna. Dumdjuren sköts av palatsmilisen.

KAMPANJUPPSLAG: I PRÄJSIAS TJÄNST

Detta kampanjuppslag utgår från att RP anlitas som problemlösare vid Foggska Palatset i Pråjsenburg, furstendömet Pråjsias huvudstad. Om RP redan är välkända äventyrare är det troligt att fursten genom ett sändebud tar kontakt och erbjuder välbetalt kontraktarbete i furstlig tjänst. Kontraktet kan omfatta vitt skilda tjänster som livvaktsskydd, kunskapliga råd, matlagning, skrotprospektering, diplomatiska uppdrag och olika former av underhållning – allt beroende på hur äventyrargruppen har utmärkt sig tidigare. Det furstliga sändebudet erbjuder 500 kr per person i förskott och ytterligare 250 kr per person för varje slutförd arbetsvecka. Dessutom lockar sändebudet med generösa bonusmöjligheter för mer känsliga uppdrag.

Det är också tänkbart att RP själva – kanske utsända som spioner från något av Österhavets riken eller en resursstark organisation – söker sig till Pråjsia för att erbjuda sina tjänster. De blir då tvungna att göra ett första gott intryck – oartiga klåpare som inte vet hur man ska uppträda får sällan tillträde till Foggska Palatset.

När RP väl har fått tillträde till Foggska Palatset (efter ett krävande förhör med elevatrorboten Sekuritus) tilldelas de snart en egen, lyxigt inredd sovkammare i något av gästhusen. Med jämna mellanrum kommer RP att äta utsökta måltider i sällskap med furstefamiljen och övriga gäster från när och fjärran (se avsnittet om detta i den längre texten om Pråjsia). Detta ger självfallet RP en rad ypperliga tillfällen att få insyn i vad som egentligen sker i furstendömet.

Till en början ger fursten sina nya problemlösare enklare rutinuppdrag. Det kan exempelvis handla om att inspektera olika bärgningsplatser eller besöka någon av manufakturerna ute på öarna. När RP genom sin duglighet har uppnått en viss status i hovet (vilket lämpligen återspeglas med ett någorlunda högt värde i talangen Status) kastas de in i betydligt viktigare skeenden. Nedan följer fyra förslag på vad RP kan vara med om under sin tid i Pråjsia. Självklart kan detta kampanjförslag utvecklas ytterligare, kanske även med uppdrag på andra platser kring Österhavet.

Den albionska gåvan

En dag får Foggska Palatset celebret besök. Sju sändebud från grävlingriket Stejvhoum anländer, ridande på varsin albionsk fågelbest. Delegationens ledare, handelsmannen Kirk Meckdoggal, har kommit för att underteckna ett avtal som ger grävlingarna rätt att bärga skrot från en av Pråjsias mindre sopöar. I utbyte får fursten en summa pengar, två tunnor albionsk årgångsalbis samt fem befruktade ägg från en välvuxen albionsk fågelbesthona. För att fira avtalet ställer familjen Fogg till med en påkostad matorgie: i tre dagar äter och dricker fursten tillsammans med sina grävlingsgäster, vilka belättna njuter av de furstliga godsakerna.

När delegationen från Stejvhoum lämnar palatset utser fursten RP till äggvakter. De stora, gråfläckiga äggen är känsliga och måste värmas dygnet runt för att inte innehållet ska ska-

das. I kulisserna rör sig flera nyfikna; bland dem den ständigt hungrige munsken Konstantino som gärna skulle äta upp åtminstone ett av äggen. RP måste hålla noga uppsikt över den glupske mutantkosacken.

När äggen slutligen kläcks måste RP skaffa mat till de ständigt gnällande ungarna. Naturligtvis duger bara specialkost: fårskt kött från särskilt välgödda spetznasseungar. RP får bege sig ner i Pråjsenburg för att hitta en lämplig spetznassefarm som regelbundet kan förse Foggska Palatset med rätt kött.

Eftersom fursten hoppas få ett fullgott alternativ till mekaniska flygfarkoster följer han intresserat de nykläckta ungararnas utveckling. Efter en tid kommer RP, i sällskap med fursten, att inleda flygträning med de allt mer välvuxna fågelbestarna. Flygträningen blir dock snart problematisk. De unga fågelbestarna är nyckfulla och flyger dit de själva behagar. RP får snart flyga runt i Pråjsias utkanter på jakt efter både varandra, bortflugna fågelbestar och kanske rentav en borttappad furste. Dessutom är det troligt att någon av palatsets långtidsgäster så småningom, på ett eller annat sätt, kommer att försöka stjäla minst en av de dyrbara fågelbestarna.

Kapitänen och bjässen

Den ulvrikiske kapitänen Lotar fon Staalkrantz har hamnat i en knipa. Under en middagsbjudning i Foggska Palatset drack han ett par glas för mycket och råkade, som den kraftkarl han är, lova att utmana den regerande mästaren i präjsisk nävknamp, den väldige silverskinnsmutanten Borik, även kallad Bjässen från Baltmarkerna. När fon Staalkrantz vaknade dagen efter insåg han till sin stora fasa att han skulle bli tvungen att utmana den fruktade bjässen. Att dra sig ur skulle bli en alltför stor prestigeförlust, inte bara för kapitänen själv, utan också för hela den ulvrikiska närvaron i Pråjsia.

Ett par dagar innan det är dags för match kontaktar en desperat fon Staalkrantz RP. Han har för länge sedan insett att han inte kommer att överleva nävknampen – om inte den väldige Borik oskadliggörs på något sätt. Kapitänen föreslår, i utbyte mot en summa pengar och Ulvrikets eviga tacksamhet, att RP söker upp den regerande mästaren och antingen misshandlar eller förgiftar honom. Men Borik får bara skadas så pass mycket att han blir möjligt att besegra för en fysiskt underlägsen motståndare.

RP står nu inför en komplicerad uppgift. Till att börja med måste de hitta Borik. Den ordknappe silverskinnsbjässen håller till vid en mindre, avlägsen skrotfyndighet nära Kemzozonens avspärningar. RP får fråga sig fram för att sedan ta sig igenom större delen av Kemarkipelagen innan de hittar platsen där Borik och hans vänner – en brokig samling bärgarmutanter från diverse platser kring Österhavet – håller på att gräva efter koppar och zink. Att oskadliggöra den sävlige, urstarke bjässen och kanske också ett par av hans kamrater blir svårt, men inte omöjligt.

När det är dags för match samlas tusentals av Pråjsias

invånare, inklusive fursten och hans hov, i den trattformade soparenan Kraftdåmen. RP får äran att sitta på den furstliga balkongen med perfekt utsikt över matchen. Hur det går beror förstås på hur bryskt Bjässen från Baltmarkerna tidigare har behandlats. Om fon Staalkrantz lyckas vinna står han dock inför ett nytt dilemma: mästaren måste försvara sin titel. Är RP redo att åter bistå den skräckslagne kapitänen?

Präjsiska Luftflottan

Fursten har länge varit fixerad vid tanken på att skapa en präjsisk luftflotta av flygande maskiner, allt i syfte att hålla bättre uppsikt över furstendömet territorium. Åsnemutanterna Iksander och Oleks har varit sysselsatta med projektet i ett halvår. Den bevingade farkost de har skapat är klumpig och dyr i drift – ett svårfunnet, forntida bränsle är det enda som fungerar. Dessutom kan farkosten inte flyga – hittills har fem testpiloter omkommit. Efter ytterligare ett motorfel börjar fursten misstänka sabotage. Han ber därför i förtroende RP att på nära håll följa Iksander och Oleks, som han tror har fått betalt av en främmande makt.

Fursten har dock fel; de två något egensinniga åsnemutanterna, som ständigt pratar i munnen på varandra, är bara tämligen inkompetenta. Dessutom är de så rädda för den ilske fursten att de funderar på att snart fly palatset. RP kommer att få se dem klla sina manar, vanda blad i sina mycket omfattande ritningar och pilla på delarna i flygfarkostens enorma motor. Men ingenting hjälper – motorn är och förblir trasig.

Efter en tid blir RP varse att skuggor rör sig i kulisserna. På nätterna är flera av hovets gäster framme och pillar på farkosten. Dessutom är ritningen plötsligt som bortbläst; det är fon Rijns sändebud i palatset, den kunskafligt bevandrade padherren Edgar Piaff, som har stulit den. Han råkar själv ha en idé om hur han ska få farkosten att lyfta – något han dock ogär-

na berättar. Hur problemet löses är upp till RP. Kanske lyckas de till slut glädja fursten med att få farkosten att lyfta?

Kastratsångaren

En natt kontaktas RP av en orolig Salvia Fogg. Hon berättar att hon den senaste tiden har sett den nowitiska kastratsångaren Norberto bege sig ner i Präjsenburg på långa nattliga promenader. RP får i uppdrag att ta reda på vad Norberto gör och vilka han talar med. Om skuggningen sköts diskret uppdragas det snart att den lille kastratsångaren med jämna mellanrum besöker Gerhart Vajer, en obehaglig, mångögd människomutant som utvinner potenta gifter ur den starkt toxiska purpurflundran. Giftet som Norberto köper av herr Vajer är det avtrubbade slaget – allt för att göra offret viljesvagt och mer mottagligt för spioniska krafter. Detta kan RP endast få reda på efter att ha snokat ett tag i Präjsenburgs undre värld.

Samtidigt har Norberto i största hemlighet allierat sig med GRU, den gutniska underrättelsetjänsten, som har lovat honom en maktposition i utbyte mot att den drogade fursten undertecknar ett par handelsavtal som i praktiken ger de mäktigaste handelsfamiljerna i Visby kontroll över det mesta av den mer värdefulla skrotbrytningen i Präjsia. Därför ses den lömske hovsångaren allt oftare i furstens sällskap. Han följer ömsom lissmande, ömsom skönsjungande efter Präjsias härskare, som blir alltmer däsigg av giftet som varje morgon smygs ner i hans nowitiska morgonthé.

Naturligtvis ogillar Norberto RP:s påträngande närvaro. Han gör vad han kan för att smutskasta dem och drar sig inte för att anklaga RP för att vara spioner (vilket de kanske också är). Det hela lär till slut utmynna i en öppen maktkamp där RP och hovsångaren står emot varandra. Men det ska mycket till om en våldsam konfrontation ska löna sig – fursten är alltför fäst vid sin kära sångfågel... .

TRÜSK TRYNING

I den snåriga Litvaskogens kustbryn i södra Baltmarkerna ligger en handfull byar befolkade av ett säreget mutantläkte, de trüska tryningarna, som är människomutanter med grisliknande drag. Detta seglivade folk har så länge man kan minnas levt i strikt hierarkiska klansamhällen styrda av enväldiga matriarker. Bland tryningarna är männen i övervägande majoritet, medan de vördade kvinnorna är fåtaliga och nästan alltid större och starkare. Det är troligen också därför de anses som bättre lämpade för ledarskap.

Tryningfolket är av gammal tradition strävsamma och framgångsrika skrotletare. De tycks skapa för att vistas länge i hälsovådliga miljöer. Det är också i de osundaste trakter som de hittar basen i sin något säregna kosthållning; muttrar, skruvar och diverse kemikalier är vanliga ingredienser i de trüska måltiderna.

Många tryningar lämnar aldrig sina isolerade skogsbyar, men för knappt fyrtio år sedan värvade furstefamiljen Fogg ett par hundra skrotletare och krigare ur den mäktiga klanen

Schwabber. Väl på plats i den Präjsiska Kemarkipelagen fann sig tryningarna snart till rätta och blev furstehusets mest trogna tjänare. Några tog värvning i den furstliga milisen, men det stora flertalet slet och släpade i FBB:s tjänst och bökade fram många av de väldiga fyndigheter som lagt grunden för stadsstatens expansion.

Med tiden har också antalet tryningklaner i Präjsia vuxit. För närvarande finns ett flertal mäktiga matriarker som slåss om makten i huvudstadens svavelosande gränder och stinkande hålrum. Grubbers, som står furstehuset nära, är alltför den mäktigaste klanen, men flera utbrytarklaner har på senare år flyttat fram positionerna, inte minst i den undre världen.

De flesta tryningar i Präjsia talar hyfsad skandi, men har trüska som modersmål. Trüska är ett för utomstående helt obegripligt språk av grymtningar, strupljud och frysningar. De få pyrier och gutar som efter vissa besvär har lyckats lära sig språket har dock vittnat om att det är rikt på ord som beskriver dofter och smaker.

Regler

Trüska tryningar är fysiskt muterade människor med tydligt grisliknande drag. Framför allt påminner näsan om ett gristryne, men även grisliknande öron och svansknorr är vanligt förekommande. Detta utpräglade mutantutseende ger enligt Spelarbokens regler för lyte DEF-värdet 90.

95 % av tryningarna är män som alla har mutationen Flockvarelse. Resterande 5% är kvinnor, som alla har mutationen Stor. Dessutom har alla tryningar ytterligare 1T3 mutationer (se nedan). 50% plågas av svåra kemfläckar (gula och röda är vanligast). Sysselsättning varierar. Bland dem som fortfarande lever i Litvaskogens kustbryn är Skrotletare, Soldat och Jägare vanligast, medan man i Pråjsia även hittar tryningar med mer kriminella sysselsättningar som Tjuv och Mobster.

De flesta bär någon form av enklare beväpning. I Litvaskogen är armborst vanligast, i Pråjsia förekommer även olika former av svartkrutsvapen.

STY: 3T6/11

FYS: 2T6+6/13

STO: 3T6/11

SMI: 3T6/11

INT: 3T6/11

VIL: 2T6/7

PER: 2T6/7

SB: 0

BF: 11

KP: 24

TT: 12

IB: 11

REA: 35

Antal: Lever i klaner om 20-300 individer. Agerar oftast i grupp.

Förmågor: Förutom ovan nämnda mutationer, även 1T3 av nedanstående:

1. Giftig (bett)
2. Magnetism
3. Naturligt vapen: huggtänder
4. Regenerera
5. Resistens
6. Robust
7. Syraspott
8. Bärare
9. Grävare
10. Hibernera
11. Klimatanpassad
12. Uthållig



