

MUTANT

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

DEN ZOOLOGISKA SCENARIOTÄVLINGEN



Sammanställt av: Thomas "Muterad Mungo" Johansson och Jonas "Jonas" Möckelström

 JÄRRINGEN

Vinterblomster	3
Besk Bouquet	7
"Den som Fraktar Djur och Ister..."	10
Det Kom från Djupet!	13
Albimår Borta	15
Hindenburg i Dödens Grepp	17
Håningsjakt i Pyri	19
Reservdelen	22
Traktorn	25
Trädgårdsskötsel för Huvudlösa	28
Administratören som Försvann	31
Fädrens Synder	33
Roselund	36
Ylet från Hultamarken	38
Det Lystanden Befaller	41
Ur Askan – I Elden	45

Grafisk form Christian Sabe

Layout Thomas Johansson

Omslag Martin Bergström

Järningen når du på:

www.mutant.nu

info@mutant.nu

Mutant, all characters and likenesses thereof are © 2003

Paradox Entertainment AB. All rights reserved.

Published under license by Järningen

FÖRORD

06 Nov 2003 19:06:07 inleddes Den zoologiska scenariotävlingen, en idé om att sammanställa ett antal äventyrsutkast med grund i den då nyligen släppta Zonernas Zoologi. Tanken bakom tävlingen var att visa hur man kunde använda det officiella materialet som grund för sina egna påhitt och att man inte behövde känna sig begränsad av vad som stod i modulerna. Det är endast den egna fantasin som sätter gränserna.

Det digra antal bidrag som strömmade till har för oss i domartribunalen varit ett stort nöje att läsa och det är fantastiskt att se vilken sprudlande kreativitet som döljer sig på Mutants underbart aktiva forum. Vi kan bara ödmjukt bocka och tacka alla som deltagit i skapandet av den här scenariosamlingen, vilken bjuder på såväl snabbspelade äventyrmöten som utdragna scenarion innehållande allt ifrån djup tragik till från action och humoristiska sekvenser.

Nu ska vi inte uppehålla er längre utan lämnar er med uppmaningen: läs, spela och njut!

Jonas "Jonas" Möckelström

Thomas "Muterad Mungo" Johansson

VINTERBLOMSTER

Författare: Richard "Röde Jack" Nilsson

Tribunalens bedömning: Ett härligt lömskt trasselalster som bjuder på en friskt kannibalisk smak av Peter Weirs tidigt bilåtande verk såväl som en välavvägd användning av Zonernas Zoologi.

Äventyrets svaghet är dess längd och risken för ett något abrupt slut men den köldnupna skräckkänslan, läckra miljön och homicidialt tveklösa logiken fick tribunalen att unisont ge Vinterblomster segertiteln i zz-tävlingen.

Utmärkelse: Författaren är härmed inbjuden till årets Knasabal och förlänas livslångt medlemskap i den Hindenburgska läkarkårens Barberarförening

Äventyret utspelar sig vintertid på den pyriska landsbygden. Den exakta platsen är upp till SL att anpassa efter spelargruppen, men ett förslag är att lägga äventyret strax innan UA2 och låta äventyret utspela sig någonstans på sträckan mellan Hindenburg (eller Karle) och Nordholmia. Handlingen är ganska hårt styrd för att skapa en känsla av vanmakt och klaustrofobi hos RP. Om SL vill är det dock relativt enkelt att omstrukturera äventyret och skapa större handlingsfrihet. Det är att rekommendera att SL noggrant läser genom avsnittet om Strupsvamp i Zonernas Zoologi.

Detta har hänt

För ett par månader sedan fick strupsvampen fäste i den lilla byn Blankeblad. En sjuk zonfarare på genomresa dog på byns hotell och inom loppet av en vecka hade mer än hälften av invånarna smittats. De som motstod parasitangreppet dödades snart av sina familjer och grannar. Byns isolerade läge och den bistra väderleken har gjort det allt svårare för strupsvampsoffren att tillfredsställa sin glupska aptit. Förråden är sedan länge tomma, skogen svärjagad och dragulkar tillsammans med motståndskraftiga bybor har omvandlats till korvar och stuvningar. Byn har aldrig varit särskilt välbärgad, vilket begränsat möjligheterna att köpa mat från omkringliggande samhällen. I stället har man börjat lura till sig föda i form av resenärer längs landsvägen. Vid ett stup strax utanför byn hålls två lyktor brinnande nattetid och flertalet vagnar har vilseledda av mörkret störtat ned i ravinen. De som överlevt fallet har utsatts för svampsporer och fångslats. Om smittan inte brutit ut efter en vecka anordnas en festmåltid i stora salen på byns hotell.

Vilse i en dunkel skog

Äventyret tar sin början i en diligens som fördas ute i den pyriska ödemarken på väg till någon av samfundets större städer. Kusken Stove är en fåordig men godhjärtad mutantkarl från Svedala (Robust, Vagn 67%) och tillsammans med RP trängs i kupén doktor Edkar Hoster (MD: Labrador, Medicin 45%) och adelsdamerna änkenåden Strila Ryckenskiöld (Status 4, Bildning 40%)

med dottern fröken Patrissia (PER 15, Status 4, Bildning 25%).

Färden går genom den pyriska urskogen och genom vagnens smutsiga fönster kan RP se en gnistrande vit vägg av snötyngda träd torna upp sig på båda sidor om den smala vägen. Under matrasten i en solig glänta förklarar Stove att hans värkande stortå säger honom att ett plötsligt väderomslag är på gång. Förmodligen kommer de inte hinna fram till det planerade målet utan vara tvungna att övernatta i den isolerade byn Blankeblad. Vädet är inget att ta lätt på. Under de senaste månaderna har flertalet vagnar på denna sträcka spårlöst försvunnit i vinterstormarna. Änkenåden Ryckenskiöld protesterar högljutt mot detta brott av överrenskommelser och doktor Hoster finner det tämligen osannolikt att den strålände middagssolen skulle förebåda oväder. Stove muttrar att han ska piska på etterdoggarna bäst han kan, "men nog Möken blir det snöstorm ändock!".

Doktor Hoster har en lätt överlägsen attityd mot äventyrare och annat löst folk, men är samtidigt intresserad av allt som rör fornfynd och de Gamla. Under färden kommer han stolt visa upp sina läkeampuller (ett lyckat slag i Teknologi identifierar RP:s antal +2 doser Regen II) och berömma enklavernas enastående läkekonst. Han vägrar dock blankt att sälja sina dyrgripas som ska utgöra stommen i den praktik han planerar upprätta i Nordholmia. Änkenåden kommer att ignorera RP totalt, med undantag för aristokrater med Status 4 eller över. Om en RP av lämplig börd finnes som dessutom är man kommer änkenåden istället att försöka para ihop denne med dottern. Fröken Patrissia sitter annars mestadels med näsan i vädet och blickar uttråkad ut genom fönstret när inte hon och modern spelar Kejsare med ringprydda fingrar och viskar om släktingarna de ska besöka.

Framåt eftermiddagen börjar det mulna och snart dalar snöflingorna. Vid kvällningen har vädet slagit om till full snöstorm. Sikten är kraftigt försämrad och det är osäkert om vagnen överhuvudtaget färdas på vägen längre. Från kuskbocken hörs pisksnärtar och svordomar. Färden blir allt skakigare, bagaget trillar ned från hyllorna och de övriga passagerarna är märkbart skräddade. Efter ytterligare någon timmes skräckfärd vrålar Stove genom stormen att de nog äntligen är framme vid Blankeblad. Om RP blickar ut kan de genom snöyran skimta två fladdrande ljus. Änkenåden menar att det sannerligen var på tiden och att detta definitivt var sista gången hon anlitade detta bolag. Plötsligt uppper Stove ett hest skrik och i nästa ögonblick faller ekipaget fritt nedför stupet. Samtliga RP tar 3T6 i skada när vagnen krossas mot botten av ravinen. Det sista som hörs innan den svarta medvetlösheten omsluter RP är högljudd gråt och den rasande stormen.

”Det måste vara en ond dröm. Snälla låt mig vakna!”

Strupsvampsoffren från Blankeblad kommer snabbt att bärga kropparna och de som överlevt spärras omgående in i ett rum på övervåningen till byäldstens hus. SL ger nu spelarna varsin lapp med följande text alternativt läser den högt:

Det svarta intet blir till en virvlande ström av färg och massa om sakta tar formen av ett kvinnoansikte böjt över dig. Hon har de vackraste ögon du någonsin sett, men ändå skrämmer de dig. Ljusblå, kalla utan ett spår av mänskliga känslor betraktar de dig som vore du ett fascinerande men obetydligt snuskrryp. Nu förstår du att du drömmar, för någonting med kvinnans ansikte är fel. Drömmens logik förvrider allting och du har svårt att greppa vad som är annorlunda, men du är säker på att trasset av spretiga grenar eller tentakler i stället för mun och haka inte borde vara där. Kvinnans ansikte är nu tätt intill ditt och så kysser hon dig. Din mun fylls av någonting torrt och vasst. Du har svårt att andas och nu är det vassa i din hals. Du vill hosta men kan inte. Du vill kräkas upp det som växer i din strupe (som slagit rot!) men det går inte. Du kvävs. Från alla håll omsluts du av det svarta intet. Och så börjar drömmen om. Igen och igen. Efter att ha dröm samma dröm tusen gånger vaknar du äntligen med ett skrik.

Drömmen bygger på fragmenterade minnen av när de halvt medvetna RP utsätts för ett sporangrepp. Attacken lyckas automatiskt och RP:s FYS ställs mot 7+2TIO enligt reglerna på s 93 i ZZ. SL slår slaget dolt (RP kan inte veta om de blivit smittade eller inte) och bör (oavsett utfallet) under äventyrets gång beskriva för RP hur deras strupar värker och att de har svårt att svälja.

RP vaknar på varsin solkig madrass i ett smutsigt och kallt rum med timrade väggar. Eventuella kritiska skador har förbundits. Under de dagar RP varit sovande har de läkt FYS/5 KP (avrunda nedåt). Ytterkläder och all utrustning som inte noggrant dolts på kroppen (inklusive vapen) är försvunnen. (De har lämnats kvar på botten av ravinen). På en madrass i ett hörn ligger fröken Patrissia som tycks medvetlös. Hennes ansikte är smutsigt och håret är tovtigt av koagulerat blod. När hon vaknar börjar hon gråta och mumla för sig själv: ”Snälla låt det bara vara en mardröm”. Ingen av de övriga från vagnen syns till. Ett ensamt gallerförsatt fönster släpper in ett svagt förmiddagsljus. Enda vägen ut ur rummet tycks vara en bastant blankpolerad trädörr, som vid en närmare undersökning tycks reglad från utsidan. På dörren finns fläckiga skårar som om någon klöst tills naglarna börjat blöda. När RP blickar ut ur fönstret inser de att de befinner sig på andra våningen i en byggnad vid ett litet bytorg. Bortom torget syns femtotalet låga timmerstugor, varav de flesta förefaller övergivna med öppna dörrar och krossade rutor. Bortom sträcker sig ett tätt skogsbyrn. Mittöver torget ses en träbyggnad i två våningar med skylten ”Blankeblads

Hotell och Restaurang”. Över torget rör sig en liten skock vinterklädda bybor med släpande steg.

Alla RP:s försök att med våld ta sig ut ur rummet är dömda att misslyckas. Dörren har KP 90 och gallren runt fönstret KP 120. Dessutom kommer en bybo beväpnad med en musköt befinna sig på andra våningen till hotellet och ha fri skottlinje in i rummet. Det enda RP egentligen kan göra är att vänta.

Efter ett par timmar hörs steg utanför dörren. Försiktigt öppnas den på glänt, två muskötmyrningar syns och en gryta och en kanna skjuts in i rummet. Därefter stängs dörren snabbt och stegen avlägsnas. Om RP försöker attackera byborna har muskötskyttarna Gevär 45% och den tredje är beväpnad med en kökskniv (Närstrid 40%). Kannan innehåller grumligt vatten och grytan en rykande het stuvning. Vid det här laget är RP rejält hungriga, och den som inte äter måste lyckas med ett FYS-slag för att inte få -25% på alla färdighetsslag. Även om ingen RP äter kommer fröken Patrissia att darrigt sleva i sig. Ett lyckat slag i Vildmarkskunskap avslöjar köttet i stuvningen som etterdogg och något ytterligare oidentifierat. Ett lyckat slag i Medicin säger att vissa köttbitar är skrämmande lik mänsklig muskulatur. När man satt i sig halva grytan skriker plötsligt Patrissia och slänger någonting ifrån sig. Vid en närmare titt är detta ett såsdrypande mänskligt finger med en ring. Patrissia drabbas av ett hysteriskt anfall efter att ha identifierat sin mors finger och kommer oavbrutet att gråta och jämra sig i en halvtimme, varefter hon lägger sig på madrassen och stirrar tomt i taket. Vid kvällningen börjar Patrissia att klaga över halsont och huvudvärk. Blod börjar rinna ur hennes näs och mun. Efter två timmar har snyftningarna övergått till vrål av smärta. RP har ingen möjlighet att hjälpa henne. Allt de kan göra är att försöka lugna ned henne, vilket kommer visa sig lönlöst. Skymningen har nu fallit och rummet som saknar ljuskälla ligger i mörker. Mot slutet kan hon enbart ligga raklång på madrassen och skrika oavbrutet. Så tystnar hon tvärt och hennes hjärta slutar slå. Fröken Patrissia Ryckenskiöld är död.

När RP vaknar följande morgon sitter hon upp på madrassen och stirrar på dem med en genomträngande död blick. Om RP försöker tala med henne lägger hon huvudet på sned och ler utan att säga ett ord. Efter en stund reser hon sig upp och ställer sig vid dörren som strax öppnas och hon går ut. RP bör nu förstätt att en sjukdom som förvandlar de smittade till omänskliga monster härjar och att deras enda chans är doktor Hosters läkedroger.

Ett fönster mot helvetets förgård

Under tiden i rummet kommer RP antagligen att spendera en stor del av tiden med att blicka ut genom det enda fönstret. De kommer att bevittna ett antal incidenter som bör övertyga dem om att någonting är väldigt fel i byn. SL kan slå på tabellen nedan eller själv välja ut händelserna:

1. En bybo som rör sig över torget stannar nedanför fönstret och blickar upp mot RP med död och genomträngande blick. Alla försök från RP att kommunicera eller mota bort honom kommer att misslyckas. Under tre timmars tid står han helt stilla och stirrar. Därefter vänder han sig om och går.
2. Plötsligt faller en bybo till marken med spasmska ryckningar och blir efter en stund liggande stilla. Runt omkring stapplar övriga byborna förbi utan att ta någon notis. Under hela RP:s vistelse i Blankeblad ligger mannen kvar på samma ställe utan att någon flyttar på honom.
3. Ett litet barn vars ansikte enbart består av ett stort svamptrassel släpar mödosamt ett avhugget människoben över torget och in i en stuga.
4. En snöhög rister till och upp kravlar en naken äldre man med uppsvullen buk som noggrant borstar av sig snön innan han långsamt stapplar in på hotellet.
5. En kvinna kommer ut från en stuga, sätter sig på furstubron och förrättar sitt tarv varefter hon går in igen.
6. Tre män och en kvinna idkar ogenerat samvaro mitt på torget utan att någon tar notis om dem.

Backanalen

När mörkret faller den andra dagen börjar alla i byn strömma till hotellet. Två fullastad vagnar störtade inatt ned i ravinen. Festsalen är upplyst och borden dignar av stekar, korvar och grytor. Vissa av rätterna är tveklöst av mänskligt ursprung; från en grillad bröstkorg bryts revben att gnagas på och mitt på bordet tronar en hög skallar med avhuggna toppar vars innehåll byborna glupskt slevlar i sig med tråsked. Genom fönstret kan RP se hur byborna nakna fyller sina svällda bukar och ägnar sig åt andra förlustelser. Alla andra stugor är mörka och de enda ljusen som syns är den upplysta salen och långt bort de fladdrande skenen från lyktorna vid stupet. Dörren till RP:s rum öppnas och en ensam bybo som till synes är obeväpnad stapplar in med en gryta stuvning. Om inte RP griper detta tillfälle att slå ned den ensamme vakten och fly kan SL vara snäll och låta bybon snubbla och falla ihop framför ögonen på RP. Förhoppningsvis beger sig RP omgående till stupet för att leta reda på läkedrogerna. SL kan försöka driva RP i rätt riktning genom att betona smärtan i halsen och beskriva hur det känns som om någonting växer och rör sig. Alla byborna är i festsalen och ingen kommer att försöka hindra RP att genomsöka byns övriga hus. Allt de kommer finna är dock smutsiga och illaluktande stugor fulla av värdelöst bråte. I byn finns ett stall med två utmärglade fålar spända för en vagn. Dessa har förskonats från att slaktas eftersom de används vid de fåtal resor som görs för att köpa mat i grannbyarna. RP:s enda chans att ta sig levande från byn är om de finner stallet. Kylan är fruktansvärd och för varje timme som RP vistas utomhus måste de slå ett FYS-slag

eller ta 1T10 i fryskador. Om SL vill hjälpa RP på traven kan han låta fålarna gnägga när RP smyger förbi byggnaden.

På botten av avgrunden

För att klattra nedför stupet krävs ett lyckat slag i Akrobatik, annars tar RP 1T6 i skada när han rutschar nedför branten. I botten av ravinen ligger RP:s utrustning och läkedrogerna tillsammans med allskön bråte från krossade vagnar. För att finna ett visst föremål (ett vapen, en jacka, en doktorsväska med läkedroger osv.) under snön och delarna av vagnen krävs ett lyckat slag i laktagelseförmåga. Om detta misslyckas finner man istället andra lämningar från tidigare vagnar: en handfull utspridda juckar, en krossad monokel, en söndertrasad rock och liknande skräp. Vad RP inte vet är att en grupp strupsvampsoffer precis har upptäckt att de flytt och är på väg mot stupet och anländer efter 10 SR. Om någon RP står vakt ovanför klyftan ser denne hopen efter tre SR.

Plötsligt står tio bybor på rad vid toppen av branten. I skenet från facklorna som tre av dem bär syns att vissa bara är iklädda byxor och skor medan andra bär skjortor men är bara på underkroppen. Och för första gången talar hopen telepatiskt till RP. Torra och vassa tentakler rör vid RP:s medvetanden:

ALLT MOTSTÅND ÄR LÖNLÖST. LÄGG NE D ERA VA PEN OCH FÖLJ MED TILLBÅKA. SLÄPP ERA UPPFÄTTNINGAR OM SKILLNADER MELLAN KRÖPPAR. ERA MEDVETANDEN HAR ÄNDÅ ALDRIG VARRIT ERA EGNÄ. VI ÄR ALLA ETT KÖTT. BLOMSTRÄ M ED OSS I UNDERGÅNGENS VINTERS. DEN DAG SOM GRYP TILLKOMMER OSS.

En kapitulation betyder i detta läge strupsvamp eller stuvning, så med största sannolikhet kommer RP att neka. Det tar två SR för byborna att klattra ned, under vilka RP kan attackera med avståndsvapen eller slå laktagelseförmåga. Tre av byborna är beväpnade med musköter, fem bär olika redskap (vedyxa, hacka, högaffel o dyl) och de resterande tre är obeväpnade. Tyta och med knäckiga rörelser anfäller strupsvampens offer.

Om RP överlever bör de inse det vansinniga i att återvända till byn för att konfrontera de resterande femtio Blankebladsborna. De tar förhoppningsvis vagnen till närmsta stad för att underlätta den pyriska militären. Efter en vecka går en större styrka in i Blankeblad och skjuter ned allt som rör sig och alla byggnaderna sätts i brand. RP kommer att utmålas i Polisgazetten som hjältarna som avslöjade den slemma strupsvampen och förhindrade spridningen av dess smitta. Blankeblad kommer för all framtid att vara lika förknippat med strupsvamp som Mos Mosel är med dräparträd. Hög tid för SL att dela ut erfarenhetspoäng och Rykte.

Vad ingen vet är att flera av soldaterna slarvade med sina andningsskydd. Vissa av dem är kvar på sina förläggningar medan andra är på permission och besöker sina

hemtrakter. Många av dem har under de senaste dagarna drabbats av andningsbesvär och halsont...

Appendix

Typisk strupsvampsinfekterad Blankebladsbo

STY: 11 **FYS:** 14 **STO:** 11 **SMI:** 11 **INT:** 11 **VIL:** 14 **PER:** 5

KP: 25 **TT:** 12 **SB:** 0 **FF:** 2,0 **m/SR**

Klass: MM eller MD (skoglevande djur som ekorre, hare eller räv)

Förmågor: Telepati 42%

Färdigheter: lakttagelseförmåga 33%, Närstrid 40%, Gevär 45%

Beväpning: Redskap (hacka, högaffel, vedyxa, slägga o dyl.) alt musköt.

Vi Önskar ju inte aNnATT äN AtT få
BLomsTRA mED eR kÖTTingAR. vARför viLL
NI ej GRönsKA mED oSS?

Osvald Bööl, mycelskägga blankebladsbo

BESK BOUQUET

Författare: Måns "PSIPO" Broman

Tribunalens bedömning: Ett välsmakande äventyrsalster tillrett med van slevföring och genomkockt intrig. Färgstarka karaktärer serverade i en enkel men tilltalande miljö bygger tillsammans med den vardagligt grundade handlingen på en njutningsfylld upplevelse. En större längd och vidare djup skulle kunna ha gett äventyret den lilla extra kryddning som tribunalen saknade för en topplacering.

Utmärkelse: Författaren förlänas hedersmedlemskap i Belugas middagssällskap

Upprinnelsen

Den händelse som föranleder den stundom makabra historia som återges nedan står att finna i den begåvade kulturmurveln Hans Lexus (se Polisgazetten) topphemliga utlysande av ett hindenburgskt slevlopp. Lexus har låtit sin kräsna gom smaka av krogarnas utbud av läckerheter och ställt isterman mot löksvettare, lobsterstjärt mot belugakula, och sammanställt en lista över stadens främsta slevförare. Dessa ska, utan egen vetskap, tävla mot varandra med avsikt att kora Årets Mästerkock.

Vår historia tar sin början med ett tillsynes oorganiserat vandaldåd mot Trattoria Prytz (se H&Ä), då en nattlig gäst lyckades ta sig in i lokalen och sänar bränna ned den till grunden. Lyckligtvis lyckades krögaren jaga inkräktaren på flykten då han tack vare ett osedvanligt hektiskt arbetspass dröjt kvar på restaurangen med en välförtjänt butelj Kruut. Krögaren, som lystrar till namnet Gordon Prytz, anställer en bunt rådiga problemlösare (RP) för att om möjligt snoka upp förövaren och förhindra framtida sabotage...

Brottsplats Trattoria Prytz

Trattorian är vid en snabb genomsökning smått eldhärjad men utan några svårare skador på byggnad, inredning eller kök. En mer noggrann undersökning ger dock en del intressanta ledtrådar. Den källaringång som förövaren använde var vid tillfället ordentligt låst från insidan. En RP som undersöker den massiva trädörren upptäcker raskt egendomlig åverkan på porten vilket kan identifieras som tuggmärken. De grova bett som tagits ur trät har möjliggjort ett lömskt intrång i lokalen. Vidare kan en RP som undersöker gränden bakom källartrappan finna omisskännliga rester av spillning från en brandbagge. RP behöver inte nödvändigtvis lyckas med lakttagelseförmåga för att finna spåren. En snokande individ kan mycket väl sätta foten i den klubbiga dyngan. Slutligen kan krögaren själv ge ett av fyllesjuka färgat vittnesmål. Prytz tror sig ha sett en reslig individ som språkade på ett för honom okänt språk, som snarats minde om dumgrisens bölande. I själva verket var det brandbaggars läte samt deras skötare han såg. Brandbaggas och sydpyriska dumsvin har väldigt lika grymtanden.

Sammantaget ger ovanstående ledtrådar bilden av att brandbaggas på ett eller annat sätt varit inblandade i attentatet. RP är än så länge ovetande om att flera restauranger drabbats av mystiska olyckor och dessa gör sitt bästa för att hålla det hemligt. Mer om detta nedan.

Kort om baggdynga

Brandbaggarnas egendomliga kostvanor visar sig tydligt i deras avföring. Spillningen består av en högst brandfarlig massa som närmast påminner om halvt stelad cement. Till färgen skiljer den sig en aning från annan avföring då baggdyngan är sotsvart. Det finns dokumenterade exploratorsbevis på att lorten av vissa zonstammar används som primitiva brandbomber av synnerligen svårsläcklig art.

Snokmoment: Jakten på brandbaggen

Hur finner man en bagge i storstaden Hindenburg? RP kan gå tillväga på flera sätt. Ett besök hos närmsta ökhandlare är det rimligaste. Handlaren kan då ge RP basala fakta kring brandbaggen och ge dem två alternativ. Antingen är det en förvildad bagge, och då bör den snart vara infångad, eller så är den domesticerad. Även om detta är olagligt håller sig en del inrättningar med brandbaggas tack vare deras väldokumenterade avfallshanterande egenskaper. Ökhandlaren tipsar RP om att en brandbagge kräver en stor mängd timmerföda. Ett intagande som kanske inte sker helt obemärkt. Om RP ger sig ut på generellt snokande finns det flera brandbaggas som kan spåras upp. SL bör dock göra det klart att oskyldiga baggar har vattentätt alibi. Ett dylikt snokande leder slutligen RP till kåkstadens tråkåkar och det magasin där Stroganoff gömmer sina små pyromaner. Det andra alternativet, som också är det effektivaste, är att fråga ut Hindenburgs ende försäljare av osågat timmer, Nordholmiern Torbein Otterdagg. Torbein har tre återkommande kunder som köper större kvantiteter. Syltholms bränneri, krematoriet och Busters Gjutbruk. Både krematoriet och bränneriet har noggrant bokfört allt inköpt timmer och kan utan knussel visa både ugnar och ordentliga siffror. Busters är däremot inte lika tillmötesgående. Till att börja med är det inte helt lätt att finna då det är belägget i Kåkstadens mer nedgångna kvarter. Dessutom är förmannen inte särskilt hjälpsam. Anledningen är inte hysandet av några brandbaggas utan det faktum att gjuteriet i själva verket är en hemlig falskmyntarverkstad. Det hela bör dock sluta med att RP på ett eller annat sätt tar sig in i fabriken, lokaliserar brandbaggarna och tvingas in i strid med de mobsters som arbetar där. Förslagsvis sliter sig brandbaggarna och börjar i vild panik springa runt medan kulorna viner och låter sina små eldspyror antända väggar, mobsters och RP själva. Med lite otur kan elden sprida sig farligt snabbt bland slummens trångbyggda tråkåkar och ett veritabelt inferno

hotar snart hela kvarteret... Eventuella överlevande mobsters vet inget om pyromandådet utan svär istället vid sina mödrar och väser om hämnd.

Efter avslutat värv återvänder RP till Trattorian för att motta belöning och lovord. De misstar sig dock gruvligt. Medan RP fajtades bland lågorna satt inte Prytz sysslös. Han kontaktades av Lexus, värden och upphovsmannen för kockmästerskapet, som hört talas om branden och ville se huruvida branden påverkat ett aktivt deltagande eller om andra arrangemang skulle krävas. Gordon, som är en slug sälle, tog tillfället i akt att mjölka murveln på upplysningar då han genast misstänkte att någon av dessa, hans hemliga motståndare, låg bakom eldsvådan. Efter ett kort begrundande inser han att Nick bör veta något varför han besöker sin "beskyddare" (se nedan). Efter ett kort samtal, där Nick erkänner sig oskyldig, lämnar Prytz mobstersyltan och tar sig till Jolmkällaren då han känner sig säker på att fröken Kapsylo är skurken.

Gärningsmannen, eller i det här fallet kvinnan, är mycket riktigt förestånderskan för Jolmkällaren, en av Hindenburgs mer fashionabla etablissemanng som dock tappat en del av sin forna lyster då såväl krog som krubb inte längre håller samma klass som tidigare. Trots den självklara tystnadsplikt som råder på Polisgazettens redaktion händer det då och då att en stary läcker ut till allmänheten innan den gått i tryck. Just denna stary när olyckligtvis Dolores Kapsylo, som dessutom är en av Lexus utnämnda deltagare. Trots att Kapsylo är den av de fem tävlande med minst chans att kånka hem segerseven är Dolores fast besluten att koras till mästarkock. Tack vare sitt kontinuerliga samröre med köttsmugglare och hembrännare kommer hon i kontakt med mobstern Pellerin Stroganoff, son till brottskungen Falco "Fiolen" Stroganoff (se H&Å). Uppdraget är att säkra Jolmkällarens seger med alla medel som står till buds.

**Vad kan vara mer underbart än att åtnjuta
isterskirade gäckor som tillagats med öm
slevföring av den store Gordon Prytz?**

Fifi Kruuslock, livsnjutande hovdam

Möte med murveln

Vid återkomsten får RP av hovmästaren Jimbo Silfvén reda på att herr Prytz uppsökt Polisgazettens redaktion. Om de väljer att vänta in Prytz bör snart inse att allt inte är som det ska. Krögaren återvänder inte från sitt möte trots inplanerad planeringsträff med kökspersonal och kanske även RP. Det troliga är att de följer sin uppdragsgivares sista kända fotspår till Gazettens redaktion. Lexus är anträffbar när de anländer och svarar gärna på frågor, mot exklusiv rätt till publicering senare. Krämande RP kan förhandla sig till en mindre ersättning för staryn. Lexus berättar att Prytz verkade väldigt intresserad av det förestående slevloppet och kan avslöja de inblandade (se lista nedan). Murveln kan dessutom erbjuda en del fakta kring inrättningarna

Deltagare i Lexus slevlopp

Nick's

Nick Manzolas mobsterhak framstår till en början som en god huvudmisstänkt. Syltan frekventeras av banditer som "Fiolen" Stroganoff, Svarte-Mikkel och de notoriska smugglarbröderna Rico och Salvador Engel. Det finns dock ett friande bevis som kan vara nog så knepigt att komma över. Nick är själv en av aktörerna i Hindenburgs undre värld. Närmare bestämt så handhar Manzola beskyddarverksamheten i Marknadsdistriktet och således är Prytz en av dem som troget betalar sin "försäkring". Att finna krogens hemliga bokföring eller ställa rätt frågor till rätt person avslöjar detta. Nick's är även det beläget i Marknadsdistriktet och serverar riktiga portioner piritsk spis som köttrosgarnerad etterdoggsbiff och humlekokta svinrövar. Det är den kulinariskt begåvade katten Stellan Costello som står för läckerheterna.

Belugi Lustgård

Se M:UA. Lustgården har till Jöntz stora förskräckelse utsatts för en lika ovälkommen som förödande påhälsning av en hord stygga snuskkryp från Vättaträskets inre, vilket lett till att krogen stängts. Enligt Beluga själv är det för "ombyggnad och förfining". Lustgården håller sig med en trio brandbaggare men dessa lever flott på specialbeställt finvirke från Gislaveden för att optimera baggarnas värmekapacitet och ge ugnarna exakt rätt temperatur.

Jolmkällaren

Länge levde Källaren på sitt goda namn och välsmakande jolmsmör med sedan Dolores köpt loss krogen har detta ändrats. Krogen slank in i slevloppet på gamla meriter. Jolmkällaren ligger i Skanshaga, i ett äldre hus med rymlig källare. Sedan Dolores kommit över en fungerande men defekt Bistro-BOBB vid namn Bamse sparkade hon all kökspersonal och besöker själv aldrig köket. Bamse mosar Jolmsmör och knådar degknyten efter eget huvud och varvar absoluta topprätter med förfasliga anrättningar.

Trattoria Prytz

Bland Hindenburgs finsmakare är trattorian känd som "Hindenburgs näst bästa krog" och utmanar ständigt lustgården med sin välsmakande och etikettriktiga meny. Prytz specialitet är pommacksmarinerad sjömansgäcka med finhyvlad istersvål. Gordon Prytz är en reslig kock som med sitt burdust uppspelat sätt charmar alla och envar.

Kort om gäckor

Gäckan är en flerarmad skalfisk, besläktad med Vättaträskets mollusker och Wärmerns oktopidvidunder. När fara nalkas eller sömn tarvas kryper fisken in i sitt skalbo som den ständigt bär på ryggen.

Fröken Fröjds

Igenbommade fönster och förspikad port utgör sedan några dagar tillbaka Fröjds fasad. Ägarinnans breda skuldregister har slutligen samlats under en och samma fordringsägare i form av ingen mindre än Pellerin Stroganoff. Pippi Granath, den gyllengula hund som förestod inrättningen, har tvingats lämna staden då såväl bostad, krog och samtliga ägodelar tillfallit mobstern och går således inte att nå. Lokalen är numera till salu eller uthyrning.

Att avslöja Dolores

Det finns flera sätt att avslöja Dolores. Ett är att helt resolut göra inbrott varpå RP kan finna en bakbunden Gordon Prytz i förrådet. Det troliga är dock att RP använder uteslutningsmetoden och därmed kan känna sig relativt säkra på vem som kidnappat deras nuvarande cheff. RP kan kanske tänkas vilja pumpa mobsters på information. Detta är dock en tämligen riskfylld uppgift som lätt kan sluta med ett par välgjutna betongskor och en parkettpalts på Malsjöns botten. Genom att utnyttja kanaler i Undre Världen kan RP spåra Busters till Stroganoff. Därefter kan de söka audiens hos brottskungen. Falco är inte sugen på att ange sin son, även om denne i detta fall agerat bakom ryggen på honom, och han är inte heller vidare glad över sin nedbrunna manufaktur. Enda sättet är om RP samlar in ovedersägliga bevis på falskmynteri och hotar med lagen. Då kan vargen prata, men då har de även fått en stygg fiende på halsen.

Uppgörelsen

Det bästa sättet att få tillbaka Prytz är att frita honom. Det enda hotet de i så fall ställs mot är Dolores något egensinnige Bistro-BOBB, Bamse, som står för källarens

matlagning. Med en sinister fornarsenal bestående av knivar, sågar, yxor och hammare kan Bistro-BOBB utgöra en nog så farlig motståndare. En elak SL kan vidare bestämma att en laddning smuggelbiff från Pellerin och hans mannar anländer samtidigt som de befinner sig i lokalen. Ett sådant scenario slutar sannolikt i en massiv skottlossning där den RP förhoppningsvis står som segrare. En mer sansad spelgrupp presenterar sina bevis för polisen och låter dessa agera i deras ställe.

Avslutning

När Gordon har fritagits är han oerhört tacksam. Har lovar sina befriare fritt krubb för all framtid och är alltid välkomna till trattorian, dygnet runt. Om spelarna slutit avtal med Lexus blir de dessutom föremål för viss uppmärksamhet den närmsta tiden och får ställa upp på jippon som provsmakning, joshävning och andra kulinariska lekar. Falco har ett samtal med Nick Manzola och stryker ett streck över händelsen. Om RP dödat hans valp, Pellerin, är han inte lika förlåtande. Då gör RP bäst i att lämna staden och inte återvända på mycket länge.

Lustgården sanerar lokalen och öppna med pompa och ståt. RP är inbjudna men råds av Casino Nancys biffiga säkerhetsvakter att aldrig yppa något om snuskkryps påhålsningen. Äventyret slutar alltså med en storslagen nypremiär och mingel med högdjur och aristokrater. Kanske är detta början på ett nytt äventyr för våra hjältar?

Trubbel och oväntad hjälp

- När som helst under äventyret kan trattorianens trogna kökspersonal ställa till bekymmer eller komma till undsättning. De är en lojal ansamling men som kanske inte besitter den slughet och diskretion som ett dylikt snokande kräver.
- Om Dolores uppmärksammar RP:s undersökningar kan hon beordra några råskinn att puckla på dem. Detta kan även ha motsatt effekt då RP med polisens hjälp eller med egna förfrågningar kan spåra busarna till Busters Gjutverk. Bör dock bara användas om spelarna kört fast.
- Om brottsplatsundersökningar och utfrågningar går trögt kan Lexus dyka upp i ett tidigare skede. I så fall bör även kidnappningen av herr Prytz tidigareläggas.
- Talangen Gourmet kan användas för att ge RP en större inblick i Hindenburgs krogvärld. För varje nivå i Talangen läggs +5 % till Undre Världen eller Bildning i frågor som rör detta.

”DEN SOM FRAKTAR DJUR OCH ISTER...”

Författare: Carl ”Älge Skog” Carlsson

Tribunalens bedömning: Ett fräckt och fräscht scenario där rollpersonerna kastas in i ett uppdrag stint med diplomatiskt lismande och storpolitiska konsekvenser samtidigt som det har en trivsamt jordnära underton. Alstrets intrig lämnar däremot få möjligheter till fritt agerande för spelarna och rollpersonernas är mer passagerare än förare i färden, vilket tyvärr lämnar det hela mer som en välarrangerad chartertur istället för den magnifika äventyrsresa det kunde ha varit.

Utmärkelse: Författaren inbjuds som medlem och gästtalare i Vishetens Vänner

Förord

Det här äventyret är Carl ”Älge Skog” Carlssons bidrag till Den zoologiska scenariotävlingen som anordnades på Mutant.nu-forumet i januari 2004. ”Den som fraktar djur och ister...” är ett s.k. Annorlunda™ äventyr vilket innebär att både kända och mindre kända beståndsdelar från Mutant UA kombineras ihop på oväntade sätt. På så vis ger äventyren en fräsch och inspirerande bild av rollspelet. Äventyret ”Den som fraktar djur och ister...” är en riktig skröna i vilken RP får den tvivelaktiga äran att eskortera en albionsk diplomat. En resa som kommer visa sig vara väl så händelserik! Näväl, nog förordad nu. God läsning önskar författaren!

Inledning

Pyrisamfundet har besök av Engus Magg, en stursk albionsk grävling. Herr Magg är en officiell representant från Mauntensaid, en del av den diplomatiska beskickningen till Pyrisamfundet. Den pyriske ämbetsmannen Nils-Mats Skärr ackompanjerar den albionske diplomaten under den flera månader långa visiten. Herr Skärr skulle helst vilja slippa, men hans framtida karriär hänger på att det albionska besöket blir lyckat. Rollpersonerna är sedan en tid tillbaka kända av Nils-Mats Skärr för att vara dugliga personer, med förmåga att överleva såväl fientliga miljöer som irriterande grävlingar. Därför blir RP nu kontaktade av Skärr och ombedda att eskortera det aktningsvärda sändebudet från Mauntensaid. Den pyriske ämbetsmannen uttrycker tydligt att herr Magg är en mycket viktig kontakt för Pyrisamfundet. RP skall i möjligaste mån vara den albionska diplomaten till lags. Som en självklar del i sitt sällskap har herr Magg sin albionska fågelbest ”Kragga”.

En seglats på Malsjön

Nils-Mats Skärr och RP vandrar runt med Engus Magg och hans fågelbest längs kajerna i Hindenburg. RP får uppleva hur den sturske grävlingen är mycket självgod och inte hyser särskilt många goda tankar om Pyrisamfundet. Ämbetsman Skärr signalerar åt RP att de måste vara

diplomatiska och spela med. Den albionska diplomaten får plötsligt ett anfall av spontanitet och antrar ett skepp i Hindenburgs hamn. Herr Magg kräver att genast få sig en guidad rundtur på Malsjön! Den ackompanjerande pyriske ämbetsmannen signalerar åt den förvånade skepparen (Viggo Björling) att om han bara gör som han blir tillsagd så kommer han att bli rikt belönad. En albionsk diplomat kan man inte säga nej till hur som helst!

Det tjänar ingenting till att skepparen försöker förklara att hans lastrum är fullt med ister och att det är gammal transportörvisdom att aldrig ta ombord fågelbestar eller andra dumdjur när man fraktar ister. ”Den som fraktar djur och ister hamnar i bur och klistor” som det gamla ombordstävets lyder. Viggo Björling vågar inte stöta sig med den pyriske ämbetsmannen och riskera få sin isterlicens indragen, så han går med på Skärrs ”erbjudande”. RP kliver förstas ombord och följer med de också. Fågelbesten får sina ben och vingar surrade. Isterskeppet seglar ut från Hindenburgs hamn, med den ivrige herr Magg fördomsfullt granskande det sjönära Pyri. Stämningen blir snart rätt så ansträngd. Den pyriske byråkraten försöker le urskuldande och samtidigt både hålla med herr Magg och försvara Pyris storhet. Men då är det som att en av Malsjöns mäktigaste invånare själv tappar tålmodet med den osympatiska grävlingen.

Ett marint monstrum!

Upp ur Malsjöns djup störtar plötsligt en gigantisk oskäggad långmal – ett fruktat vidunder! Skepparen svär. Den pyriske ämbetsmannen svimmar. Herr Magg tystnar och stirrar storögt på det marina monstret som med ett väsende gurglande öppnar sin vämjeliga käft och anfäller skutan. RP måste gripa in och med full vapeninsats försöka mota bort långmalen. Tack vare RP:s insatser samt snabba och rådiga manövrar av skeppare Björling lyckas skutan styra undan den blänkande besten som ganska snart dyker ner i djupet igen och försvinner.

Skutan får sig dock en sista rejäl smäll av långmalens stjärt. RP måste lyckas med Akrobatik för att inte slås omkull. Stöten är så kraftig att den albionska fågelbesten helt ofrivilligt far mot lastluckorna med en väldig fart. Kragga ramlar igenom lastluckorna och störtar ner i istret med huvudet före. Fågelbesten kämpar för att komma loss, men dess ben och vingar är surrade i de långa tömmarna. Skutan gungar fortfarande vilt på sjön efter långmalens attack, men så fort de kan förflytta sig över däckets springer herr Magg och skeppare Björling ner i lastrummet för att försöka rädda fågeln från istret – och tvärtom. RP följer troligen efter.

Olyckan är stor. Stackars Kragga sitter med både huvud och hals långt in i istret och har fastnat svårt. Den

upprörde grävlingen och den frustrerade skepparen sliter (förmodligen med RP:s hjälp, slå "omöjliga" STY-slag) för allt de har för att få upp den albionska fågeln, men det är förgäves. Kragga dör, kvävd av en skeppslast ister. Engus Magg blir förkrossad och är tyst av sorg i flera sekunder. Sen blir han förbannad och skriker ut hur mycket han hatar Pyri. Den våldsamma svadan på ömsom skandi ömsom albionska får den pyriska ämbetsmannen Nils-Mats Skärr att vakna till. När han inser att fågelbesten omkommit intar Skärr en undergiven och eftergivande ställning. Ämbetsmannen lovar Magg dyrt och heligt att Pyri (dvs. Skärr och RP) skall göra allt för att försöka gottgöra den fruktansvärda katastrofen.

Mot de norra ödemarkerna!

Isterskutan styr raskt tillbaka till Hindenburgs hamn. Det visar sig att den sturske albionska diplomaten har många idéer om hur Pyri skall gottgöra honom för den fruktansvärda seglatsen han har "tvingats" ut på. Diplomat Magg har hört talas om "de norra ödemarkernas sällsamt smakrika lobobstrar" och han har i sin ovanliga atlas sett ut en plats som han tycker ska bli perfekt för lobobsterfiske. Ämbetsman Skärr försöker förklara att det finns ännu godare lobobstrar på mycket närmare håll, men då stirrar Magg bara på honom mycket förebrående. Mot de norra ödemarkerna! Färden blir lång och om SL vill blir den även händelserik. Hitta på egna möten eller ta något från listan nedan.

1. En terrorrobot modell betraktare släpar hem material och bygger en väldig palissad runt det övergivna grävlingsgryt som den bor i. Beträktaren förväntar sig att RP hjälper till. Om de försöker smita undan hejdar betraktaren dem. Herr Magg vägrar arbeta, men har inget emot att se på när RP släpar timmer till palissaden.
2. Den ensamme men välbeväpnade älgdrottin Fedrik Mangus står och stoppar sin pipa medan han förhoppningsfullt spejar efter den lomur han har följt i tre dygn. Han är irriterad över att RP skrämt bort lomuren. Nu får de minsann hjälpa till att nedlägga besten! Herr Magg tycker det låter spännande med lomurjakt och synnerligen lockande med en lomurpäl!
3. En terrorrobot modell skytteslusk utrustad med optionen Gastronom. Den har dock fått en störning i sina kretsar och skytteslusken har nu en omätlig hunger efter mat av finare sort. Roboten lockas av matdoft och försöker smygande stjäla mat av RP. Ämbetsman Skärr har släpat med sig mat och kök av finaste kvalitet för att göra gourmanden Magg till lags, så terrorroboten lär bli intresserad. Om fältproviant är det enda ätbara som finns i lägret eller om den inte lyckas komma åt maten så blir skytteslusken fientlig och går till attack.

Lobobsterjakt

Till slut når gruppen fram till den plats som herr Magg har sett ut på kartan. Han hävdar i alla fall att de är framme, precis där de ska vara och fiska lobobster. Platsen ligger mitt ute i ödemarken och är märklig. Den är som en enda enormt stor, bred och platt hög av kompost. Det luktar illa och marken är kletig av förmultnat organiskt material. Den sturske grävlingen fnysar bara åt eventuella upplysningar om att det verkligen inte är något typiskt lobobstervatten de befinner sig vid. Här och var i den jäsande myllan finns små grumliga pölar. Det bubblar till ibland när sumpgaser sipprar upp från det äckelbruna kletets inre delar. Herr Magg är helnöjd över att de äntligen har kommit till den här platsen som han känner på sig är perfekt för lobobsterfiske. Men ämbetsman Skärr börjar tappa tålmodet. Han suckar allt djupare och talar alltmer sammanbitet.

Till allas förvåning – utom den självbelätne herr Magg – så siktar sällskapet efter en stund faktiskt ett läckert exemplar av en knipsare! Detta lobobsterexemplar krafsar ouppmärksamt efter gnagarbaggar i den stora ansamlingen organisk förruttnelse. Herr Magg blir alldeles till sig. Han tar täten med sitt svärd redo och han manar RP att tysta följa efter honom i den kletiga massan. Det blir strid. Herr Magg överraskar (om han inte har slagits tidigare) med att visa sig vara mycket skicklig med svärdet. RP:s hjälp behövs, men det blir inget större problem att nedlägga knipsaren. Inte den knipsaren i alla fall – men nu kravlar det i marken överallt! 10T6 knipsare slingrar sig upp ur den stinkande dyn och rasslar i rasande fart mot RP – från alla håll! Nu blir det en mycket desperat strid för att hålla knipsarna på avstånd. Varje SR dras ringen av mordiska lobobstrar åt kring de underlägsna humanoiderna. När det ser som mest desperat ut, sekunden innan skaldjursarmén slutligen hotar välla över RP, så hejdar sig alla knipsarna och som på ett givet tecken försvinner de snabbt som blixten ner i marken igen. Herr Magg stirrar med skräckblandad förtjusning på RP.

Ur askan i leran

(Slå för lakttagelseförmåga) Då skakar marken plötsligt till en aning! Komposthögen skälver. En flock småfåglar flyr till väders. Marken skakar till igen och den här gången känner alla det utan tvekan. Någonting stort går med väldigt tunga steg genom skogen och kommer rakt mot RP. Det är då den hemska insikten går upp för ämbetsman Skärr – sällskapet befinner sig i Förintarens område! Herr Nils-Mats babblar på och ger en rask, men korrekt sammanfattning av löjtnant Karpnackes blodisande ögonvittnesskildring av "Nordanflammas bane". Ämbetsman Skärr säger att RP absolut inte får fly undan. Förintaren har förödande skarpa sensorer och skulle säkerligen upptäcka deras rörelser. Det bästa de kan göra är att gömma sig i komposthögen och hoppas att Förintaren inte upptäcker dem. Herr Magg öppnar munnen för att protestera, men

tystnar självmant. Sällskapet börjar genast gräva ner sig i den sumpiga myllan. (Slå för Gomma Sig så att spelarna blir nervösa – men Förintaren tittar bara efter RP om den får anledning att göra det.)

Gömnda i den ruttnande högen känner RP hur Förintaren kommer närmare och närmare. Marken skakar och komposten skälver. I flera minuter tror RP att nu måste väl styrkan snart avta, men Förintaren kommer bara närmare och närmare. Nu hörs också, rakt igenom kompost och kropp, skärande gnisslingar och vinande visslingar i ett öronbedövande oväsen. Plötsligt blir det väldigt mycket tystare. Förintaren har stannat, stående rakt ovanför RP:s gömställen. De kan höra ett långsamt gnisslande efterföljt av ett dovt metalliskt skrapande. Våldiga sjok av jord och växtdelar rasar ner över RP. Förintaren skrapar loss "natur" som har fastnat på dess enorma ben och fötter. RP får använda tur och skicklighet för att undvika att träffas av fallande kubikmetrar och för att hinna slinka vidare till säkrare luftfickor. Efter en kvarts timmes helvetisk kamp (Akrobatik och FYS-slag) för sina liv förstår RP att de nu snart kan andas ut igen. Förintaren sträcker på sig och börjar kliva vidare igen. Den mordlystna militärmaskinen försvinner mot horisonten.

Tillbaka mot Hindenburg

Efter mötet med Förintaren har den förut så sturske grävlingen fått nog och han vill tillbaka till Hindenburg. Förmodligen tycker både Skärr och RP att det är en alldeles utmärkt idé. Krydda resan hemåt med några möten som du själv hittar på, eller välj från samma lista som på vägen upp.

Engus Magg har blivit förändrad. Han har börjat få hemlängtan och är inte längre så intresserad av att se och häckla Pyrisamfundet. Men han tvekar. Livet som sändebud har ju ändå sina privilegier. Om han återvände hem till Mauntensaid skulle han också bli tvungen att återgå till ett mer vanligt liv, med lägre status. Ju längre bort från de norra ödemarkerna sällskapet kommer, desto mindre tycks Magg minnas av det hemska mötet med Förintaren, så driften att fly hemåt avtar och är nästan helt borta när sällskapet når Hindenburg. Ämbetsman Nils-Mats Skärr är lyhörd och förstår vad det är som pågår i herr Maggs plågade inre. Skärr väljer att spela högt. Han vill naturligtvis att plågoanden Magg ska åka tillbaka till sitt hemland så fort som möjligt, men han bestämmer sig för att förstärka grävlingens hemlängtan på ett indirekt sätt. Och där kommer RP in i bilden igen. Under resan anförtror Skärr sina insikter och sin plan för RP, att de ska försöka ordna så att Magg självmant väljer att lämna Pyri och åka hem igen. Skärr tänker gillra en fälla som ger den spontane grävlingen en läxa.

På mottagning med "Åkerylaren"

När sällskapet väl är tillbaka i Hindenburg igen försöker ämbetsman Skärr snabbt anordna en liten mottagning för diplomaten Magg. Den sturske grävlingen hittar dock spontant på olika "önskemål". Engus är ivrig att få besöka kuriosakabinettet, så mottagningen "måste" flyttas dit. Herr Magg vill dock inte att RP är med. Det räcker med herr Skärr, menar den albionska diplomaten. Nils-Mats blir lite förskräckt när han hör detta, han vill ju att RP ska vara närvarande för att den aktuella planen ska fungera. Nej, RP får inte vara med, repeterar herr Magg, men han skulle gärna vilja träffa några pyriska bönder – och absolut en bondgumma!

Nils-Mats tar RP åt sidan och säger åt dem att klä ut sig i bönders munderingar, med hängselbyxor, färgsprakande skjortor och halmhattar. En av RP får det tveksamma nöjet att ikläda sig vid kjol och färgsprakande blus och spela bondgumma. På så vis kan de närvara vid herr Maggs privata rundvisning på kuriosakabinettet. RP får hjälp med förklädnader och maskläggning av den kejsrerliga förklädnadsdetaljen. Agera måste de däremot göra själva. RP får ha sina vapen med sig, gömnda i förklädnaderna. Vad är då ämbetsman Skärrs plan? Ja, han har blivit tvungen att improvisera lite eftersom Magg är så impulsiv. Skärr har inte haft tillfälle att informera RP om den senaste detaljplanen. Vad RP har fått veta är dock att planen är enkel om än svåröversäglig. Det gäller att exponera den spontane grävlingen för situationer där spontanitet är farligt. Det borde lära honom en läxa.

Skärr visar in RP och den albionska diplomaten i kabinettet. Där står kvarlevorna av den berömda Åkerylaren. Montern är öppen och en tekniker med ett stort verktygsbälte håller på och rustar upp automaten. "He, he, vilken löjlig liten leksak, vilken pluttrobot" säger Magg och fortsätter komma med föraktfulla kommentarer till de pyriska "bönderna" medan de betraktar terrorroboten. "Ingen ordning alls på de pyriska teknikerna, kan inte ens koppla ihop två kablar" skrockar grävlingen, sträcker kvickt ut sina armar och kopplar ihop två kablar som hänger lösa innanför Åkerylarens bröstlucka. Terrorroboten aktiveras och går till anfall! "Stoppa ylaren!" ropar Skärr och drar sitt vapen. Det blir full strid och i värsta fall skadas någon allvarligt och Ylaren rymmer ut i det kejsrerliga palatset. I bästa fall blir herr Magg väldigt skrämmd, men RP klarar att stoppa ylaren innan någon blir allvarligt skadad.

Slutet

Incidenten blir droppen för Engus Magg som tackar för sig och raskt reser hem till Mauntensaid igen. Ämbetsman Skärr är märkbart lättad och tackar RP djupt.

DET KOM FRÅN DJUPET!

Författare: Peter "Jurij 1138" Sahlin

Tribunalens bedömning: En läckert slemdrypande avgrundsidé försatt i en fränt äventyrlig och tarvstinkande miljö. Den kärleksskickliga anda som alstret skapats i skulle dock ha kunnat få växa till sig ytterligare och i tur gett en än mer skräckfylld historia att förfasas över.

Utmärkelse: Författaren ges anslag för att grunda Hindenburgska Snuskkrypsföreningen

Författarens not

I detta scenario ställs spelarna mot en fasansfull varelse. Ett exemplar av den fruktansvärda varelsen schwartvattn har tagit sig hela vägen ner till Hindenburg, där den nu lever på uteliggare och de stackars mutanter som arbetar nere i Hindenburgs avloppssystem. Äventyret är upplagt för att påminna om ett Call of Cthulhu-scenario, vilket är min hela mening, eftersom schwartvattn är ett Lovecraft-monster i grund och botten. För att spegla detta föreslår jag att du och dina spelare tar fram karaktärer som är akademiker, journalister eller privatdetektiver.

Spelledarens info

Som beskrivs ovan har ett exemplar av schwartvattn tagit sig den långa vägen ner till Hindenburg. Där har den funnit ett nytt hem i Hindenburgs kloaker. När scenariot börjar har den befunnit sig där i tre veckor. Under den tiden har den levt på uteliggare och kloakarbetare som befunnit sig i de långa kloaksystemen. Tack vare den näringsrika födan den funnit har den lyckats utveckla en primitiv intelligens, och kan därför bli en tidvis slug motståndare. All text som är i kursiv stil kan läsas upp för spelarna.

Spelarnas info

Det är den 6 oktober, och dimman har lagt sig som ett lock över Hindenburg. Luften är fuktig och kall, kylan känns ända in i benmärgen, vilket gör att de flesta håller sig inomhus när den blekröda solen försvinner över horisonten i väster. Inte mycket har hänt de senaste veckorna. Det talas om upptrappningar mellan Pyrisamfundet och Gotland, men det har ju pågått i flera månader, och de flesta är säkra på att det kommer att trappas ner snart. Andra nyheter är att Adelia von Hartman har återvänt från ännu en lyckad expedition till Musközonen. Hennes välbekanta nos kan beskådas i de flesta tidskrifterna. Dessutom har det uppmärksammats att ett flertal personer har försvunnit i Hindenburgs Marknadsdistrikt de senaste veckorna. Inga spår har påträffats efter de saknade, som till största del består av uteliggare, men även en och annan arbetare.

Äventyret börjar när RP gör något tillsammans, kanske är de på väg hem från krogen, eller så kanske de sitter och spelar Kejsare tillsammans i en av RP:s lägenheter. Helt

plötsligt hörs ett skott en bit bort, vilket i sig inte är något ovanligt i Hindenburgs fattigare kvarter. Skottet följs dock av en kraftig explosion som skakar fönstren i lägenheten där rollpersonerna befinner sig. Om de springer mot ljudet för att se vad som hänt ser de en man komma staplande mot dem. Mannen identifierar sig som Kommissarie Fjitroff Klar, och är i behov av vård. Han berättar att han var på nattpatrull för att se om han kunde hitta den som ansvarar för försvinnandena, då han plötsligt överfölls av något stort, svart och oformligt. Han sköt ett varningsskott, vilket tydligen inte hade någon verkan. Han kastade då en av de dynamitgubbar han hade köpt för att röja sin täppa från morasiter. Som tur var verkade tingesten bli rädd, för den drog sig snabbt undan. Dock hann Klar inte se vart monstret tog vägen. Han väddar nu till RP att hjälpa honom att söka reda på varelsen och oskadliggöra den. Om de är tveksamma säger han att det finns ett pris på "Dimmördarens" huvud om 100 krediter. Om de fortfarande inte vill, eller rent av vägrar, så kan Klar tvångsrekrytera dem för att hjälpa polisen i det här fallet, då Kejsaren har beviljat polisen rätten att göra så. Det finns ett antal ledtrådar som kan leda RP ner i kloakerna:

- Vid ett lyckat slag för lakttagelseförmåga känner RP att en kraftig stank av sopor och kloakvatten kan förnimmas på platsen där Klar såg varelsen.
- Ett lyckat slag för Vildmarksvana med -25 % modifikation låter RP känna igen schwartvattn utifrån Kommissarie Klars beskrivning.
- Om RP letar efter spår så hittar de svaga släppspår som leder från platsen för försvinnandet. Det krävs två lyckade slag i rad för lakttagelseförmåga eller Vildmarksvana för att lyckas spåra besten.

Efter ett par timmar bör RP hitta gatubrunnen som leder ner i kloakerna. Låt RP svettas lite när de väl klättrar ner (om de är smarta beväpnar de sig till tändarna innan de gör det). Berätta om svaga ljud som hörs här och var, om det kalla, våta mörkret där nere, om insekter som sveper förbi deras ansikten. Slutstriden är äventyrets klimax, vilket gör att när RP väl får se denna fruktansvärda best måste de lyckas med ett VLX5-slag för att inte bli paralyserade av skräck.

Persongalleri, monster och platser

Kommissarie Fjitroff Klar

Kommissarie Fjitroff Klar är en lagens man, och tror fullt ut på Pyris lagstiftning. Han är dock ingen paragrafryttare, utan har vid ett flertal tillfällen fått tillsägelse för att ha använt okonventionella tekniker. Kommissarie Klar är en man att lita på i alla situationer. Dock lider han av kraftig klaustrofobi, vilket gör att han blir väldigt nervös av trånga utrymmen (som kloaker).

Utseende: En man i 40-årsåldern med glesnande, gråsprängt mörkt hår. Han är lätt satt i utseendet, och klar sig oftast i slitna, sjabbiga kläder. Detta är dock medvetet, då det tenderar att få folk att tro att han är mindre skärpt än han egentligen är.

STY: 13	FYS: 12	STO: 14	SMI: 12	INT: 15	VIL: 11	PER: 9
SB: +1T2	KP: 26	TT: 13	IB: 12	FF: X m/SR		

Klass: IMM

Förmågor: -

Färdigheter: Bildning 40 %, lakttagelseförmåga 60 %, Kasta 30 %, Pistol 45 %, Undre världen 35 %, Undvika 30 %

Utrustning: 5 skott .38, 10 skott .45S, 3 dynamitgubbar, 14 krediter

Vapen: Revolver .38, Pistol .45S, Dynamit

Rustning: -

Vapen	Init	%	Skada	Pen	Pål
Revolver .38	20	45	4T6	-	75
Pistol .45S	15	45	2 T 6	-	99
Dynamit	12	30	4 T 6	-	90

Schwartvattn

Vid åsynen av schwartvattn måste spelaren lyckas med ett VILx5 slag för att inte paralyseras av skräck.

STO: 40	INT: 3	SMI: 4	VIL: 7
KP: 80	TT: 40	SB: +4T6	FF: 6 m/SR

Pansar: Tar endast halv skada av alla attacker utom eld, sprängämnen och energivapen.

Färdigheter: lakttagelseförmåga 60 %

Attack	Init	%	Skada	Pen	Pål
Inmundigande	3	80	4 T 6	-	-

Se Zonernas Zoologi för övriga regler gällande schwartvattns attacker.

Kloaken

1. Gatubrunn. En stege leder tre meter ner under gatan. Det är fuktigt överallt, och mossor växer på väggarna. En mörk öppning leder ett par meter norrut. Föremål: Inga

2. 8x4,5m stort rum. Det smutsiga vattnet ligger centimeterdjupt över hela golvet. Det luktar ruttet här inne. Ben efter diverse smådjur ligger här och var. Det finns öppningar åt varje håll. Det

krävs ett smix5 slag för att inte halka omkull. Föremål: Två slag på fyndtabellen, med PÅL 1T20.

3. 6x7,5m stort rum med 4x4 m alkov. Avskrädesdoften ligger tung, och i det ankeldjupa vattnet syns mörka klumpar flyta omkring. Öppningar syns åt varje håll. Det krävs ett VILx5 för att ta sig in i rummet. Föremål: Inga.

4. 5x7m stort rum med rund alkov. Detta rum har inget vatten på golvet, men är täckt av illaluktande lera. Ur leran sticker vita pinnar upp. Vid närmare inspektion visar sig dessa vara benpipor efter humanoida varelser. Det finns öppningar i norra, södra och västra delarna av rummet. Den västra är större än de andra. Föremål: Tre slag på fyndtabellen, PÅL 2T20. Gömt i gytjan finns även en laserpistol med PÅL 65, vilket man kan finna efter en timmes letande.

5. 4x6m stort rum. Vattnet är decimeterdjupt och täckt av en oljig hinna. Tre öppningar finns i rummet – en i norr, en i väster och en i öster. Från den norra öppningen hörs ett svagt ljud. Ljudet kommer från det oformliga monster – schwartvattn – som bor där inne. Om någon går in mer än två meter i rummet så flyter varelsen ut från öppningen och attackerar.

6. 4,5x10m stort vattenfyllt rum. Gången sluttar kraftigt nedåt, och ju längre fram ni går, desto högre är vattnet. Om spelarna fortsätter framåt: Något i vattnet stryker sig mot benen. Helt plötsligt syns bubblor på ytan en meter bort. Detta rum är hem för 110 små morasiter. Om spelarna fortsätter framåt blir de attackerade. Föremål: Allsköns bråte där allt är totalt sönderrostat och utan intresse för RP.

7. 5x5 meter stort rum. Vattnet står knähögt härinne, men luktar inte illa. Mitt i rummet ligger ett silverskimrande klot med en diameter på ca 1 meter. Föremål: Ett stasisfält innehållandes en spritt sprängande galen man i vit rock. Han har tunt, vitt hår som spretar i en krans kring huvudet, och ett litet pipskägg. Hans glasögon hänger på trekvart. Om någon kan det gamla språket mumlar han ordet Kalkyl om och om igen.

8. Stort rum i flera sektioner. Rummet består av flera sektioner i olika nivåer, med den lägsta längst ut mot gången. Detta har lett till att även om det är ankelhögt vatten längst ut, så är det torrt i de innersta delarna. Föremål: Fyra slag på fyndtabellen, PÅL 80+1T20. Dessutom finns här en avstängd (dock fungerande) Tjänarrobot vid namn Greger (fungerar som Tjänare 3 (se H&Ä)). Greger kommer att tjäna den första människa han ser.

ALBIMÅR BORTA

Författare: Martin "Gulo" Persson

Tribunalens bedömning: Rivstartande jaktalster där spelarna inte bara förflyttas bort från pyriska nejder till avlägsna gryt utan även får iklä sig rollen som klejmårsvängande albioner. Äventyret är tilltalande i sin enkelhet även om det likt en kilt i kylan lämnar tribunalen med en önskan om de haft ett längre plagg att värma sig med.

Utmärkelse: Författaren har stående inbjudningar till fon Maadmans Kartografmiddagar

Inledning

Rollpersonerna är alla albionska grävlingar som tillhör klanen McMeles. Deras främsta uppgift är att ta tillvara klanens intressen och försvara dess heder.

Klanen McMeles är känd för sina vackra klejmårsvärd och sina kraftigt röda kiltar. Det Meleska grytet har alltid varit en plats för vallfärd för grävlingar från andra klaner. Orsaken till detta är det vackert utsmyckade klejmår som sägs komma från det gamla landet. Albimår, som klingan kallas, har gått i arv i generationer i klanen McMele och skall ha ägts av klanens grundare Meles McMeles. Andra klaner har vid åtskilliga tillfällen försökt erövra denna klenod men varje försök har misslyckats. Trots vissa skärmytslingar befinner sig inte klanen McMeles i öppen konflikt med någon annan klan.

Attacken

Det är sent på natten i det McMeleska grytet. Hela klanen sover utom vaktposten Fungus McMele som vaksamt spejar ut över slätten. Det enda som stör den tysta natten är ett ihärdigt krafsande. Ljudet tilltar och en av grytets väggar börjar spricka. Till slut bryter en jordig klo genom väggen och en öppning vidgas. Ut genom öppningen i väggen kravlar tre torra buskskyttar. De följs av två grävlingar som lystet ser sig omkring.

RP väcks av rop och ljudet av snabba steg från Albimårs kammare. När de kommer in i kammaren finner de Fungus insnärjd i en buskskytts klubbiga projektil och hinner se en skymt av brun ryggtavla kravla sig in i en öppning i väggen. I tunneln finns tre buskskyttar och längst fram de två grävlingarna. Fungus lyckas gurgla fram ett "Albimår!".

Om RP följer efter inkräktarna kommer två buskskyttar att anfalla dem. Tunneln är så smal att den buskskytt som gick in i tunneln sist måste huka sig kraftigt för att ge fritt "skottfält" åt sin kamrat. Två grävlingar kan stå och strida sida vid sida i tunneln med -25 %; fummel innebär en träff mot sin kamrat. Efter att RP expedierat de båda buskskyttarna träffar de i slutet av tunneln på den sista buskskytten.

Buskaget

Tunnelns mynning är maskerad av ett buskage. På marken finner de förutom buskskytt- och grävlingsspår, en annan typ av spår. Dessa visar att två fågelbestar med ryttare gett sig iväg i fullt språng. Deras försprång är för stort för att det skall vara lönt att ta upp jakten omedelbart. Om RP följer spåren står det snart utom allt tvivel att de leder mot Moss.

Moss

Om RP följt spåren från fågelbestarna anländer de till slut till Moss. Om RP hör sig för om någon sett några grävlingar hänvisas de till värdshuset Mossen. På Mossen är det tjo och tjim, tystnaden lägger sig dock över lokalen när RP stiger in. Sorlet återvänder efter en stund men nyfikna och misstänksamma blickar riktas mot RP.

Om RP frågar någon om de sett några andra grävlingar får de till svar att två grävlingar i blå kiltar hyrde ett rum på övervåningen. Efter några timmars sömn (krögarens springpojke hörde dova snarkningar genom dörren) gav de sig av igen.

Om RP söker igenom rummet hittar de under en säng ett kvitto från "ZonSunes superba Zonbod". Om de frågar någon om var Zonboden är belägen får de till svar att den ligger på den "väg" som zonfarare tar mot Oz, cirka två mil innan det verkligen märks att man besöker en zon.

Zonboden

Efter en halv dagsritt anländer RP med sina fåglar till Zonboden. Ägaren ZonSune hälsar dem välkomna och försöker omedelbart packa på dem "*den senaste inom lyktor, direkt från Hindenburg*".

Om RP frågar om han har sett några grävlingar svarar han att två grävlingar ridande på fågelbestar passerade för bara några timmar sedan. De köpte proviant och ölmust och begav sig hastigt därifrån. ZonSune uppfattade dem som nervösa och pressade. Han lade också märke till ett långt bylte i deras packning på en av fåglarna. ZonSune kan också berätta att byltet var ungefär lika långt som en klejmår.

Jakten

Ju längre från Zonboden RP färdas, desto sämre bli vägen och desto märkligare blir växterna. När vägen efter en bit blir mjukare och lerigare uppenbara sig åter spåren av fågelbestar. Spåren följer vägen en bit för att sedan lämna den och fortsätta ut på slätten. RP har inga svårigheter

Hålan

Fågelbestspåren leder fram till en dunge med märkliga träd. Bundna vid ett träd står två fågelbestar. De verkar trötta och saknar packning och sadel. Mitt i dungen finns ett mörkt hål omgivet av ljusgrå stenar – de ser ut att vara gjorda av det material från den gamla tiden man brukar träffa på i zoner.

Om RP tar sig ner genom hålet kommer de in i en mörk kammare. En gång leder fram till ett rum med två öppningar till andra gånger. Den högra gången leder fram till en dörr av metall. Dörren är låst (-50 % på dyrkning)

och en av grävlingarna bär nyckeln på sig. Bakom dörren hittar man Albimår inlindad i rött tyg.

Den vänstra gången ringlar sig fram en bit innan RP skymtar det fladdrande ljuset från en lykta längre bort. När RP närmar sig ser de två grävlingar i blå kiltar kalasa på torkad fisk och ölmust. Om RP lyckas smyga upptäcks de inte av grävlingarna förrän de är 15 m från kammaren öppning. Så fort grävlingarna ser RP går de till anfall med dragna klejmårsvärd. Kampen blir på liv och död – grävlingarna som stulit Albimår varken ger eller förväntar sig någon nåd.

HINDENBURG I DÖDENS GREPP

Författare: Per Ejemar

Tribunalens bedömning: Äventyret startar, bokstavligen, med en smäll och placerar RP in medias res – ett säkert kort för att få Tribunalens uppmärksamhet. Scenariot är dock mer av en "encounter" än ett fullfjädrat äventyr, och automaten kunde möjligtvis ha använts på ett lite fantasifullare sätt, vilket drar ner helhetsintrycket något.

Utmärkelse: Författaren kan hädanefter vänta sig fria omgångar ölmust på Fabriksområdets samtliga knegarkrogar.

Hindenburg i dödens grepp är inget självständigt äventyr i sig, utan snarare ett scenario som SL kan förlägga till sin kampanj när det passar sig. Scenariot kan användas som ett detektivscenario eller som ett rent actionscenario, vilket är upp till SL att bestämma.

Bakgrund

Under utgrävningen av enklaven Elysium II i Askerdalen påträffades flera terrorrobotar modell skyarnas straffare, vilka i största hemlighet transporterades till den pyriska huvudstaden Hindenburg. Där förvaras de i en säkerhetsbunker flera meter under jord i fabriksområdets utkant. Flera av robotarna var redan vid påträffandet i bedrövligt skick och stod inte att reparera, inte heller fanns den expertis som skulle möjliggöra en reparation. Men ett kunskaparlag av forskare, ledda av chefsforskare Rajmond Haag, har under flera år studerat dessa monstruösa helvetesmaskiner. En av de påträffade robotarna var i betydligt bättre skick än de övriga och denna robot fick smeknamnet Sjusovarn då den uppenbarligen befann sig i någon form av dvala.

När SL väljer att använda detta scenario har följande inträffat: En mycket märklig dosa anlände nyligen till det hemliga laboratoriet. Denna dosa är i själva verket en kontroll dosa för robotar, inte olik en fjärrkontroll som används vid manövrering av radiostyrda flygplan. Under undersökningen av denna dosa inträffar en förfärlig olycka - forskarna råkar aktivera Sjusovarn.

Sjusovarn, som är något förvirrad på grund av forskarnas undersökningar av dennes kretsar, tror att laboratoriebunkern är den bunker som den ska försvara och utplånar obevekligt och omgående de personer som för tillfället befinner sig i bunkern. Därpå flyger den upp ur bunkern för att rekognosera läget. Då området utanför bevistas av arbetare inleder Sjusovarn en utrensningssaktion. Ett antal arbetare får sätta livet till innan de flesta har flytt in i fabriken eller hittat andra temporära skyddsställningar.

Rollpersonernas ingripande

Hela idén med detta scenario är givetvis att RP ska gå till handling och på valfritt sätt hantera situationen. Eftersom

detta är ett väldigt fritt scenario så är det SL:s ansvar att avgöra hur han bäst får sin RP-grupp att agera. Men nedan följer ett par idéer som kan fungera som introduktion:

- RP har för tillfället arbetat på någon fabrik eller manufaktur i området, vilket kanske brutalt och direkt utsätter RP för den fara som Sjusovarn utgör.
- RP har bekanta som arbetar på området och är förhoppningsvis måna om att dessa ska klara livhanken.
- RP är statligt anställda och utses till den operativa enhet som får i uppdrag att lösa situationen.

Det är givetvis möjligt att använda andra för din grupp mer passande introduktionssätt. En annan möjlighet är också att kombinera dessa idéer med varandra – exempelvis är det troligt att en statlig operativ enhet redan är på väg om RP inte utgör denna. Här finns möjlighet till samarbete mellan de två grupperna.

Introduktion och dramaturgiska effekter

Hur än SL väljer att koppla RP till scenariot så är det ganska önskvärt att de vid situationens inträffande befinner sig någonstans i närheten eller på en plats där RP åtminstone kan se fabriksområdet. SL har som tidigare deklarerat sin fulla frihet att bestämma exakt när och hur scenariot inträffar. Men nedan finns en kort stämningstext som kan fungera som inspirationskälla:

Efter att ha avslutat skiftet på Filobert Vilkes mekaniska kartongmanufaktur har ni tillsammans med de övriga ungarlarna i skiftlaget sökt Er till den intilliggande dryckesinrättningen "Blåslampan och Bälgen" för att svalka struparna och komma bort från det desillusionerade slitet på golvet. Stämningen i laget är ganska nertonad och de flesta är ganska trötta när mörkret faller över huvudstaden.

Här finns det gott om möjligheter för RP att samtala med varandra och de övriga i skiftlaget. När eller om det börjar bli tradigt, kan SL fortsätta med nedan följande text. Annars får SL lägga in den när det blir lämpligt.

Plötsligt bryts mörkrets lugn av en explosion. Fast övertygade om att någon gasbehållare eller dylikt spridit skada och förödelse i någon av fabriken rusar ett flertal skärade arbetare ut för att se vad som hänt. I samma ögonblick lyser ytterligare en explosion upp den nattsvarta himlen och fabriken konturer avbildas kusligt mot det flämtande inferno av lågor som omger dem. Ett ljud av kulsmatter skapar en olycksbådande ljudmatta i bakgrunden. I lågornas ljus kan en siluett anas på himlavalvet. Från siluetten, som ser ut att

ha mänskliga proportioner, löper ljusspår som ackompanjeras av det dödsbådande kulsmattret.

Tid för handling!

Det är ingen omöjlighet att roboten kan hålla området och hela Hindenburg i en dödsföraktande skräck under flera dygn om SL önskar en mer utdragen skräckslagen kamp.

Vad vet rollpersonerna

Det är förstås mycket beroende på vilka yrken de innehar – det är inte alls otänkbart att en RP-grupp av rätt karaktär känner till en del om vad som försiggår ner i laboratoriebunkern och vilka mekaniska monster som finns där. RP kanske till och med känner till hur man hanterar robotar eller att den mystiska dosan nyligen påträffats och därför kan dra slutsatsen att den är inblandad.

Scenariots fortsättning och upplösning

Exakt hur scenariot utvecklas och till slut får sin upplösning lämnar jag med varm hand till SL. Likaså detaljer om laboratoriebunkerns utformning, eventuella SLP och annat av detaljkaraktär. Det är viktigt att scenariot kan anpassas på det sätt som passar dig som SL och din spelargrupp bäst. Två möjliga vägar till scenariots upplösning presenteras nedan. Sjusovarns speltermen finns att hitta i Zonernas Zoologi.

Bekämpa Sjusovarn med eldkraft

Att försöka bekämpa Sjusovarn med eldkraft innebär ganska uppenbart en hel del svårigheter – dels finns det en uppenbar risk att RP inte bara äventyrar sina egna liv och lemningar, utan även andras. Kom ihåg att roboten med stor sannolikhet håller flertalet arbetare i skräck, gömda för att undgå de dödsbringande kulskurarna eller bomberna.

Bekämpa Sjusovarn med list

Även denna metod har sin uppenbara klurighet men om RP smyger sig närmare området kanske de kan träffa på gömda överlevare som sett varifrån Sjusovarn kom. Det finns med all sannolikhet också spår från hans flykt vid laboratoriebunkern. Att tänka på här är att RP inte kan roffa åt sig eventuella fynd hur som helst då det knappast är speciellt svårt för statens utredare att lista ut vem som stulit dessa. Den pyriska kejsarmakten lär inte bli speciellt förtjust över såna tilltag.

Scenariots slut

Exakt hur detta scenario slutar är givetvis även det upp till SL att besluta. Men om RP spelar en central roll för Sjusovarns deaktivering torde någon form av belöning inte vara otänkbart. Det kan röra sig om allt från ryktet som folkets beskyddare, till middagsbjudning och hederstitlar vid det kejserliga hovet. Det beror i mångt och mycket på RP:s bakgrund och SL:s godfinnande.

Vem har tid att lyssna på skrönor om skyfarande terrormanicker när det är stormatch i bodybombing på Thorulfshov?

Buster Silling, manufakturknegare

HÅNINGSJAKT I PYRI

Författare: Tobias "TNT" Karlsson

Tribunalens bedömning: Tribunalen gillar försöket till nytänkande i själva presentationen – en vådlig skröna om en farofylld och händelserik resa genom Pyri – men tycker dock att äventyret gott hade kunnat vara lite längre och tagit bättre tillvara på de varelser från ZZ som används.

Utmärkelse: Författaren ombeds hålla ett sötsliskt jaktföredrag för Strapatssällskapet.

Äventyret har jag valt att först skriva som en mindre berättelse och sedan dela upp den i bitar. Historien är en bild över vad som hände just berättaren och hans kumpaner – rollspelsgruppen går inte i hans fotspår utan utsätts för samma sorters händelser och de kommer troligtvis att agera annorlunda. Hoppas det blir skoj.

Som jag sade tidigare min kära Adelia så har jag råkat ut för ett och annat jag själv. Äventyr, monsterjakt och formfynd var en del av min vildsinta vardag i min sköna ungdom. Tråkigt nog så har åldern hunnit ikapp mig, orken har sinat medan viljan finns kvar, efter att jag läst ert enastående verk om Monster, Mutanter och Missfoster som gömmer sig i zonerna så kom jag att tänka på en speciell resa som jag och två fränder gjorde.

Det var väldigt länge sedan, jag hade fyllt knappa tjugo bast och mina två vänner och jag hade bestämt hört talas om ett stort djur vars håning var oerhört sött och välsmakande. Vid den här tiden hade endast ett par fåtal hört talas om, än mindre smakat, Hummelkungens håning. Ivriga på äventyr så bestämde vi oss för att köpa oss varsitt musködunder och bege oss ut på jakt på den söta håning som aristokraterna i Pyri smuttar på. Vi frågade oss runt en hel del och fick sedan reda på att Hummelkungen var en farlig best och att vi borde bege oss mot Muntermåla för att där besöka en erfaren jägare. Vi blev väldigt uppspelta av historierna som berättades för oss och vi bestämde oss för att resa till Muntermåla.

Tursamt nog så blev vi erbjudna lift en bit på vägen till Muntermåla av en gammal gnagare vid namn Killvipp. Villkoret var att vi inte ställde till ohyfs och dessutom ville han ha en speciell anledning till att ta med oss, jag kommer bestämt ihåg detta då han smålog som den glade gnagare han var – vi skulle nog ha fått följa med ändå men jag var snabb med att visa mina kunskaper med mitt favoritinstrument munluta. Han tog med oss.

De första två dagarna var oerhört skojfriska. Det var nästan uppåt sexti individer på sex vagnar med i karavanen. De sjöng och spelade instrument och turades om att köra, spela och andra sysslor. Men mot den andra kvällen, strax innan vi skulle säga adjö till varandra och de dra österut mot Mos Moselhället, så det plötsligt "SVOF" och den främre vagnen började brinna och exploderade. Vi blev allihop vettskrämda då vagnens farare snabbt blev dödade men den gamle gnagaren Killvipp svängde snabbt runt med sin vagn och puttade ut oss som åkte med så vi kunde få skydd. Efter att några fler spontana

bränder bröt ut exploderade det några tiotal meter ifrån oss och jag fick en hastig glimt av ett väderbitet metallansikte och jag vet äntligen, tack vare dig Adelia, att det var en terrorrobot av skyttesluskmодellen. Killvipp var ganska så snabb med att slänga fram ett fornvapen av grov kaliber och han beordrade alla att skjuta mot automaternas håll. Det var en lång och svår strid, tolv farare miste livet däribland den gode Killvipp. Den glada stämningen var så långt borta att man inte skulle kunna hitta den även om man försökte. Den följande morgonen begav jag och mina vänner oss av mot Muntermåla, ironiskt nog var vi lång ifrån muntra när vi lämnade de då dystra fararsällskapet.

När vi kom fram så var vi dumma nog att köpa allt för mycket tokjos och tinner för vårt eget bästa, men vi var tvungna att glömma den tidigare händelsen. Som tur var hittade vi vår jägare under den häftiga fyllan och vår historia rörde honom nog, eller så var det att vi var rätt så generösa med vår reskassa efter ett par helrör tinner. Han lovade att tala med oss morgonen därpå. Det gjorde han och vi blev nog vita som ulkmjölk i ansiktet när han berättade att vi borde söka hummelkonungar kring Malsjön istället för här nere i muntermålatrakten.

Molokna som vi då var och med vår äventyrlusta nästan bortblåst så sade han att det inte var alltför farligt att färdas till Malsjön och att om vi ville komma dit snabbt så kunde vi slå följe med honom till Östervik, över Frihetens slätter och sedan vidare mot Kröögersnäs. En något farligare väg men betydligt snabbare. Vi tog ett tag för att diskutera. Vår resa skulle ju inte bli alltför lång men inte ofarlig. Han övertygade oss dock om att han hade en vän som kunde få oss att färdas någorlunda säkert, trots alla monster. Dock sade han att vi borde oroa oss för motormarodörer och andra mutanter som härjade på slätterna, men det berättade han först när vi redan var på väg.

De första dagarna gick förhållandevis sakta men Ravter, håningsjägaren om jag inte nämnde det tidigare, sade att hans vän var säker på sin sak och att vi skulle gå i den takt. Vi var sex stycken, allt som allt, fem av oss i vagnen som drogs av en bastant fåle medan den sjätte red i förväg på sin egen fåle. "För säkerhetens skull" sade han, fast jag misstänker fortfarande att han var psi-mutant.

Kväll nummer två, om jag inte minns fel, så sov jag oroligt. Jag hörde krypande ljud hela tiden och jag var rädd att göra något och väcka de andra ifall det varit något obetydligt som... ja, man vet aldrig. Jag vet inte om det hade något med händelsen dagen därpå då vår "spanare" sade att vi kunde skynda på för nu fanns det ingen anledning att vara sega. Mycket fick jag höra under resans gång, om skumma motorskallar som anföll folk med sina motorfordon och om stora kreatur som exploderade då man sköt på dem. De sistnämnda stötte vi på, åtta-nio stycken var de, men trots det vilda beteende jag hört talas om anföll de inte.

När vi väl kom fram till Östervik så fyllde vi bara våra förråd och begav oss sedan iväg, så jag fick aldrig se mer än den lättaste vägen

genom samhället: att komma in ifrån väst och ut ifrån norr. Tråkigt. Färden mot Kröögersnäs tog en bra tid men var förhållandevis lugn, förutom en för mig något mindre konfrontation med några små, irriterande svalor. Nu när jag tänker på det så verkar de slående lika svidarn som du beskriver dem och det är nog huvudet på spiken.

Väl framme i Kröögersnäs så var jag glad att äntligen kunna ta mig ett stort glas tokjos av Kröögersnässort men Ravter hävdade att det var en mindre bra idé – om vi skulle jaga håning dagen därpå så fick huvudet inte vara i dimmornas värld. Vi följde hans visa ord och morgonen därpå, den stora dagen, så blev vår spanare sjuk och kunde inte följa med men vi var starka nog att skaffa fram söt, söt håning. Innan vi begav oss iväg så träffade jag en person jag aldrig kommer att glömma. Ett annat jägarlag, de som vi senare fick Hummelkungens tillhåll av, stapplade runt inne på ett värdshus. Två av de fem som hade försökt att anfälla det gigantiska åbäket var de enda som fortfarande var vid liv. En av dem var knappt sårad medan den andre, den jag kommer ihåg, inte kunde sättas sig ner utan att utstöta ett smärtskri som fick mig att sätta en klump i halsen. Men det som var konstigt var att han inte var arg på det stora djuret, istället så var han fylld av respekt, en känsla som jag inte började känna förrän flera år senare. Väl på väg mot håningsnästet var vi delvis ivriga delvis livrädda. Mest rädda – rädda för vad som kunde hända.

Efter att vi vandrat ett tag så såg vi den, hålan, hummelkonungens håla, en bra bit bort. Vi bestämde oss för att lämna våra två fålar så att de inte blev dödade när vi skulle slåss mot hålets härskare. När vi bara var en kort bit bort så hände något; marken rämnade och Ravter föll ner med ett ljudligt "SPLOCFJ!". Vi blev vettskrämde men han skrattade högt ifrån sitt hål och ropade högt: "Håning!" Så mycket har jag aldrig sett i hela mitt liv. Jag och mina två vänner visste inte vad vi skulle göra men Ravters kompis visste exakt – han sade till oss att följa honom och han rusade mot hålet. Efter att vi precis gått in, det var rätt så stort, så hörde vi ett surrande; ett otäck missljud som kändes långt ner i maggropen, följt att ett par skott och ett utdraget skri. Ravter hade dött! Och strax efter så var Hummelkungen över oss, och vad STOR den var. Gigantisk! Vi avfytrade alla våra vapen men den fortsatte. Den spetsade snabbt Ravters gode vän och vi funderade på att lägga svansen mellan benen och kubba för livet men inte förrän en av mina två goda vänner krossades under monstrets kroppshydda sprang vi två som var kvar, för livet.

Slutligen kom vi undan. Jag vet inte hur eller varför men hummelkungen förföljde oss inte. Vårt nederlag höll vi tyst om och begav oss mot Hindenburg följande morgon. Nedstämde av vänskapsförlusten och avsaknaden av den håning vi så länge trängt efter.

Pirit

Äventyret börjar i Pirit där äventyrargruppen får höra historier om hummelkonungens söta håning. Förhoppningsvis blir de sugna på att leta efter den och kan då få höra på en krog (eller dylikt) att det finns en håningsjägare från Hindenburg på besök i Muntermåla och att han kommer att stanna där några dagar. Om RP vill ha

tag i färdkamrater kan de möta den gamle Fararen Killvipp som både är kort, gladlynt och vänlig.

Färden från Pirit

Självklart finns det en massa saker man kan stöta på ute i ödemarken, dock känner man på lukten att det kommer att bli en lugn färd. Det som man kan möta på vägen är en vilsen grupp skyttesluskar (4-5 stycken utan befäl) som av någon underlig anledning bevakar ett skumt hål i marken en bit öster om Muntermåla. Blir det svårt kan ju en skytteslusk fumla totalt med bössan och sprängas i bitar men tråkigt nog så grillas den första vagnen ifall de bestämmer sig för att skjuta.

Muntermåla

I Muntermåla finns håningsjägaren Ravter och hans glada trio och med en viss övertalning kan han tänka sig att ta med RP på vilda äventyr vid Malsjön. Det kan vara viktigt att få RP att tro att de kan jaga håning kring muntermålaområdet så att de kan bli redigt ledsna (eller glada) över att få ta en ännu längre tur än väntat

Vägen till Östervik

"Spanaren" som inte rider med i vagnen kontrollerar en liten grupp sorgmantlade avfallsmunkar som kan vara radioaktiva och då kommer han också att bli farligt sjuk när de når Kröögersnäs (om du som SL inte anser att gruppen kan ha alltför stora problem med den stora humlan). En natt vaknar en valfri RP av att han hör de snuskiga krypen kräla runt (i matsäcken, en hög med lort eller vad som helst). Han kan agera – mosar han dem gör han sig ovän med Ravters vän Hökrin, spanaren, som kommer att predika om att nu kan de bli anfallna av vad som helst. Ifall RP:n inte agerar försvinner de ändå men Hökrin håller tyst om det. Hans hemliga kunskap om avfallsmunkarnas förmåga att "skrämma" bort monster. Det finns också en grupp med gazoler som vandrar runt. De kan anfälla men man vet aldrig. Det finns dessutom en grupp med motormarodörer ridandes på etanolfordon som liknar primitiva bilar av järnrör och balkar. De slåss till döds om så krävs. Tre stycken av dem kan anfälla. De är utrustade med diverse hemmabyggen att skjuta med och stridsgissel för närstrid. (typvärde på deras vapenfärdigheter är 40-70%).

**Fick jag välja mellan en näve kanderat snack
och en strålpuffra tar jag gottet varje gång!**

Pulo Haask, håningsfrälst zonvandrare

Mot Kröögersnäs!

Besöket i Östervik blir troligtvis kortvarigt, det som kan stötas på är en och en annan svidarflock (10-12 individer) och en mindre grupp med rubbitar med simpla svartkrutsvapen (ledaren bär en flytväst ifall någon undrar). Denna resa försöker Ravter skynda på rätt så bra; han har inga bra minnen härifrån.

Håningsdags

När de väl är framme i Kröögersnäs ger Ravter RP en chans att vila upp sig och säger bestämt åt dem att inte dricka starka grejer. De kan självklart strunta fullständigt i detta men ett gott råd är att inte säga det till honom i så fall – man vill undvika hans predikan. Om den av någon anledning skulle behövas gör den lite smått irriterande och nämn självklara saker. Dagen därpå beger sig gruppen

förhoppningsvis av mot hummelkungens håla efter att ha letat lite efter folk som har en aning om var den ligger (låt RP få jobba lite här, det kan de behöva. Folk vet inte vad de pratar om, andra vill bara bry sig om sig själva osv). Vid nästet är marken lite ostabil och det kan hända att den rasar in och en eller flera kan ramla i (dock vore det bra om minst en av jägargruppen, dvs. inte RP, trillar i så de vet vad de ska göra). Det tråkiga med hålet är inte att det är överfyllt med söt hånung utan att hummelkungen genast blir intresserad av vad som trillat ner och självklart anfaller.

Bra att veta: hummelkungen blev inte skadad alls av det förra klumpiga jägarlaget, bara irriterad och den känner igen de som ivrigast vill ha hånningen, dvs. Ravter och hans kompis. Försök att få dem dödade rätt fort så att RP kan bli rädda för den stora insekten.

RESERVDELEN

Författare: Fredrik "Electric Nomad" Hegrén
Tribunalens bedömning: På sedvanligt manér pumpas rollpersonerna in i ett äventyr med klassiskt mutantupplägg. Enligt gängse scenariotradition bjuder alstret på möten med märkliga personer och farliga varelser vilket får Tribunalen att nostalgiskt minnas sin ungdoms fångslände rollspelsbravader. Det konventionella upplägget tvingar dock alstret att kliva tillbaka för mer nydanande tävlingsbidrag.
Utmärkelse: Författaren reserveras medlemskap i Klassicistiska Zonfararförbundet.

Bonden Bertrand vaknade med en molande känsla i magpåsen att något var fel. En känsla man lär sig kultivera och odla som storpareerna i vildmarken. Greppandes sin müllerska kabrakare snörde han på sig kängorna och smög försiktigt fram mot fönstret i den lilla stugan. Med samma stolthet som alltid plirade han ut genom forntidsglasat han bytt till sig från en zonfarare för så länge sedan. Där, på gårdsplanen, såg han i det av skogen dunkla gryningsljuset källan till sin oro.

Med ett ilvrål rusade räven ut på gårdsplan och väckte alla i stugan med vrålet och kadundersalvor. "Era förmökade slidderslemmare! Dunderans frätpåsar och kletklumpar!!", tjöt han. På gårdsplanen höll några ärghanar på att sätta i sig gårdens livsnerv och Bertrands stolthet, en fornpump.

Fakta

Äventyret är lätt men kan göras svårare i några av striderna beroende på RP:s styrka och utrustning.

Nödvändiga färdigheter: Reparera.

Användbara färdigheter: Vildmarksvana, Zonkunskap.

Inledning

Rollpersonerna anländer bondgården lämpligen i behov av mat, husrum eller vatten och ramlar rakt in i Bertrands strid mot ärghanarna. Exakt hur många ärghanar som behövs för att vara en lätt match för RP beror givetvis på deras styrka, men en eller två ärghanar per RP borde räckta gott. Dessvärre hinner de förstöra pumpen så illa att det kommer krävas en reservdel för att laga den.

Ärghanar

1-2 ärghanar per RP

STO: 5	INT: 2	SMI: 11	VIL: 4
KP: 10	TT: 5	SB: -1T6	FF: 10 m/SR

Pansar: Geléaktig konsistens. Endast halv skada av alla attacker utom eld, sprängmedel och energivapen

Attack	Init	%	Skada	Pen	Pål
Syraattack	11	33	1T6/SR	-	-

Bertrand är förkrossad och bönar och ber RP om hjälp med att hitta en reservdel till pumpen. Givetvis får de betalt för jobbet! Utgångsbudet är fem knasor och en säck pärer.

Köpslår man med Bertrand får man, eller förlorar man, en till knasa per 10 i differens. Värdet på en knasa är 4 krediter, slaktad ger den kött för 20 måltider. En säck pärer är värd 1 kredit, men räcker bara till 10 måltider. Som en bonus i köpsläendet säger han sig känna till fornlämningar där det kan finnas både det ena och det andra.

Reservdelen skulle vara mer värd att sälja i en stad men det skulle innebära att Bertrand med familj får lämna gården för ett, med största sannolikhet, kort och hårt liv i vildmarken..

När affären är uppgjord berättar Bertrand att skogen öster om gården döljer fornlämningar som bringat underliga tingestar genom tiderna. Zonfarare har kommit tillbaka med både det ena och det andra. Pumpen och fornglasat på gården är talande bevis. Beroende på vilken tid på dygnet det är så får RP avgöra om de vill stanna över natten på gården eller ge sig av direkt. Stannar de över natten blir de bjudna på en delikat Ärg-i-panna av Bertrands fru Molly.

SL: Bertrand är mycket orolig för hur det skall gå, och hans främsta mål just nu är att skaffa fram en reservdel till pumpen. Han är gästfri och erbjuder sovplats på loftet i knasaladan. Frukost, och eventuellt middag, bjuds det också på.

Bertrand Fooks

Bertrand är en muterad räv som lever på en gård som fribyggare tillsammans med sin familj. Hans främsta prioritet är att skydda familjen och ge dem alla ett så bra liv i vildmarken som han kan. De är i grund och botten snälla och gästfria.

Färden genom skogen

Skogen är blandad och ganska lättframkomlig. Det krävs två slag för Vildmarksvana per dag för att hålla någorlunda rätt kurs. Misslyckas ett slag bestämmer SL om gruppen viker av söderut eller norrut den etappen. Nästa lyckade slag ger rätt riktning igen och man inser att man tidigare gått fel. Träden reser sig omkring gruppen där de vandrar fram i solskenet som silar ner genom bladverket. Tyvärr kommer inte lugnet bestå.

Här är händelser att lägga in under den fyra dagar långa vandringen till och från fornlämningarna.

Skogsmannen

En eftermiddag hörs plötsligt skott och skrik från bit in i skogen! Väljer RP att undersöka måste de snabba sig! En skogsman har gått ner sig i en nygrävd kolk och strider för sitt liv med malen på botten. RP har 10 SR på sig att komma fram till gropen ca 40 meter bort. Det krävs ett rep på minst tre meter för att rädda skogsmannen. Kolkmalen drar sig undan i sina gångar om den får mer än 12 KP i skada. Tills dess anfaller den upp ur kolken mot alla den

när. Skulle skogsmannen gå under för malen hittar RP hans lilla stuga med hjälp av ett lyckat Vildmarksvana. Räddar de honom bjuder han med alla hem och tackar färdigt med hjärtligt för att de räddat hans liv. Väl framme vid stugan blir de belönade med en brandbaggeväst! (Den passar den i gruppen som bäst behöver den.)

Brandbaggeväst

Abs: 3

Beg: 3 %

Vikt: 5 kg

Zonfararen

En kväll hörs plötsligt en röst bakom en tät buske: "Släpp vapnen och håll er lugna." Det är en zonfarare som ertappats i sitt läger och nu funderar på hur han ska lösa situationen. Slå REA-slag för den i gruppen som för deras talan och försök låta RP övertyga vem det nu är om att dom är ofarliga.

Lyckas dom väl så bjuds dom försiktigt att dela eld med honom. Misslyckas dom tystnar rösten och zonfararen försvinner ut i skogen endast efterlämnandes en pyrande lägereld. Zonfararen presenterar sig som Baha Mellville. Om RP bjuder på sprit i någon form berättar Baha gärna sin historia:

Ser ni mitt träben? Klart ni gör. Det var den stora vita ekoxen som tog det. Fyra famnar bred mellan käkspetsarna och minst tre gånger din längd (pekandes på den längsta i gruppen). En magnifiker kamp var det. Blåmossan yrde och få och kreatur flydde från oljudet besten gav ifrån sig. Jag trodde jag fått in nådestöten när han knipsade av benet och flydde in i zonen. Sen den dan har jag jagat den högt och lågt och vitt och brett.

Grävlingens talande övergår i tyst mummel och det står snart klart att han inte kommer berätta något mera. Däremot är han intresserad av lite byteshandel. Han har följande saker att byta med: ficklampa (utan minipack), 3 skott 9 mm. Han säljer det till kraftigt reducerade priser, helst för mat eller sprit.

Fordonet

Man färdas tydligt bland lämningar från den gamla tiden. Grå slät sten täcker fläckvis marken och låga rester av murar skyntas här och var i undervegetationen. Framför gruppen mynnar skogen ut i en liten glänta. Mitt i gläntan står en låg metallkonstruktion, som ett lågt hus, på en större fläck av den släta gråa stenen. Har RP sett fordon tidigare står det ganska klart för dom att detta är ett ganska sönderfallet fordon från den gamla tiden.

Bilen innehåller efter genomsökning: ett ID-kort typ I, ett par solglasögon, en varningstriangel, två sikbaggas som sniffar runt efter RP:s goda krut. Om RP ställer ifrån sig packning eller vapen för att söka igenom bilen så söker sikbaggarna i första hand upp detta krut, i andra hand

försöker de kråla upp på en person för att komma åt krutet. Det rör sig om två normalstora exemplar.

Sikbaggas

Två stycken

STO: 3	INT: 4	SMI: 7	VIL: 7			
KP: 6	TT: 3	SB: 0	FF: 6 m/SR			
Pansar: Skal ABS 1						
Attack	Init	%	Skada	Pen	Pål	
Bett	7	49	1T10	-	-	
Explosion	7	35	3T6	-	-	

Fabriken

På förmiddagen, efter att ha vandrat bland låga rester av byggnader från förr, reser sig en lite högre vägg en bit framför er i skogen. Det finns inget tvivel; nu är man inne i zonen. Väggen visar sig vara ganska intakt om än trasig upptill. Klättrar någon upp är det 40% chans att delar av väggen rasar ner och den klättrande får slå Undvika för att ta halv skada av 2T6 i fallet. Går man runt byggnaden ser man att det finns ett flertal ställen där väggen är såpass nedrasad att det går att klättra in i byggnaden. Taket är delvis helt med stora hål där det rasat in. Går man runt byggnaden ser man dessutom ganska snart vad som uppenbarligen varit ingången. En metallskiva ligger på marken framför en gapande tom dörröppning som leder in i dunklet. Inne i ruinen råder en dämpad tystnad endast bruten av enstaka prasslanden, mystiska metalliska kling och då och då ett svagt hasande ljud. Här och var har golvet, som består av en mycket slät och grå sten, spruckit och släppt igenom växtlighet. Ljuset som silar ner genom taket räcker knappt till för att kasta ett grönaktigt sken på fornlämningarna.

Ingången

Det är bara att traska in eftersom dörren är öppen. Vad som inte är helt uppenbart (-15% på lakttagelseförmåga) är att det sitter någon form av sensor i dörröppningen. Om inte denna deaktiveras (Fällor begränsat av Teknologi) så kommer Vaktaren aktiveras. Detta gäller även om någon försöker klättra in i fabriken genom ett fönster.

Vaktaren

En urgammal, och numera tämligen defekt, vaktarrobot vakar över fabriken som den gjort i århundraden. Dess verklighetsuppfattning har fått sig allvarliga störningar och numera betraktas allt som rör sig mer eller mindre som inkräktare. Robotar betraktas däremot som förstärkningar och kommer att välkomnas.

Terrorrobot modell Vaktare

Vaktarroboten har varit i fabriken sedan dess förfall. Den har skyddat den mot alltmer underliga varelser och fått utstå mycket. Dess verklighetsuppfattning är helt rubbad och beteendespärren sedan länge utbrunnen. Chockbatongen är i gott skick och leksakspistolen ses som en

riktig laserpistol. Pistolen ger dessutom ifrån sig ljud ungefär som en riktig skulle göra.

STO: 20	INT: 10	SMI: 15	VIL: 12		
KP: 40	TT: 20	SB: 1T6	FF: 10 m/SR		
Pansar: Kevlar ABS 8					
Attack	Init	%	Skada	Pen	Pål
Chockbatong	15	45	1T6+Chock*	-	-
Defekt laserpistol**	19	50	Ingen	-	-

* Se regelboken för detaljer

** Väktarens laserpistol har sedan länge varit trasig. Den har dock hittat en leksakspistol i ruinerna som den glatt använder istället. Den skjuter precis som vanlig och om den träffar samma person två gånger kommer den personen att ignoreras eftersom väktaren är övertygad om att denne är oskadliggjord.

Efter den rätt bisarra striden är det bara att plocka den stackars roboten på 1T6 reservdelar om man vill och kan.

Hålet i golvet

Ett hål i golvet leder ner i ett kompakt mörker. Inget ljus skiner ner. Har RP ficklampor är det bara lysa ner, men facklor eller lyktor räcker inte. På botten kan ett flertal runda, gröna tingestar skymtas. Om en fackla släpps ner så smäller det. De gröna sakerna på botten är frökapslar till en speciell växt som skapar vätgasfyllda blåsor som sedan släpps upp i luften för att spridas. Ett lyckat Undvika ger halv skada, misslyckat Undvika ger 4T6 i skada i den kraftiga explosion som följer. Det är tre meter ner till golvet under. Frökapslarna är inte farliga om man inte utsätter dom för eld.

Asgnagarna

En låda av plastics står halvt begravd under diverse bråte. Ett lyckat slag för laktagelseförmåga avslöjar att lådan ger ifrån sig ett vagt prasslande ljud. Den är bebodd av en flock asgnagare som anfaller för att skydda sitt bo om lådan rörs. Lådan innehåller ett slag på fyndtabellen om SL är generös.

Asgnagare

Fyra stycken

STO: 4	INT: 5	SMI: 11	VIL: 4		
KP: 9	TT: 4	SB: -2T4	FF: 5 m/SR		
Pansar: Skrovligt pansarskinn ABS 2					
Attack	Init	%	Skada	Pen	Pål
Bett	11	55	1T6*	-	-

* Sjukdomsrisk. Se Zonernas Zoologi

Liket

Begravd under resterna av en nedfallet tak ligger kvarlevorna av en misslyckad zonfarare. En genomsökning

av liket ger en 10 mm K-pist med PÅL: 42/60 och med tre skott i magasinet.

Källaren

Källarrummet har en gång som leder in i mörkret samt en stängd metall dörr. Gången leder till en toalett med två bås och två bevarade toalettstolar. Dörren är låst och tål 30 KP innan den går upp. Låset är lätt att dyrka upp om man kan det. Innanför dörren finns ett gammalt förråd som är tämligen väl bevarat. I förrådet finns en maskin som innehåller reservdelen! Den fås ut på samma sätt som ur en robot.

Spelledartips

Äventyret är kort och kan med fördel läggas in som en händelse under en resa. Det enda som verkligen krävs är att det finns en lämplig skog bredvid färdvägen samt att någon i gruppen har Reparera och gärna Teknologi. Det är också ett ganska rakt äventyr utan större möjligheter att göra bort sig totalt. Är någon i gruppen robot så underlättas mötet med Väktaren. Rollpersonerna skulle antagligen tjäna mer pengar på att ta reservdelen till en marknad och sälja den där istället men får på detta sätt chansen att göra en verkligt god gärning. Vad gäller fynd så kan man lätt lägga in till exempel slag på fyndtabellen i Förrådet eller i Fabriken om SL vill. Vill man öka svårighetsgraden kan man göra följande:

- Fler ärghanar under besöket på Bertrands gård
- Fler asgnagare gömda i lådan som går att finna i fabriken
- Hells klockor, eller köttros istället för frökapslarna i källaren
- Giftgröna kan finnas här och var i fabriken

Erfarenhet

Längd: 2. Det är ett äventyr som tar en eller två sessioner att slutföra.

Risk: 4, det finns gott om monster som kan göra livet mycket surt och kort för RP om dom missköter sig.

Komplexitet: 1 Röd tråd genom hela äventyret. Visst kan man som SL låta RP villa bort sig i skogen men har man inget syfte med detta är det bara onödigt.

Rollspelände: Efter hur RP spelas.

Om man som SL vill vara extra snäll kan denne även ge RP 1 i Rykte efter detta äventyr eftersom Bertrand kommer att tala vitt och brett om RP:s hjälteinsats om de inte direkt ber honom låta bli.

TRAKTORN

Författare: Stefan "Dark Hibiskus" Karlsson
 Tribunalens bedömning: Alstrets sinnrikt utplacerade rökdiräer förmår inte skymma att detta är ett synnerligen medryckande och efterhängset litet äventyr. Tribunalen faller givetvis pladask för äventyrets huvudperson – den kelsjuka och missförstådda Traktorn – och önskar bara att vi fått veta mer om dess vidare öde. Scenariots svaghet är möjligtvis dess längd.
 Utmärkelse: Författaren erbjuder automatiskt medlemskap i Rör inte min Mekka.

Ett äventyr till Mutant: Undergångens Arvtagare i vilket rollpersonerna konfronterats med en automat från den gamla tiden med den dåliga smaken att slumpmässigt vålla folk och mutanter skada. Som en underlig postapokalyptisk nyck väljer vidundret att låta sig präglas på en av rollpersonerna och gör allt som står i dess makt för att skydda denne vilket inte blir helt problemfritt då maskinens inre kretsar inte är i skick till särdeles djuplodande analyser...

Bakgrund

Enhet 11, en av de ursprungliga sprängarna, har irrat sig upp från underjorden för att möta en värld den inte alls förstår. I ett par dagar har den terroriserat trakterna RÖ befinner sig i och skördat inte mindre än åtta olycksaliga dödsoffer. Automaten är absolut inte av ondsint natur, snarare tvärtom. Däremot är den ytterst nervöst lagd. Man skulle kunna säga att den har ett känsligt avtryckarkretskort.

Då Enhet 11, innan katastrofen, sköttes av en ofrivillig ingenjör med obehagligt cynisk humor har automatstackaren drabbats av en mycket säregen och kluven personlighet. Ingenjören, som Enhet 11 lärt sig kalla Husse, ägnade överblivna stunder åt att prägla automaten på sig själv och göra den nervöst inställd till omgivningen. När Enhet 11, som Husse kort och gott kallade Traktorn, blev för vildsint använde Husse helt enkelt sin fjärrkontroll för att starta om den. En lätt lösning innan katastrofen, en svårare i gryningsvärlden skall det visa sig.

Traktorn har de senaste dagarna drivit omkring för att lokalisera sig i ett område som inte alls verkar finnas i dess navigationssystem. De varelser den stött på har den helt enkelt skrämt bort genom att skjuta ihjäl dem. När RÖ kommer in i bilden har Traktorn nyss dundrat ut ur en skogsdunge, fått syn på en grupp lantarbetare och "skrämt bort" dem.

Inledning

Detta äventyr utspelar sig någonstans i Pyrisamfundet, förslagsvis dess nordöstra delar då det är minst ovanligt att stöta på en Terrorrobot modell sprängare i dessa trakter. RÖ bör vara på resande fot när äventyret har sin

början och det borde gå bra att klämma in som ett mellanäventyr i en större kampanj. Fakta och regler om Sprängaren finns på sid. 108-109 i Zonernas Zoologi och trots dess destruktivitet och höga "stridsvärden" behöver detta äventyr inte sluta allt för blodigt för RÖ om de sköter sina kort väl.

Handlingen tar sin början in medias res när rollpersonerna möter en skock människor som flyr hals över huvud. Det är ett tiotal enkla bönder och med ett lyckat slag i lakttagelseförmåga kan RÖ se att en av dem har ett ymnigt blödande sår i höger arm. Några av dem skriker i rädsla och alla springer så fort benen bär. Den blödande mutanten har osedvanligt långa ben men klarar, tack vare blodförlusten, nått och jämt av att hålla jämna steg med de andra. En kvinna, som också hamnat lite på efterkälken, vänder sig snabbt om när hon passerat RÖ: "*Akta er, vägfarare, ropar hon, mekanistiskt missfoster!*"

Den första konfrontationen

Om RÖ vill undvika konfrontation kan de välja att fly eller gömma sig. En flykt resulterar i att Traktorn hinner upp dem oavsett hur snabba de är. Den outröttliga automaten har spenderat tillräckligt med tid i underjorden för att vara villig att larva fram genom fält och skogar i en evighet. Om RÖ flyr tillsammans med lantbrukarna kommer Traktorn att skjuta ihjäl ett par stackare till innan den hejdar sig enligt nedan. Om RÖ gömmer sig slås ett motståndsslag mellan Traktorns lakttagelseförmåga och den klumpigaste RÖ:ns Smyga/Gömma sig. Då traktorn sitter inne med 98 % torde upptäckten vara ett faktum.

Låt rollpersonerna tro att det kokta fläsket är stekt för ett ögonblick när Traktorn riktar sina vapen mot dem. Om gruppen är väl rustad för strid kan de utsättas för en eller ett par rundors strid innan automaten stannar upp. När den siktar på en av rollpersonerna kommer den av sig och får något nostalgiskt i lysdioderna. "*Husse!*", utbrister den med en kärleksfull stämma, "*Det är verkligen du...*" Om man inte visste bättre skulle man kunna tro att den hade gråten i halsen.

En tillgiven automat

Traktorns skadade kretsar misstar en RÖ för att vara dess operatör. Vilken RÖ det rör sig om är upp till SÖ och det behöver inte alls vara en människa eller ens den mest människolika mutanten. Traktorn kommer att envisas med att kalla denna RÖ Husse vad denne än påstår sig bära för namn. Den följer Husse överallt och kommer riva väggar för att få vara nära sin återfunna mästare.

Traktorn kommer troligtvis ganska snart acceptera övriga RÖ som Husses vänner men när den konfronterats med SÖP i alla dess former intar den direkt försvarsställning och

attackerar om Husse inte uttryckligen ger den order att låta bli. RP har hamnat i en, minst sagt, knepig situation. Några tänkbara händelseförlopp står nedan:

- Sakta men säkert lär RP sig hantera Traktorn i vildmarken då mötena med andra är relativt få. De kanske till och med ser den som en tillgång för att försvara sig mot rövare eller andra antagonister.
- När Husse somnar första gången efter att RP träffat Traktorn kommer den att löpa amok. Övriga rollpersoner ligger riktigt illa till men förhoppningsvis vaknar Husse snabbt och kan lugna den vildsinta automaten. Detta kommer att bli ett stort problem då ingen kommer att kunna befinna sig i Traktorns närhet när Husse sover. Det finns många möjligheter till kreativitet för RP att ordna med det praktiska kring detta.
- RP besöker en by eller, än värre, en stad. Intrycken blir för mycket för Traktorn som kommer att löpa amok. I en by är förödelsen troligtvis total medan militär kommer kallas in i en stad. En häftig strid kan läggas in då invånarna tror att RP är banditer som styr terrorroboten. Om Husse skulle dödas eller slås ut kommer Traktorn att löpa amok mot allt och alla och inte ge sig förrän den är helt förstörd. Om RP tyckt Traktorn varit praktisk kanske de nu inser svårigheterna i umgänget med en labil mördarautomat från den gamla tiden.
- Efter ett tag börjar Traktorn öppna upp sig och tala om sin ångest för RP. En ångest som stegvis byggs upp av nervositet och som Husse alltid brukade bota med en så kallad "reboot". Traktorn kommer be Husse att bli rebootad och blir än mer deprimerad och labil när den inser att Husse inte längre har fjärrkontrollen.
- Om RP tar sig tid att tala med automaten, dess labila tillstånd till trots, och försöka agera hobbypsykologer kommer den så smått att börja intressera sig för att hjälpa sig själv. Låt RP diskutera med Traktorn och om de har idéer om hur dess tillstånd kan förbättras lyssnar den intresserat till en början och inflikar till och med egna kommentarer för att sedan, i en humörmässig dal, avfärda teorin.

Slutalternativ

Några sätt som äventyret kan sluta på står med nedan.

Det våldsamma slutet

Förr eller senare kommer RP behöva göra sig av med Traktorn och våld kan givetvis vara en lösning. Om RP attackerar Traktorn behöver SL inte spara på krutet. Skjut tillbaka för allt vad den är värd. Traktorn kommer dock aldrig skada Husse under några som helst omständigheter. Även här kan RP komma med kreativa lösningar på problemet. De kan till exempel låta Husse

ensam förstöra Traktorn, något som bör spelas upp ångestfullt. Traktorn bönar och ber till "snälla goda Husse" att låta bli och frågar vad den gjort för ont. Den lovar att bättra sig och bli en pålitlig tjänare.

Hur RP än tar död på Traktorn kommer dess sista handling vara den hjärtskärande frågan "Varför?" ackompanjerat av tårar av brun hydraulolja från de sista fungerande lysdioderna.

Hitta fjärrkontrollen

När det känns som rätt läge får Traktorn in signaler från sin fjärrkontroll. Det är faktiskt så att fjärrkontrollen överlevt tidens tand och nu finns i ägo hos en galen skrotsamlare vid namn Pryo. Den används som smycke i det pannband Pryo bär. Pryo är av samma klass och kön som Husses alter ego och till och med ganska lik denne. Förhoppningsvis slutar likheterna vid utseendet. Pryo är en manisk eremit som, inte helt olik Traktorn själv, är minst sagt nervös i främlingars närvaro.

Pryo har kliat sig i pannan under analyserandet av en forntida Soda Streamer och råkat aktivera kontrollen. Det bör inte vara några problem för Traktorn att lokalisera Pryos gömställe som kan vara beläget i en skog, en grotta, i zonen eller liknande. Trots att det är relativt nära får terrängen gärna vara oländig och ett eller annat odjur från Zonernas Zoologi är kanske inte helt fel att stoppa in på vägen för att tillfredsställa en slagsmålshungrande äventyrargrupp.

När RP dyker upp kommer Pryo att skjuta ett par varningsskott med sitt 5,56 repetergevär. RP kan försöka visa sina fredliga avsikter eller strida. Pryo har samma grundegenskaper, förmågor och sekundära egenskaper som Husse men 63% i Gevär, 38% i Undvika och 57% i Närstrid. För fri lejd till en tveksam Pryos gömställe måste RP lägga ifrån sig sina vapen. Oavsett vad RP har att erbjuda kommer Pryo aldrig lämna ifrån sig sin "tredje ögonsten" som fjärrkontrollen kallas.

Vad RP än gör kommer Traktorn att släppa sin prägling till RP:n den tidigare kallade Husse och istället tro sig tillhöra Pryo. Ge RP ett par SR att reagera innan Traktorn öppnar eld mot dem. Om de dödar eller skadar Pryo allvarligt kommer Traktorn gå bärsärk mot dem. Förhoppningsvis kommer de att inse situationens allvar och agera innan det hela går över styr.

Det öppna slutet

En kvicktänkt RP kan slita fjärrkontrollen från Pryo och medelst ett teknologislåg reboota Traktorn. Detta kommer att resultera i att den slocknar helt för att aldrig starta igen. Kretsarna är så pass defekta att detta blir den slutgiltiga rebooten. En annan god variant är att fly hals över huvud - Traktorn kommer att stanna kvar och det ursprungliga problemet kommer att vara löst. Detta samtidigt som Pryo kommer bli överlycklig över att ha Traktorn som livvakt.

Det finns säkert många kreativa lösningar även här och det är bara att improvisera utefter RP:s upptåg. Om RP inte

tar sig för något konstruktivt återstår strid. Pryo kommer glatt att blanda sig i på Traktorns sida. I händelse av att Traktorn och Pryo nedgörs kan RP, förutom repetergeväret och ett antal reservdelar från Traktorns rykande lekamen, få

slå 3 slag på fyndtabellen när de söker igenom Pryos läger. SL får avgöra i vilket skick som fynden är. I slutändan kommer förhoppningsvis detta framförallt att bli en god anekdot att berätta för barnbarnen.

TRÄDGÅRDSSKÖTSEL FÖR HUVUDLÖSA

Författare: Henrik "Dr Moreau" Örnebring

Tribunalens bedömning: Ett väljudande alster som tonger hur ett fränt zoologerande äventyr skall se ut; finurlig intrig, intressanta SLP och oväntade vändningar. Scenariot har dessutom stor potential att kunna byggas ut vidare. Det är endast en bitvis haltande logik som hindrar det från en klockren förstaplacering.

Utmärkelse: Författaren upptas som hedersmobster i Stroganoffs gangsterklan.

Bakgrund

Den årelystne kunskaparen, växtspecialisten och f d zonfararen Bruno Melker Syro (IMM) vill kröna sin karriär som växtkännare med en lärd, grundligt efterforskad essä om Hells Klockor, den enda zonplanta av rang han ännu inte studerat. Tillsammans med sin gamle äventyrarkamrat Gottmar Grip (IMM) organiserar han en expedition till Hedemora Hell för att inhämta ett eller flera exemplar av Hells Klockor – levande exemplar. Grip behöver pengar för att betala sina spelskulder till brottsmagnaten Falco Stroganoff (MD-varg), och accepterar med glädje uppdraget då Syro betalar bra. Syro, Grip och ett några inhyrda hårdingar ger sig iväg till Hedemora Hell. Den välförberedda och öronkåpsförsedda expeditionen finner och gräver upp ett praktfullt bestånd om fyra Hells Klockor, som lastas ombord på en ljudisolerad vagn. Men när expeditionen åter närmar sig Hindenburg tar sig några veckors nervpirrande försiktighetsåtgärder ut sin rätt och en av expeditionens inhyrda medlemmar, legosoldaten Bobby Bräck, glömmar sina öronkåpor under en nattlig kissutflykt. När resten av sällskapet vaknar finner de Bobby Bräcks huvudlösa kropp hos Klockorna i vagnen. Kroppen begravs nödortfigt och expeditionen reser snabbt tillbaka till Hindenburg. Några dagar senare upptäcks kroppen, vilket förorsakar en snaskig artikel i Polisgazetten men inte så mycket av efterforskningar. Klockorna installeras i Bruno Melkers för ändamålet förberedda källare.

Gottmar spelar förstas redan samma kväll till sig en ny skuld till Falco, och den desperate och klädsamt samvetslöse Gottmar accepterar Falcos erbjudande om att arbeta av sina skulder genom att agera indrivare och våldsverkare för Falcos brottsorganisation. Gottmars första uppdrag blir att ta en notoriskt återbetalningsovillig spelare (Otto Vricksell, MM) av daga på något uppseendeväckande och kladdigt sätt, så att andra skräms till tystnad och Falcos rykte som kompromisslös brottskung växer. Gottmar kontakter Bruno Melker och utverkar tillstånd att använda Klockorna för sitt mordiska ändamål. Det passar Bruno Melker utmärkt eftersom Klockorna alldeles uppenbart lider av att de saknar sin naturliga näring (de ulkbringor Bruno Melker matat dem med hittills har inte visat sig tillräckliga). Gottmar tillfångatar stackars Vricksell och dumpar honom i Bruno Melkers källare. När växterna

har fått sitt lämpar Gottmar den huvudlösa kroppen på en gödselstack i Hundängen. Den huvudlösa kroppen föranleder en stor artikel i Polisgazetten (där händelsen dock ej sätts i samband med det tidigare huvudlösa dödsfallet, se ovan) och Falco sätter som planerat skräck i både gäldenärer och konkurrenter. Nästa offer blir Isidor Grööt (MM), ledare för det rivaliserande gänget Gröötskallarna. Isidor kidnappas och när Hells Klockor är färdiga lämnas den huvudlösa men ändå lätt igenkännliga kroppen (Isidor Grööt har fyra armar och svans) i Hundängen, i utkanterna av Gröötskallarnas territorium. Två spektakulära mord blir i Polisgazetten till en regelrätt brottsvåg – "Huvudmorden", som de kallas.

Nästa tilltänkta offer är trädgårdsmästaren och societetsälsklingen Lukas Decker. En Decker-designad trädgård är en statussymbol i förnäma kretsar. Lukas själv har slagit sig på en dekadent glidartillvaro med slummande i Hindenburgs demimond som favoritsysselsättning. Naturligtvis har även han en stor spelskuld till Falco Stroganoff. Falcos ego sväller av framgångarna med Gottmar Grips otäcka mordmetod. Nu är det dags att visa att ingen går säker, inte ens överklassträdgårdsmästaren Lukas Decker. Han öronmärks för en växtlig död. En sen kväll dunkas herr Decker i bakhuvudet och lämnas i Bruno Melkers källare.

Men anledningen till att Lukas Decker kunnat nå sådana framgångar i trädgården är att han är psimutant – visserligen bara med en enda mutation, Växtkontroll, men den har han lärt sig utnyttja till max. När Lukas vaknar upp i källaren och börjar höra Klockornas förföriska sång aktiverar han sin mutation. Han kommenderar en av Klockorna att lösgöra sig från sin täppa – med hjälp av dess rotkraft lyckas han få upp dörren, och flyr ut ur källaren med Klockan i släptåg, en livvakt i växtform. Men Lukas är fortfarande medtagen av smällen i huvudet och stapplar uttröttad in på en bakgård där han hittar en jordkällare att gömma sig i. Turligt nog hör bakgården till en nyligen nedlagd krog, och jordkällaren är naturligt ljudisolerad, så Klockan skördar inga nya offer medan Lukas är medvetslös. När han så småningom vaknar, vaknar också hans samvete: han inser att han är den ende som står emellan Klockorna och fler dödsfall. Men han kan inte lämna Klockan i jordkällaren, då risken finns att någon går förbi tillräckligt nära för att trots allt höra zonväxtens lockrop. Att transportera en vandrade, Växtkontrollerad planta längs stadens gator tilltalar honom inte heller p g a riskerna både för honom själv och andra – så Lukas stannar i jordkällaren för att bevaka och betvinga Klockan. Med några frön han har med sig plus sin mutation kan han ordna mat och vätska åt sig själv, men inte hur länge som helst. På något sätt måste han neutralisera plantan – den

är för ihärdig för att den klene Lukas ska kunna förgöra den med handkraft, och om han befäller den att rota upp sig kommer den ändå att slå rot igen så snart han förlorar koncentrationen eller måste sova...

Nuläge och möjliga händelseförlopp

Gottmar upptäcker förstas snart att hans tilltänkta offer och en av Klockorna har försvunnit. Panik! Hans framtida finansiella status och trygghet i den undre världen hänger på att han kan fortsätta förmedla sina vegetativa mördartjänster till Falco Stroganoff – ett offer som kommit undan, och som dessutom vet var plantorna finns, kan rasera hela Gottmars tillvaro. Han inleder ett intensivt sökande efter Lukas genom att leta upp alla ställen där den försvunne trädgårdsmästaren kan tänkas finnas. Han försöker hålla sig undan från Falco så gott han kan tills han rätt upp situationen. Dessutom måste han också hjälpa Bruno Melker med att förbereda en flytt av Klockorna, se nedan.

Bruno Melker blir vansinnig när ett av hans specimen försvinner. De kvarvarande tre Klockorna reagerar inte väl på att skiljas från sin frände och börjar vissna. Han bannar Gottmar för att ha låtit detta hända men förser också sin vän med en större summa pengar för att underlätta dennes jakt på den försvunne Lukas Decker och den saknade Klockan. Samtidigt börjar han förbereda sig på att flytta Klockorna – han hyr en lagerlokal i hamnen och börjar transportera dit jord och bygga växtbäddar, samtidigt som han också försöker ordna med någorlunda ljudisolerings i lokalen. Inom tre-fyra dagar kommer han att flytta Klockorna dit med hjälp av Gottmar och den ljudisolerade vagn han tidigare använt för ändamålet.

Falco kommer ganska snart att fatta att något gått snett när Lukas Decker inte dyker upp som ett huvudlöst lik de närmaste dagarna. Han måste leta rätt på Gottmar och fortsätta med de spektakulära morderna på sina rivaler, annars kommer konkurrenterna hinna hämta andan och rentav liera sig med varandra för att slå tillbaka och starta ett regelrätt gängkrig. Samtidigt har han själv svårt att röra sig obehindrat – polisen har honom under bevakning då de är övertygade om att han har med Huvudmorden att göra, även om han själv såklart har vattentäta alibin. Han skickar ut sina trogna hejdukar Mugsy (MD-mullvad) och Martina (MD-vessla) för att leta reda på Gottmar och ta reda på vad som hänt. Efter några dagars efterforskningar och spionerande har Mugsy, Martina och Falco lyckats pussla ihop tillräckligt mycket för att fatta att Lukas försvunnit med en av Klockorna. Falcos fokus skiftar då till att finna Lukas och Klockan – med sin egen Klocka behöver han inte den opålitlige Gottmar, resonerar han.

Lukas sitter i sin jordkällare och blir hungrigare och hungrigare och tröttare och tröttare, samtidigt som han har svårt att se någon lösning på sitt dilemma. Efter tre-fyra dagar av orolig sömn och helt vegetarisk diet kommer Lukas i desperation bestämma sig för att kommendera

plantan att under natten vandra med honom till hans hem och trädgårdsmästerirörelse, det enda ställe där han alldeles säkert kan finna häcksaxar och utrotningsmedel starka nog för att ta den envetna Klockan av daga. Det kommer att bli en vådlig färd genom Hindenburgs gator och gränder, särskilt om någon under tiden stör hans koncentration så att plantan kan börja spela sin dödliga melodi igen... Om Lukas lyckas med sin vågade plan kommer han sedan gå till polisen och leda dem till Bruno Melkers källare (med en vittnesutsaga som inte inrymmer att han är psi-mutant, så klart).

Andra intressenter är bl a polisen, anförda av kommissarie Sixten Plack (IMM) som leder utredningen om Huvudmorden, vilka är intresserade av att finna förövaren men allra helst av att binda Falco Stroganoff till morderna. Plack är intelligent och plikttrogen, men anar såklart inte att mördaren finns att söka i växtriket. Dock är det möjligt att polisen efter att ha hört tjallare och andra börjar rikta sina misstankar mot Gottmar, som då måste handskas med polisens närvaro samtidigt som han letar efter Lukas. Så har vi också Gröotskallarnas tillförordnade ledare, Hycklas Mankemang, som törstar efter hämnd på Falco Stroganoff och hans anhang, men som än så länge inte vågar göra något... Men efter ett par-tre dagar, då några trevare till andra gäng fått positivt gensvar på en allians mot Falco Stroganoff, börjar Gröotskallarna rusta för gatukrig. Polisgazetten har förstas också ett par murvlar ute som bevakar Huvudmorden, Lukas Deckers försvinnande (som inledningsvis inte sätts i samband med Huvudmorden) samt senare också det förestående gängkriget. Gazetten-reportrarna trampar runt, följer ledrådar och skuggar både poliser och tjuvar, och är i första hand förstas intresserade av att få en bra story. De kan fungera som hinder eller hjälp till RP beroende på situation och behov.

Denna beskrivning utelämnar förstas en viktig aktörsgrupp: RP, som kan blandas in i denna härva på flera olika sätt (se nedan). Utifrån ovanstående beskrivning av de olika inblandades mål och ungefärliga tidsplaner kan SL improvisera fram vad de tar sig för när RP börjar lägga sig i, och hur olika SLP reagerar på varandras planer och handlingar. Tänk på att situationen är dynamisk och att alla intressenter har sina egna mål när du bestämmer om en grupp vid ett givet tillfälle är fientligt eller vänskapligt inställda till RP. De flesta grupperingar kommer gärna att försöka utnyttja RP för att nå sina egna mål, genom att ljuga eller erbjuda RP mer betalt (om erbjudandena är sannfärdiga eller ej lämnar vi till SL att avgöra).

Hur få in rollpersonerna?

RP kan anställas av någon (anhörig till Otto Vricksell, modstulna Gröotskallar) att finna Huvudmördaren. De kan också anlitas av en aristokrat med ogräsproblem för att hitta den försvunne trädgårdsmästaren Lukas Decker. Otto Vricksell kan bytas ut mot en gammal bekant till RP, liksom

Isidor Grööt – särskilt om RP brukar röra sig i Hindenburgs undre värld. Ett alternativ är att RP på sina stadsvandringar hittar antingen Ottos eller Isidors kropp, och fortfarande finns på plats när polisen kommer. För att rentvå sig själva måste de hitta den riktige Huvudmördaren samtidigt som de är på flykt undan ordningsmakten.

Efterforskningar

Tänk under RP:s efterforskningar på att Gottmar, Bruno Melker, Falco och hans hejdukar, polisen etc också luskar i ärendet, alla med sina egna mål och medel. RP bör vid olika tillfällen stöta på de andra SLP i sitt sökande. Utifrån beskrivningen av nuläget och troliga händelseförlopp ovan får då SL bedöma vad som händer. Ledtrådar till vad som hänt finns huvudsakligen i form av information som olika SLP sitter inne med (i bakgrunden framgår ungefär vilka som vet vad). I stor utsträckning hänger lösningen av mysteriet på att RP lyckas få fram denna information från olika SLP. Detta kan ske på flera sätt: genom våld, hot om våld, list, spioneri, Dominera, etc.

Mordoffren har hittats utan huvud. Huvudet verkar ha avlägsnats med hjälp av stark syra, och offren har antagligen klubbats medvetslösa innan dess – de har krosskador på skuldror och nacke (kunskap om Hells Klockor är mycket sällsynt så ingen sätter dödsfallen i samband med denna växt). Den allmänna teorin hos polis, Polisgazetten och i den undre världen är att Falco Stroganoff på något sätt ligger bakom, då båda offren har anknytning till honom och Falco själv spridit ut ryktet att den som inte passar sig för honom kommer att hamna i en gödselstack utan huvud. Denna information kan på något sätt fås via polis, liksyningsmän eller tjallare.

Via Polisgazetten kan man få samma information som ovan, och om man pratar med rätt person kan denne erinra sig det första Huvudmordet (det på Bobby Bräck), vid tidpunkten undangömt i en notis eftersom det sammanföll med den årliga Maximalmassakern, en stor bodybombingtävling på Thorulfshov. Än så länge har ingen på Polisgazetten kopplat ihop händelserna. Gör man det kan efterforskningar i Bobby Bräcks död och förflutna lätt leda vidare till information om att hans sista arbete var för Syros och Grips expedition till Hedemora Hell – och därmed vidare till Syro och Grip. Polisgazetten har haft en artikel om Lukas Deckers försvinnande, men vet inte mer än att han inte dök upp vid ett avtalat möte med en klient och att han inte setts till sedan dess.

Lukas klienter och medarbetare vet ingenting om försvinnandet, eller att Lukas är psi-mutant (de tror att han

är IMM). Däremot kan hans vänner och bekanta om de pressas berätta om hans passion för spel och utfärder i slumkvarteren, särskilt till Guldgrottan, Falco Stroganoffs spelhåla. Alla Lukas potentiella tillhåll (hem, vänner, klienter osv) saknar spår efter honom.

På Guldgrottan kan Falcos gängmedlemmar avtvingas information om Gottmar Grips roll i det hela, och att Lukas Decker var nästa tänkta offer men att han verkar ha gått under jorden för att klara sig. Gängmedlemmarna har högst varierande insikter i Falcos planer och spekulerar själva i var och hur Huvudmorden begås.

Övrigt

Ledtrådar till var Lukas Decker befinner sig kan man inte på allvar få förrän man har spårat Huvudmördarna till Bruno Melkers källare – i ett trängt läge kan både Gottmar och Bruno Melker tänka sig att berätta vad som hänt, om det kan rädda deras liv (naturligtvis kommer de i första hand att försöka lura RP att ta sig in till Klockorna och falla för deras sång). Först då kan RP lista ut att Lukas p g a sina skador kanske inte kunnat fly ända hem, och en undersökning av närområdet kan leda dem till den nedlagda krogen och dess jordkällare – nästan det enda tänkbara gömstället för någon som släpar på en glupsk Hells Klocka. Har RP vidare följt upp Bobby Bräck-spåret eller forskat i Gottmar Grips bakgrund och konfronterar växtexperten Syro kommer han att köra dem på porten och så snart som möjligt kontakta Gottmar. Det är även möjligt att Gottmar är hemma hos Bruno Melker när RP träffar kunskaparen, och kan då ingripa eller uppmärksammas av RP som det faller sig lämpligt.

Slut?

Konstruktören ser gärna en spektakulär slutstrid där RP, Gottmar, Lukas och Klockan, Mugsy och Martina (och kanske även polisen och Gröötskallarna) konvergerar kring jordkällaren när Lukas ger sig iväg på sin dödsföraktande Klocktransport. I detta kaos är det förstas som upplagt för Lukas att tappa koncentrationen och Klockan att skörda nya offer... Gottmar är förberedd och slår till reträtt till källaren, dit RP kan förfölja honom (om de klarar sig undan Klockans hypnotiska låt) och slutligen konfrontera Gottmar, Bruno Melker och de kvarvarande Klockorna. Men äventyret kan förstas sluta annorlunda. Kanske blir RP frivilligt eller ofrivilligt ägare till de livsfarliga växterna? Kanske förgörs Klockorna, men Bruno Melker har en undansmusslad frökapsel på sitt arbetsrum...

ADMINISTRATÖREN SOM FÖRSVANN

Författare: Patrik "vonVinkelslip" Lundquist

Tribunalens bedömning: Ett kloklickande snuskdjursalster som grundat i vardagliga knegarbekymmer lämnar rollpersonerna chansen att delta i en undervärldslokaliserad jakt av smölvisk natur. Handlingens enkla form lämnar det som ett ypperligt stickspår i en kampanj eller inledning till ett större äventyr.

Utmärkelse: Författaren erbjuds medlemskap i den Hindenburgska gourmandklubben för Åländsk istertaffel

En berättelse om morasiter och vikten av god hygien

Inledning

Äventyret börjar i RP:s kvarter i Hindenburg (bor inte RP i Hindenburg så råkar deras pensionat ligga i kvarteret). Kvarterets stolthet är det nybyggda kvartersdasset baserat på de senaste kunskapliga teorierna om De gamles renhållningsmetoder. Även om de äldre i kvarteret muttrar om nymodigheter kan ingen förneka att det vita porslinet är mycket vackert och att lukten definitivt är att föredra framför det gamla torrdasset. Det enda problemet är att man måste pumpa upp vatten till tanken på taket som ombesörjer spolningen i de åtta små basen. Så istället för att samlas i tunnor och köras ut på fälten försvinner nu kvarterets träck ner i den nya Gryningskloaken. Om RP är bofasta i Hindenburg är det att föredra om SL kan baka in dassbyggandet i bakgrunden i tidigare historier. Om RP bor i ett underklassområde som till exempel Kopparberget har nymodigheten inte finansierats av staden utan av den kände filantropen S. Hjärpenståål. Det spelar dock ingen som helst roll för äventyret.

Ovälkomet besök

Vi börjar in media res. En RP har tidigt på morgonen ärende till det gemensamma dasset (låt det ske på RP:s eget initiativ, gärna efter en gårdagskväll med ett större ölmustintag). Kyllig gryning, fågelkvitter, en frisk morgon i en vaknande stad. Stämningen byts plötsligt i skräck då ett kloförsatt, bepansrat vidunder kastar sig mot RP då dassdörren öppnas. Det är såklart en morasit som brutit sig upp genom hemlighusetets golv från kloakerna. Besten är inte ensam.

RP och resten av kvarteret väcks av skrik och larm och hinner förhoppningsvis rädda sin kumpan innan han dras ner i underjorden. Strid utbryter nu på kvarterets bakgård. Vilda morasiter rusar omkring, tränger ned i vedkällare och ställer allmänt till otyg. Balansera motståndet mot RP:s förmåga men låt det ta sin tid och utnyttja möjligheterna kampen i en så ovanlig miljö ger. Låt brunnar, soptunnor, grannar, barn, husdjur, blomkrukor och sopkvastor komma till oväntad användning.

Morasiterna är framförallt inriktade på att försvara dasset som de verkar se som sitt territorium. Är RP kvicka och

dådkraftiga kan de mota in morasiterna och barrikadera dörarna innan någon förolyckas. Många har dock skadats och gamla fru Mynings kutbock har förolyckats.

Så, vad göra? Hotet är avvärt men monstren är nära inpå och dessutom står nu kvarteret utan fungerande bekvämlighetsinrättning. Något måste göras. RP och deras grannar bestämmer sig antagligen för att kontakta berörd myndighet. Vill RP istället kämpa sig ner i det djupa, mörka hål morasiterna trängde upp ur är de såklart välkomna. Spola då fram till de sista scenerna i äventyret.

Berörd myndighet

Ansvariga för det nya renhållningssystemet är Sekretariatet för stadens avmökning (som av någon outgrundlig anledning sorterar under Handelskommissionen) vilket inses med ett lyckat slag i Bildning. Vid ett besök på sekretariatet får RP beskedet att Förste extraordinarie sanitetskoordinator Hjelmer Bykenborr inte har kommit in idag. Hans sekreterare är dock anträffbar och kan, om RP ser propra ut och bistår med en mindre penning, ge dem Hr Bykenborrs hemadress.

Herr Bykenborr är dock inte heller hemma i sitt hus i Skanshaga. Han kom aldrig hem efter arbetet igår och hans fru börjar bli mycket orolig. Vidare efterforskningar leder till att varken Herr Bykenborr, Ingenjör Flissberg eller deras assistenter återvände från inspektionsturen till den nykonstruerade Gryningskloaken igår eftermiddags. Kaos utbryter på Sekretariatet och det spekuleras vilt i vad som kan ha hänt. RP kan tänkas ha en aning.

Snart blir två saker uppenbara för RP. För det första är det nya sanitetsprojektet Hr Bykenborrs skötebarn och ingen av de andra administratörerna vågar ta ett beslut som skulle kunna lösa problemet på RP:s bakgård. För det andra kommer de säkert att försöka lokalisera eller undsätta Hr Bykenborr, det kommer dock att ta avsevärd tid i de bysantinska beslutsgångarna.

Till undsättning

RP kommer troligen att ta saken i egna händer. Om inte kommer Hr Bykenborr att förolyckas och kvarterets dass att efter några veckor demoleras och gjutas över. Så länge vill de säkert inte vänta utan ger sig antagligen ner i Gryningskloaken på egen hand. En gatubrunn finns inte långt från RP:s hemkvarter.

Väl nere i kloakerna, vilka är försvarligt murade valv i tegel med mindre förgreningar åt alla håll, finns goda möjligheter till Alien-känsla. Vattnet droppar, det är kolmörkt och stanken obeskrivlig, taggiga morasiter kastar sig plötsligt upp ur det grumliga vattnet och går till attack mot RP. Som om detta inte vore nog riskerar varje RP att insjukna i darrfeber, framförallt om RP råkar falla i

avloppsvattnet. Riskerna för sårinfektion är också fördubblade här nere.

Darrfeber

VIR: 5, 2 dagars inkubationstid.

Halv effekt: FYS och SM1 sänks med fem och patienten skakas av frossbrytningar och uppkastningar.

Full effekt: Som ovan men FYS och SM1 sänks med tio. Poängen återvänder sedan med en per dag efter krisen. Går FYS under noll riskerar den sjuke att avlida om inte adekvat vård ges med Medicin eller läkemedel.

Förutom morasiter är kloaken också hem för ett stort antal asgnagare. Lyckligtvis är dessa bara infekterade med darrfeber och inget värre.

Morasiternas kläckningskammare är en bassäng i en korsning alldeles nära RP:s kvarter där två stora kloaktunnlar möts. Morasiterna är nyinflyttade och väldigt revirhävdande. På avsatserna runt bassängen trängs ett

stort antal slemmiga ägg och i själva bassängen trängs ett antal morasiter avpassade efter RP:s förmåga. Morasitdrottningen själv är som sig bör ett riktigt praktexemplar och bör ge RP en ordentlig match.

Hr Bykenborr har lyckats forskansa sig i en mindre avloppskanal halvvägs uppför en av kammarens väggar. Morasiterna kommer inte åt honom men han kommer heller ingenstans. Resten av inspektionsgruppen hade inte samma tur.

Efterspel

Räddar RP honom är han stum av tacksamhet och åtgärdar snabbt både dassproblemet och morasiterna i djupet. Han är inte heller någon snäljap och kommer att förplåga och bjuda RP på något arrangemang som tack. Monetär belöning är det dock sämre med; med en kontakt i den Pyriskas stadsförvaltningen och sina grannars tacksamhet får våra hjältar låta sig nöja. De kan i alla fall åter förrätta sitt tarv utan fara för liv och lem.

FÄDRENS SYNDER

Författare: Patrik "vonVinkelslip" Lundquist

Tribunalens bedömning: Ett läckert scenario som med mekanisk snedvridenhet nyttjar en klassisk spöksagas intrig som grunden för ett originellt mutantäventyr. En smärre glansputsning av handling och miljö skulle detta enklaviskt konspiratoriska äventyr det lilla extra tribunalen saknade.

Utmärkelse: Författaren förlänas hedersmedlemskap i Pertentliga Familjeglotarklubben

Gammal historia gör sig påmind i skyttesluskars skepnad.

Stort tack till Gulo som inspirerade mig till idén.

En gång för länge, länge sedan...

...under enklavkrigen bröt styrkorna från Elysium IV igenom den inre försvarsringen till enklaven Elysium VII. Som en sista utväg aktiverade de kvarvarande försvararna gerillakrigssubrutinerna i enklavens samtliga robotar. Det var till ingen nytta. Trots förlusterna de attackerande styrkorna led av mordiska parkeringsvakter, kockar och andra osannolika kämpar besegrades Elysium VII i grunden. En del av befolkningen fördes bort, andra dog när de gravt skadade livsuppehållande systemen fallerade.

I kaoset efter attacken återkallades aldrig ordern om försvar till siste man som givits till robotarna. Ett fåtal av de överlevande robotarna finns än i dag kvar i Pyrisamfundet där de fortfarande slaviskt följer sin sista order (omständigheterna kring den har de för länge sedan glömt):

Elysium IV är fienden och skall bekämpas till siste man, ingen reträtt, ingen kapitulation. Alla order om att motståndet skall upphöra är falska.

Den sista meningen var kanske så här i eftertankens bleka ljus inte så lyckad. Robotgruppen har genom århundradena försökt slutföra sin uppgift, idag huvudsakligen genom släktforskning för att identifiera familjer härstammande från Elysium IV. Då robotarna hittar en sådan gör de sitt yttersta för att ta ättlingarna av daga.

Gruppens aktiviteter har gett upphov till rykten och berättelser om en förbannelse som vilar över vissa IMM-ätter. Maskerade hämnare som attackerar utan förvarning eller orsak för att sedan försvinna lika spårlöst som de kommit.

Ett delikat uppdrag

En av RP, som helst har kontakter inom eller tillhör den pyriska aristokratin, kontaktas av en gammal vän. Vännen undrar om RP skulle kunna tänka sig att hjälpa en bekant till honom, Filomen Atrapp med ett problem. Han vet inte exakt vad rör sig om, men har förstätt att Atrapp svävar i fara och att både diskretion och skyndsamhet är av nöden.

Alternativt kan man låta en RP vara syssling till Filomen. Detta kan dock ge vissa komplikationer senare, något SL bör planera för. Är RP släkt med Atrapp kontaktas han direkt per brev.

Familjen Atrapps gods ligger halvvägs mellan Bjästa och Öreboga, norr om Askerdal. Hur RP tar sig dit är upp till dem men de bör skynda sig.

Det Attrappska godset

Ligger vackert på en kullens sydsida, omgivet av en stor och lummig park innanför en hög tegelmur. Huvudbyggnaden är i tre våningar vittrappad sten och vittnar om att en välbeställd ätt har sitt säte där. Byggnaden är omgiven av stall, lador och andra byggnader som hör ett större lantgods till.

RP möts i dörren av en mekanisk betjänt med pudrad vit peruk på sin metallblanka hjässa. Då de uppger sitt ärende visas de raskt in i biblioteket (fyllt med böcker och souvenirer från ättens historia) varefter Setio Rar (C-10 RAR), går för att hämta sin husbonde. Herr Atrapp (IMM, status 5, egendom IV) visar sig vara yngre än man kan vänta av en godsherre, blott runt tjugo år. Han tackar RP för att de kunnat komma så snabbt och bjuder på förfriskningar. Om de önskar visas de till sina rum för att fräscha upp sig varefter middag väntar i matsalen. Affärerna kan vänta en tid i gästfrihetens namn.

Äter någon av RP på förfinat hindenburgmanér gör familjen stora ögon. Här är det rejäl mat och stora portioner som gäller. Och lika stora mängder svartvin (gutiskt, köpt från Göborg). Familjen Atrapp består förutom av Filomen också av hans fru Lavra, deras telningar Gajser och Loreta (2 och 3 år), Filomens mor Esmerilja och kusin Slarke på väg till Hindenburg och dragontjänst. Filomen diskuterar inte affärer under maten, det får vänta tills övriga dragit sig tillbaka och man kan mötas i enrum över ett av Krutovs bästa destillat.

Godset är också hem för en mängd tjänare och lantarbetare, pigor, drängar, syflickor och husor, både människor och mutanter. Då RP senare gör efterforskningar kan de tänkas fatta misstankar mot två som betar sig underligt, dock av helt orelaterad anledning. Kusken, som smygsuper och en av husorna som är gravid och rädd att förlora sin anställning,

Till saken

Filomen säger sig vara mycket bekymrad. Hans 21-årsdag närmar sig och han är rädd att han kommer att bli mördad. Av vem vet han inte. Han fasar för sitt liv och vill att RP skall skydda honom och om möjligt finna mördarna. Han upplyser också om att hans farmor blev dödad liksom hans far, den senare efter sin 21-årsbjudning. Om någon av RP

är en släkting eller en gentleman berättar han också detaljer om hur han såg sin far mördas i parken när han var fyra år. Minnet är uppenbarligen plågsamt för honom. Det han tror sig minnas var att han såg mörka skepnader som hade tvingat ner hans far på knä. Han såg en lysande kniv vina genom luften och såg sin far falla. En av gestalterna vände sig om och började gå mot honom men stoppades av en annan med orden; "Inte ännu..." sagda med väsende röst. Han tycker sig några gånger de sista åren sett mörka skepnader på kullens krön men han är inte säker. Hans eget kalas infaller om en vecka och Filomen är med rätta uppskrämd. Han säger också att RP kommer att bli väl lönade för besväret men är för stolt för att säga en summa eller att nedlåta sig till att köpslå.

Vad han vet har familjen inga fiender, i alla fall inga som skulle gå så långt. Han har inga misstankar eller teorier utan famlar i blindo och vet inte om han skall tro att det är mutantrevolutionärer eller Järningen. Om en RP med Status lyckas med ett -25 % slag i bildning kan han dra sig till minnes om att liknande drabbat andra gamla anrika ätter (se ovan).

Setio har under tiden tjuvlyssnat utanför dörren, verkar någon röra sig mot dörren eller ha upptäckt honom kommer han in och frågar Filomen om han nu kan bege sig av för att ordna blomsterarrangemangen. Han kommer senare att söka upp RP, fråga ut dem lite och i allmänhet verka orolig för sin herre.

Nog skall han iväg och ordna med blommor till festen, trädgårdsmästaren som bor cirka två mil bort är dock också hans kontakt med Elysium VII:s kvarvarande försvarare. Setio själv var biografvaktmästare i Elysium VII då det begav sig. Ingen i familjen Atrapp har några som helst misstankar mot Setio som har arbetat på godset sen några år efter att farmor gifte in sig i släkten. Ja, det var hon som blev mördad då hon härstammade från Elysium IV, precis som Filomen, Filomens far och Filomens barn gör nu.

Robotarna

De kvarvarande försvararna är organiserade i ett klassiskt cellsystem, där cellerna inte har någon kontakt med varandra. Den lokala cellen opererar över hela västra Pyri och har sin kontaktman i Hindenburg där de lyckats få in en man på registreringsenheten, en veritabel guldgruva för släkträd. Hur omfattande konspirationen är lämnas upp till varje SL. Lokalavdelningen består av fem mekor.

Robotarnas beteendespärr har modifierats till att tillåta dödligt våld mot medborgare i Elysium IV över 21 år, vilket var myndighetsåldern, eller människor som tydligt är i deras sold (läs RP). Notera också att de knappt har några minnen kvar av sina liv i enklaverna, de har rensats ut för länge sen. Robotarna vill helst attackera efter festen, då de tycker att det är dramatiskt riktigt. Om de bedömer att säkerheten är för hög (RP gör ett bra jobb) väljer de ett lämpligare och mer avskilt tillfälle lite senare.

C-10 RAR

Butler på det Attrapska godset. Höjd över varje misstanke. Seti lider av en svår lojalitetskonflikt då han ser Atrapperna växa upp och fästa sig vid honom medan han väntar på att mördas, vilket har gett honom nervösa ticks av diverse slag. Artig, utger sig för att vara intresserad av blommor (besöker därför ofta K-bob) Optioner: Modifierad beteendespärr (se nedan), Betapersonlighet, Internbehållare (innehåller en skarprättarderringer som kan gå av om Setio tar en kritisk skada i bröstet). Har en mmokub gömd i sitt rum med detaljerade släkträd över flera pyriska familjer av intresse för organisationen.

K-Bob

Trädgårdsmästare i byn Svamlehult. Före detta kebabkock. I handelsträdgården kan RP hitta ledtrådar till både skyttesluskarna (följa efter K-Bob) och till Hindenburg. K-Bob kommunicerar med hjälp av kod maskerad som fröbeställningar. Optioner: Modifierad beteendespärr (se nedan), Betapersonlighet, Kebabkniv (fungerar som vibrokniv).

Skyttesluskar

Tre skyttesluskar, varav en är ledare. Uppställda i ett rum i anslutning till en gammal vägtunnel en mil norr om godset (fynd: två orangea plasthjälmor och dito vägkon). Tunneln är också hem för en hummelkung. Skyttesluskarna lyder bara ID-kort härrörande från Elysium VII (upp till SL om RP:s kort är ett sådant).

Ledtrådar

- Spana på kullen kan ge en skymt av och spår från skyttesluskarna. De lär dock inte låta sig ses på nära håll.
- Folk som var med vid förra mordet kan ha sett saker som tyder på mekor. Den gamle stalldrängen såg också att det var fem skepnader med masker, hattar och slängkappor som flydde från platsen. Några av dem hade gevär.
- Inga mord i släkten innan farmor. I farmors släkt har dock flera mördats, RP har dock knappt om tid och ganska lite information om den släkten finns på plats.
- Tänk på att Setio är mycket nervös inför RP:s förehavande och övervakar dem. Även om han försöker vara lugn kanske RP ser honom i närheten lite för ofta och fattar misstankar. Följer de efter honom kan de lära mycket. Han träffar dock bara K-Bob som i sin tur möter sluskarna.

Festen

Stor tillställning för traktens folk, släkt och vänner i paviljonger i den festligt dekorerade parken. Mat, uppträdande, fyrverkerier, musik och dans avlöser varandra. Ungefär hundra gäster gör det till ett nästan omöjligt företag att övervaka alla, men Filomen dör hellre än ställer in. Någon gång under kvällen släpper Setio in sina kumpaner genom en liten port i muren. I ett obehagat ögonblick försöker han sedan lura iväg Filemon ensam (vilket kan lyckas då Filemon är både berusad och djupt fast vid Setio). Filemon tas fast av de maskerade hämnarna och släpas ut i en undanskymd del av parken. Då mekorna vill att han ska förstå varför han avrättas skall dom avkunnas vilket tar lite tid. K-Bob avrättar sen Filemon och konspiratorerna flyr täckta av sluskarna. Filemon gömmer sin förklädning i RP:s rum vilket kan ställa till problem

senare. Om RP ingriper i grevens tid tar saken en annan vändning - robotarna har väntat i sekler och flyr hellre än tar en hård strid. Låt RP få lite ledtrådar i tumultet, någon tappas masken och kan kännas igen som robot, någon tappas en persedel som luktar olja för någon med bra luktsinne etc. Skyttesluskarna ger sig dock inte utan en rejäl batalj.

Sammanbrott

Om mordet inte går vägen på festnatten klarar inte Setio pressen längre. Skuld och dubbla lojaliteter blir för mycket för hans kretsar. Att försöka igen och sen vänta ytterligare decennier på att nästa generation skall växa upp blir en börda för tung att bära. I desperation försöker han ta livet av Filemon mitt på ljusan dag i allas åsyn för att sedan fly eller ta sitt eget liv. Lyckas RP fånga honom kan SL låta dem tvinga information ur honom om han känner att spelarna kört fast. Annars tiger Setio som muren.

Upplösning

För att rädda Filemon måste RP antingen besegra robotarna eller övertyga dem om att han är död. Det sista är lite knepigt och undanröjer heller inte hotet på sikt. Kan de vara säkra på att inte någon av robotarna kom undan? Är hotet undanröjt för alltid? De har väntat i hundratals år, de kan vänta igen. Konspirationens omfattning och storlek får varje SL själv bestämma. Kanske siktar mekorna till och med in sig på det högsta bytet av dem alla, Skarprättarna? Det kan i så fall bli en lång kampanj.

Har RP räddat Filemon och verkar ha undanröjt hotet mot hans familj är han RP oändligt tacksam. IMM-RP får köpa talangen Gammal Vän för halv kostnad - de har räddat hans liv och det är en skuld han tänker betala tillbaka. Övriga får nöja sig med att få talangen Kontakter (pyrisk lantadel) till halva priset. Dessutom kan RP räkna med 100 krediter samt ett par fina presenter som tack för besväret.

ROSENLUND

Författare: Patrik "vonVinkelslip" Lundquist
 Tribunalens bedömning: Ännu en härligt och välväxt bakgrundshistoria från vonVinkelslip som bjuder på en mycket mutantig och udda miljö som lockar och pockar till att nyttjas. Den blomstrande starten leder till ett kort och kärnfullt scenario som i tribunalens mening inte helt tar fasta på den fräckt välplanterade äventyrsplatsen; mer hade kunnat göras av en så prunkande grund.
 Utmärkelse: Författaren erbjuds plats som Vägmästare i Skåjterna

Familjetragik då köttrosorna blommar som vackrast

Muntermåla

RP befinner sig mellan andra aktiviteter i Muntermåla. Det är framåt vårkanten i maj månad och Frihetens slätter har börjat blomma upp efter vinterdvalan.

En afton då kamraterna sitter vid middagen blir de avbrutna av en mutant runt de 30 (Abnorm kroppsdel (armar), Flockdjur, Nattsyn), hans armar släpar i marken och hans gråbleka, dimmiga ögon ser ut som om de skulle tränga ut ur sina hålor under de tunga ögonlocken. Han har också en underlig rullande gångstil. Tydligt en bonde att döma av klädsel och lukt.

Med mössan i hand undrar han om han får störa herrarna (och damerna) i maten. Han presenterar sig som Ulvar och säger att han hört att herrarna är balda zonfarare och kanske skulle vara intresserade av arbete. Han har ett problem; efter att han varit i Muntermåla för att sälja klyvhanar och kutbockar från gården tillsammans med sin far och sin bror har hans far hastigt blivit allvarligt sjuk. Han måste få hem honom till förfädernas täppa innan det är för sent och då brodern ridit i förväg för att meddela familjen är han rädd för att ensam ge sig ut på slätterna. Kan RP tänka sig att hjälpa honom? Han säger sig komma från byn Rosenlund ungefär en veckas restid sydost om Muntermåla. På frågor om Rosenlund svarar han fåordigt med kontentan att det är en bondebby och att de tycker om att hålla sig på sin kant.

I betalningsväg kan Ulvar erbjuda lantligare produkter. Närmare bestämt så mycket åhltinner och åhllakött som RP orkar bära. Efter hårt köpsläende kan han slänga in en etterdogg också. Vilket med all önskvärd tydlighet borde visa hur mycket han behöver RP:s hjälp.

Luskar RP runt om Rosenlund får de nedslående svar. Många har aldrig hört talas om stället, andra spottar när de hör namnet men vägrar säga något konkret. Spridda uttalanden som "styggelse", "Hydrans mökhål" och "Borde ha bränts samtidigt som de rensade dråparträdet ur Mos Mosel" är det mesta man kan få ur äventyrare från Frihetens slätter. Uppenbart är att Rosenlund, dess invånare och framförallt deras seder ses med förakt och fasa. Därför är Ulvar så angelägen om RP:s hjälp - ingen annan guide är villig att följa med.

Förhoppningsvis börjar spelarna nu tänka i lovecraftianska banor om en isolerad by och invånare med underligt utseende. Sanningen är dock en helt annan, det är bara Ulvars familj som råkar ha ett lite "deep one"-liknande utseende. Mer om detta nedan. Om RP blir avskräckt av det de fått veta blir Ulvar desperat. Han kommer bokstavligen att be RP på sina bara knän om han blir tvungen. De elaka ryktena förklarar han med att folket i Rosenlund alltid varit utstötta mutanter. Vilket ur hans synpunkt är sant. RP åtar sig förhoppningsvis att hjälpa till av nyfikenhet och medlidande.

Då Ulvar tar dem för att möta sin far Segurd ser de att han sannerligen är illa därän. Febrigt het, badande i svett och yrande verkar den gamle (som har samma ögon som sin son) inte ha långt kvar. Alla erbjudanden om läkarvård på platsen avböjer Ulvar bestämt. "Det blir bra bara han får komma hem till familjens täppa", "Stannar vi kanske han dör för alltid" och liknande kryptiska uttalanden. RP märker raskt att Ulvar är mycket fäst vid sin far. Han håller på att gå upp i limningen av oro. Ulvar som vanligen är en rätt trevlig om än fåordig person har av oron blivit disträ, irriterad och ouppmärksam. Långa stunder stirrar han bara ut i fjärran och svarar inte på tilltal.

Segurds sjukdom låter sig egentligen inte behandlas, Medicin gör det lättare för honom och låter honom kämpa längre, men en bot ligger bortom Pyris läkekonst. Då sjukdomen inte fanns på den gamla tiden biter heller inte de flesta läkedroger. Regen fungerar dock utmärkt om RP vill använda en sådan skatt för att rädda en gammal bonde de inte känner.

Ulvar har en vagn dragen av fyra äldre etterdoggar på vilken pappan bäddats ner bland de nu tomma klyvhaneburarna. Om inte RP sätter sig på tvären ger de sig av hemåt ögonblickligen.

Rosenlund, seder och bruk

Rosenlund är en väldigt gammal mutantbosättning på sydöstra Frihetens slätter som har mycket dåligt rykte bland invånarna i regionen. Rosenlundarna sägs ha vedervärdiga seder och bedriva människooffer. Ryktet är inte sant men heller inte grundlöst. Invånarna bedriver en i utomståendes ögon ytterst osmaklig förfädersdyrkan baserad på köttrosen. Själva byns tjugo gårdar omges av väl inhägnade fält fulla av köttrosor som blommar bedärande vackert nu i maj (och är ett utmärkt skydd mot slätternas vilddjur). Detta är bybornas levande förfäder. När en invånare känner sjukdom eller ålder komma smygande ger han sig ut i familjens rosentäppa och låter sig befruktas av busken som en gång var hans far eller mor. Detta tros ge evigt liv och att dö innan man hinner slå rot är det värsta som kan drabba invånarna.

Det har med tiden gått så långt att ätten räknas på rosensidan, så att säga. Ännu en anledning till Ulvars oro, inte nog med att hans far riskera att dö utan chans till ett liv efter detta, det skulle också fränta honom hans arv. Står inte pappa i Rosengården är ättelinjen bruten och hans farbror kommer att ärva gården. Ulvar själv har inte heller något hopp om räddning. Då hans mor dog i barnsäng med hans yngre bror måste pappa hem och slå rot om Ulvar själv ska kunna hoppas på dödens belöning i rosentäppan. Han är kort och gott desperat. Han har också lärt sig att inte tala om dessa seder med utbölingar som ändå inte förstår.

Det tål också att nämnas att Rosenlundarna aldrig skulle låta någon utomstående infekteras av någon av deras köttrosor. Är man inte från familjen är man inte välkommen. Detta torde dock inte vara uppenbart för RP.

Resan över Frihetens slätter

Slätterna är klädda i skir grönska men lika farliga som alltid. Ulvar föredrar att inte stanna vid gårdar utan att övernatta i det fria. Låt RP stöta på lokala farligheter som till exempel en flock hungriga levergökar och ett åhlstim. På vägen passerar de också i närheten av familjen Gulos gård, kanske ett kärt återseende från DiK. Redan på håll syns en rökpelare stiga över gården. Det är ladan som står i ljusan låga efter att familjens brandbagge drabbats av halsbränna och eldfångda biverkningar. Hjälp med släckning och infångning av en tvärlisk bagge välkomnas tacksamt. Får familjen höra vart färden går försöker de bestämt avråda RP. Samma visa som tidigare – Rosenlund är en dålig plats som anständigt folk håller sig ifrån.

En annan sak RP lägger märke till under färden är vackert vitblommade buskar här och var i snären. Frågar de Ulvar kallar han dem vildrosor. Ett slag för Vildmarksvana avslöjar att det handlar om köttrosor. Vilda köttrosor har ingen roll i Rosenlunds trossystem - är de inte släktingar ses de bara som ett ogräs.

Fadern Segurd blir stadigt sämre under resan och RP, och Ulvar med dem, kan nog börja tvivla på om de ska hinna fram i tid. Ulvars desperation ökar och han skyndar på gruppen och sina etterdoggar allt mer. En uppmärksam RP kan också se att han börjar blänga mer på de vita rosorna och länge följer dem de kör förbi med blicken.

En vansinnig plan har börjat formas i Ulvars febriga hjärna. Kanske spelar det ingen roll vilken köttros som befruktar hans far, kanske är det bättre med en vildros än ingen alls. Kunde inte det ge hans far, och i förlängningen honom själv, evigt liv. Ingen behöver ju få veta.

En natt då de slagit läger i närheten av ett köttrosbuskage smyger Ulvar iväg och skördar en grententakel (Rosenlundarna är vana att hantera köttrosor så det är inga större problem). Väl tillbaka igen sticks Segurd i nacken med gadden. Ett stick, ett skrik och så är det klart.

Segurd börjar snart visa symptom. Gröna ådror sprider sig över hans kropp, han faller djupare ner i sitt delirium och sticket är flammande rött i hans nacke. Ulvar slits mellan hopp och samvetsqual. Om RP känner igen symptomen för vad de är och försöker suppa Segurd frisk gör Ulvar motstånd med förtvivlans mod. Han är nu så långt gången i sin sorg att han kanske undslipper sig delar av vad som pågår.

Arvstvist

När RP närmar sig Rosenlund och försöker dra sitt ekipage över ett vad i en liten å knallar plötsligt skott mellan träden. Fyra mutanter har lagts sig i bakhåll och öppnar nu eld med slagläsmusköter; när de kommer närmre kommer yxor och påkar fram. Det är Ulvars grannar som av snöd girighet inte vill se Segurd återvända vid liv. Det skulle passa Trastje, familjeöverhuvudet, utmärkt om det blev Segurds bror som ärvde. Brodern är en slarver och suput och skulle nog snart kunna övertalas att sälja gården. Kan man bara stoppa vagnen får man snart utöka ägorna. Smutsjobbet har tilldelats sonen, ett kusinbarn och två drängar. Ynglingarna är varken soldater eller kallhamrade mördare och kommer att sikta in sig på etterdoggarna i första hand. Att verkligen ta livet av någon klarar de knappast av, inte heller stannar de om de möter hårdnackat motstånd.

Äntligen framme

Slutligen ligger Rosenlund framför dem i dalen, omgivet av fält och prunkande rosentäppor. Har inte RP anat något ännu lär de få en chock på väg in i byn. De passerar hundratals köttrosor, alla med tydligt människomutant ursprung. Väl framme blir de väl mottagna, hela familjen har väntat oroligt. Är Segurd fortfarande vid liv (sölar spelarna kan han mycket väl ha dött på vägen, detta lämnas upp till SL), skyndar sig Ulvar att dra ut honom i rosengården utan att låta familjen komma för nära. Han hänvisar till sjukdomen och att de skall var försiktiga, egentligen vill han inte att någon ska genomskåda hans bluff. Segurd slår snart rot bland sina släktingar och ingen anar oråd.

Begravningsfest ordnas, grannfamiljen tjuar och RP får sin belöning. Om de insett vad Ulvar har gjort kan de kräva honom på i princip vad som helst. Han är dock bara en ganska fattig bonde.

Frågan är nu hur RP ställer sig. Avslöjar de Ulvar och ser honom och hans familj drivas från byn som kattare? Försöker de rädda Segurd från hans öde? Han kommer inte att tacka dem för det och hela familjen, eller byn om de är där, kommer att försöka hindra dem. Med våld om så krävs. Eller far de bara hem och sällar sig till kören som avråder alla från att resa till Rosenlund?

Slutet gott?

YLET FRÅN HULTAMARKEN

Författare: Marcus "Brisse" Brissman

Tribunalens bedömning: Med läcker miljö och klaustrofobiskt krypande alienskräck samt diskret användning av zz:s styggelser får scenariot tjugande bifall av Tribunalen. Ett smärre gnissel i maskineriet är dock rollpersonernas knappa valmöjligheter i äventyrets vrålhäftiga slut, vilket hindrar det fränt missljudande alstret från en prydnads förstaplacering.

Utmärkelse: Författaren erbjuds fast tjänst hos kejsarknektarna.

Någonstans i Hultamarkens utkanter, tillräckligt långt in för att Hackemännen från Hugahult inte skall ha hittat dit än, finns en skyskrapa från den gamla tiden. Huset ligger dessutom i en liten dalgång vilket gjort att inte heller motorkultisterna, som kallar Hultamarken sitt hem, har hittat huset än. Men det skall de vara glada för. Huset bevakas nämligen av en fasanfull väktare, en Ylare.

Ylet från Hultamarken är ett kort äventyr i skräckanda á la Alien. Förhoppningen är att det skall vara otäckt och stämningsbyggande men samtidigt actionladdat och med en mysig liten twist.

Bakgrund

I en dalgång i Hultamarken finns en gammal skyskrapa från den gamla tiden. Huset byggdes av ett nytt material, som testades för första och enda gången i huset i fråga. Huset hade stått emot tidens tand mycket bra, om det inte varit för ett lite konstruktionsfel. Husets källarplan, vilka bland annat innehöll ett parkeringsgarage, en sophanteringsstation och en liten fusionsreaktor, byggdes inte i samma hållfasta material. Källaren försvagades med åren och slutligen kunde inte den svaga grunden hålla upp tyngden från huset ovanför längre. Källarplanen gav vika och halva huset rasade ner under marken. Vad som fortfarande fanns ovanför ytan hamnade i en kraftig lutning vilket efter ett tag gjorde att övre delen av huset inte kunde hålla upp sin egen vikt utan det bröts av och kraschade till marken. Kvar står nu ca 15 våningar i en lutning av ungefär 45 grader.

Huset hittades för en tid sedan av en vilsen, och ganska misslyckad, zonfarare vid namn Karsten Laang. Han utforskade huset men fann lite av värde som inte förstörts i raset. Vad han däremot fann var en så kallad ylantämjare. Vilket var tur för Karsten eftersom husets nya källare (det som tidigare varit de mellersta våningarna av huset) bevakades av just en Terrorrobot av modellen Ylare. Karsten hade tur och lyckades efter hysteriska testvisningar få Ylaren att stanna. Nu föddes en idé i Karstens hjärna. Han hade aldrig varit någon bra zonfarare och han saknar dessutom så gott som helt moral. Om han kunde lura andra, inte ont anande zonfarare till huset, så skulle antagligen ylaren ha ihjäl dem och Karsten kunde sedan ta sig till huset igen, lugna ylaren med sin visselpipa och

hämta zonfararnas utrustning, vilken ju ofta innehåller viss högteknologi. Sen kan han göra om det från början igen.

Karsten har när spelarna involveras i storyn redan lyckats lura dit två andra äventyrargrupper med ungefär en veckas mellanrum. Karsten har inte hämtat något än utan tänker ta en grupp till och sedan hämta allt samtidigt. Vad han inte vet är att den senaste gruppen har lyckats överleva och gömt sig i husets källare...

Inledning

Äventyret inleds med att Karsten kontaktar Rollpersonerna (RP). Detta kan i stort sett hända var som helst i södra Pyrisamfundet men Hugahult, Muntermåla eller Pirit är kanske de mest sannolika startplatserna. RP kan t.o.m. vara motorskallar eller rubbitar även om det förmodligen kräver lite mer konstlande för att få Karsten att kontakta dem. Inledningen är kanske lite klassisk, men det är lite Karstens idé. Han söker upp spelarna i deras hem, på en krog eller liknande. Är de kända eller kanske t.o.m. har figurerat i Polisgazetten så tar gärna Karsten upp det som hänvisning till hur han hittade dem. Annars kan han ha blivit rekommenderad av någon bekant till RP eller helt enkelt ha sett på dem och deras utrustning att de är rediga män (eller kvinnor). Karsten har när han söker upp spelarna bandage runt ena benet och han stödjer sig på en käpp. Karsten är en muterad människa vars enda synliga mutation är hans Fotosyntes. I övrigt är han ganska välbyggd utan att vara muskulös. Han bär sin nya strålpistol prominent uppvisad i ett nyttilverkat sidohölster.

Hur som helst berättar Karsten om hur han hittade huset och att det var fullt med rikedomar från den gamla tiden. Han tog en av dem, en strålpistol och begav sig mot *[samhället där man befinner sig]* för att skaffa en kärra att ta alla fynden på. På vägen blev han överrumplad av en liten flock levergökar. Han lyckades skrämra bort dem med strålpistolen men de hann ge honom ett otäckt sår i benet. Nu är han rädd att någon skall hinna före honom till guldgruvan som huset utgör. Han är därför villig att dela fyndigheterna lika med RP, de får en del var och han får en del (d.v.s. är spelarna fyra stycken så får de en femtedel var och Karsten tar en femtedel). Observera att allt i berättelsen är lögn, utom att han hittade huset och strålpistolen. Pistolen har han dock inte vågat testa än och faktum är att den knappt fungerar (PÅL 12).

Om RP antar uppdraget får de en karta av Karsten som visar dem vägen till huset. Han önskar dem sedan lycka till och lämnar dem att förbereda sig för färden till huset.

Resan

Resan till huset kan variera väldigt mycket, framförallt beroende på var resan startar. Det är inte helt beslutat

exakt var huset ligger utan som så kan du lägga det lite var du vill i Hultamarken. Eftersom det ligger i en sänka syns det inte förrän man nästan snubblar över det. På vägen kan spelarna gärna stöta på något monster, eller liknande – gärna en liten flock levergökar, för att på ren slump stärka Karstens historia. Andra monster eller kanske motorkultister fungerar också, eller kanske en övernattning på en trevlig gård. Ingen av de RP frågar känner dock till huset och de flesta avfärdar det som strunt.

Beroende på var resan startade varar den antagligen mellan en och fem dagar. Försök dock se till att RP anländer till huset i skymningen, för stämningens skull. Samtidigt som solen sänker sig vid horisonten öppnar sig Hultamarkens grå stenöken i en dalgång, nästan som en spricka i marken som inte syntes förrän precis då. I dalgångens botten reser sig en stenstod från den gamla tiden, ett av De gamles hus, med gapande tomma fönster där dagens sista solstrålar speglas i glasresterna runt dess kanter. Huset står på sned, i en underlig vinkel riktad mot himlen, som om en explosion försökt välta det utan att lyckas helt. Under den överhängande sidan av det lutande huset ligger en stor hög med bråte, halvt begravd i damm och aska. Det är helt vindstilla i dalgången och hela platsen präglas av ett nästan obehagligt lugn.

Huset

Huset har ingen egentlig ingång, eftersom den ursprungliga entrén numera ligger långt under marken. Däremot funkar nästan vilket som helst av den nedersta våningens fönster att ta sig in genom. Nere i dalgången är det nästan helt mörkt även om solen inte gått ner helt och inne i huset är det beckmörkt. Beskriv den ödsliga stämningen i huset, de stora tomma rummen där allt antingen ruttnat bort eller förstörts av kraschen. Den bisarra känslan av att utforska ett hus som står i 45 graders lutning gör situationen än mer konstig. Om RP börjar rota runt bland bråten kan du låta dem slå ett par slag på fyndtabellen men det finns inte mycket användbart att hitta. Låt RP höra underliga ljud ibland när de rör sig genom huset, ett avläggset skrapande eller ljudet av metall mot metall. De kan dock inte se något. Skräm upp spelarna helt enkelt.

Just som RP antagligen börjar tro att Karsten av någon anledning lurat dem hittar de resterna efter den första grupp Karsten skickade till huset. Det var tre muterade människor som kom hit för en knapp månad sedan och snabbt hanterades av ylaren, eftersom de var ganska dåligt beväpnade. Kropparna ser ut att ha blivit sönderslitna av något slags odjur. De är också länsade på alla slags värdesaker (detta gjordes av den andra gruppen, som finns i källaren). Det enda som finns att hitta är ett par patroner .45s och en hagelpistol som tappats i ett hörn.

Precis när spelarna letar igenom kropparna eller rummet dessa ligger i hörs ett ljud precis utanför, som om någon närmade sig rummet smygande. När RP undersöker saken

finns inget där. Nu hörs ljudet istället från nästa rum, som de inte varit i än. När de närmar sig den tomma dörröppningen börjar deras ljuskälla flimra eller fladdra (beroende på vad de har för ljuskälla) för att plötsligt slockna när de precis skall lysa in i rummet som ljudet kom ifrån. (Detta är bara en skrämeffekt och inget som varken ylaren eller något annat ligger bakom.) Istället möter deras blickar ett otäckt grönt sken som sprider sig från ylarens ögon, sekunder innan den första ylattacken börjar laddas upp (för att ge RP en chans att reagera).

I första striden med ylaren skall du göra den näst intill oförstörbar. Antagligen kommer RP ha svårt att hantera den ändå, men om de t.ex. är många eller har energivapen eller liknande kan de kanske klara sig hyfsat bra. Bänd då reglerna lite, eller i värsta fall, använd en ylare till för att åter ställa oddsen på din sida. Meningen är att RP skall fly, så försök inte ha ihjäl dem heller. Lite skada har dock ingen dött av...

Flykten

RP:s flykt underlättas till viss del av att ylaren är lite för stor för att kunna röra sig snabbt i husets vindlande korridorer. Den håller dock jämn fart med dem och den har fördelen av att den hittar i huset, vilket RP knappast gör än. Men låt spelarna klara sig från allvarliga attacker än så länge, bara de förstår att de skall fly. Hur de än springer, eller om de märkt sin väg genom huset på något sätt, kommer de i paniken att komma undan ylaren att springa vilse i mörkret. Hur de än gör kommer att se till slut befinna sig i en återvändsgränd, med en kraftig metalldörr som blockerar vägen. Dörren har en del kraftiga bucklor och repor men den ser bastant ut. Bredvid dörren finns en liten springa, men oavsett vad spelarna stoppar in för kort i den spottar den ut kortet igen utan effekt. Samtidigt kommer ylaren närmare och situationen ser mörk ut. Precis innan ylaren är över dem öppnas dörren bakom RP med ett gnissel och de rycks in av ett par starka armar innan dörren snabbt stängs igen.

Säkerhet

Med ljudet av ylaren som envetet kastar sig mot dörren kan RP se sig om i rummet. Det finns fem personer där: Engelbrekt, Torson Prattman, Jesias Hildebrand, Botroff Klunser och Xim Akrumstrand.

Engelbrekt

En muterad padda med fyra armar. Han har plåtharnesk på sig och fyra forntidsrevolver i varsitt hölster. Han var tidigare väldigt fet men har nu börjat magra efter flera dagar utan någon mat alls. Röker pipa. Väldigt lugn och sävlig.

Torson Prattman

IMM med ett skarprättargevär (med dito sikte) över axeln. Han är synnerligen välvuxen men stum sedan födseln. Torson är den som klarat svälten bäst och han ser förhållandevis pigg ut. Han är klädd i en tung blandrustning.

Jesias Hildebrand

Muterad mullvad beväpnad med ett gäng knivar och en avsågad hagelböss. Jesias ser väldigt svag ut och sitter i ett hörn och flämtar. Han äger ett ID-kort typ VII som öppnade dörren. Han är klädd helt i garvat ählskinn.

Botroff Klunser

Botroff är en MM och svårt skadad efter en ylattack som visste var den satt. Han ligger medvetslös i mitten av rummet och vaknar endast ibland under plågsamma smärtor innan han svimmar igen. Klädd i en sliten kevlaroverall utan ärmor.

Xim Akrumstand

En MM som dog i ylarens attack och sitter nu lutad mot väggen i ett hörn. Han har börjat lukta men de andra vill inte bara lämna kroppen utan att begrava den ordentligt.

Ylaren upphör med sina bankanden efter ett par minuter. Engelbrekt, som är ledare för gruppen, berättar vad som hänt; att de anlätades av en man i [sambället där äventyret startade] men stötte på ylaren och gömde sig i rummet. Ylaren verkar inte kunna ta sig förbi dörren men å andra sidan har de ingen mat kvar så de svälter snart ihjäl. Om RP frågar kan man konstatera att mannen som anställde Engelbrekt och hans grupp är den samma som anställde RP. Man kan ganska lätt konstatera att det rör sig om en fälla. Engelbrekt och de andra har vid flera tillfällen försökt ta sig ut men tvingats tillbaka till rummet av ylaren. Nu när RP dykt upp kan de kanske genomföra den plan de arbetat fram.

Planen

Gruppen har nämligen en gammal sprängladdning, kraftig nog att radera hela huset. Jesias har dessutom grävt en tunnel ut, men den är än så länge för liten för att någon med storlek över 10 skall kunna använda den. Man behöver dessutom ta ut Xims kropp och Botroff på något annat sätt än genom tunneln. Planen är som följer: Jesias kryper ut och placerar bomben vid husets bas. Samtidigt görs ett utbrytningsförsök bestående av större delen av RP och gruppen. Medan ylaren koncentrerar sig på dem tar de övriga ut Xim och Botroff. Sedan kommer den svåra delen av planen. De båda gruppernas små personer, Jesias och förhoppningsvis i alla fall en RP tar sig tillbaka till rummet

och försöker få ylaren med sig genom att helt enkelt vara dem som för mest oväsen och verkar vara det största hotet, medan de andra försöker gömma sig så gott det går. Om man kan lura in ylaren i rummet och stänga inne den där så kan sedan de små personerna krypa ut genom tunneln och man kan sedan radera huset över ylaren.

Engelbrekt erkänner att det kanske inte är någon lysande plan men den är allt de har. Om RP skulle kunna komma på en annan plan så får du som SL avgöra om den kan fungera eller inte. Belöna kreativt arbete, men låt dem inte lyckas med någon idiotisk plan. De kan ju naturligtvis försöka skjuta sig ut, men det är den trista lösningen så den bör inte heller funka.

Om Engelbrekts plan används så kommer den fungera, men låt spelarna svettas genom att låta dem utföra viktiga delar av planen och slå många tärningsslag som verkar riskfyllda och viktiga men som kanske inte har någon relevans alls. Samma sak gäller här som i första striden: Låt ylaren vara lite segare än den borde men undvik för all del inte att skada RP ordentligt, speciellt om de betar sig dumt. Vid det här laget kan de t.o.m. dö om de dummar sig ordentligt. Gör slutstriden till en hektisk jakt fram och tillbaka genom huset, genom tunnlar och med skadade kamrater i famnen. I slutändan bör de lyckas och radera huset med ylaren kvar i det.

Avslutning

Antagligen företas nu en hämndaktion mot Karsten. Det är i alla fall vad Engelbrekt & co tänker göra. Om inte annat vill de veta varför han skickade dem till en nästan säker död. Karsten finnes, intet ont anandes, på den plats där RP träffade honom första gången. Utan problem kan RP tillsammans med Engelbrekts gäng övermanna Karsten (som dock försöker försvara sig med sin värdelösa laserpistol). Han berättar motvilligt varför han lurade grupperna och kan sedan överlämnas till lagen, eller om RP vill göra något annat med honom så går Engelbrekt med på det också. Som belöning för äventyret kan Engelbrekt dela med sig av ett par fynd de gjorde i huset, som Karsten missade. Avgör själv vad du som SL tycker är en lämplig belöning. Därmed är äventyret slut.

DET LYSTANDEN BEFALLER

Författare: Ola "Ubu" Janson

Tribunalens bedömning: Minnesvärda sLP, finurlig handling, läcker miljö – "Det lystnaden befaller" har alla ingredienser ett toppenäventyr ska ha. Tribunalen applåderar dessutom det oförblommerat sedelärande i historien och den mycket subtila användningen av zz-monster. Upplägget är dock nästan lika snirklande som intrigen och det var enbart avsaknaden av en tydligare struktur som höll det tillbaka från en topplacering. Utmärkelse: Författaren erbjuds kaptensgrad i Musközonens asmilis.

Anslaget - Dimma och magnetstorm

Dimman har nu legat tjock i dagar trots att vinden tidvis varit hård och obarmhärtig. Stämningen är uppgiven, alla kläder är fuktiga och lederna värker. Till råga på allt verkar det som magnetiska stormar och osundheter från zonen gjort de flesta illamående. Modstulet tvingas spelarna acceptera faktumet att de är vilse. Promenaden hem har förvandlats till en krank mardröm. Sammanbrottet, liksom midnatten, är nära.

Men se där! Är det inte en lykta – eller något slags ljus. Doften av mat och gemytlig hemtrevnad letar sig in i näsborrarna. Precis innan kollaps, innan febersjukt ihopstörtande, tar varma nävar och omtänksamma gestalter hand om spelarna. En storvuxen sälle och en mager bängel bjuder på svampsoppa och en brödbit. Några få ord av tacksamhet utväxlas men soppans salta och brödets närande kraft uppslukar de sturska äventyrarna. Hjälplosa faller de i sömn och filter läggs över deras kroppar av de nödvungna räddarna.

RP vaknar upp med ett ryck. Till sin stora glädje mär de bra. Deras räddare – två lytestyngda mutanter med rosiga kinder och fryntliga leenden serverar dem morgonte. De förklarar att de bara är glada att de kunna hjälpa dem och vägrar ta emot belöning för mödan. De presenterar sig som Konrad Flak (MM), kolkmalsexterminator, och Cletus Gasso (MM), asgnagarförintare. På frågan var de befinner sig säger de att inte så noga vet och att de själva irrat runt i dimman. RP uppfattar dem som sympatiska och pålitliga.

Morgonmålet och småputtrigt samtal avbryts av att dimman även lättar i dalen nedför Konrad och Cletus vagn. Mellan tre kullar i ett gryt ligger en samling hus, kanske 10, inte fler än 15. Konrad och Cletus stoppar varsin pipa med mörka örter och ser följande skådespel:

Lika plötsligt som dimman kom lämnar den nonchalant marken. Mellan de små husen ses varelser röra sig – små som kryp är dom på grund av avståndet. Tydligt går man ur huse och ett av krypen verkar vara anledningen. Jagad av de övriga söker krypet undsättning i de små husen med lästa dörrar eller slag och sparkar som svar. Slutligen faller krypet ner av utmattnings eller skador och tas om hand av den anonyma hopen som släpar denne mellan sig. Mitt på

torget finns en lucka som öppnas av hopen, som ett stort sväljande gap, och där masas krypet ner. Gapet stängs och folk går tillbaka in i sina hus.

Cletus och Konrad står tyst och bekymrat och betraktar det hela. Det är uppenbart för alla att det är för långt ner till byn för att hjälpa personen som utsatts för pöbeln. Detta är upptrappningen på den fasanfulla historia som du som sL uppenbarligen bestämt dig för att kasta in RP i.

Byn Flemmhålas bedrövliga öde

För ett år sedan var Flemmhåla en lugn och stillsam by. Fred rädde och illvilja och avoghet stod inte att finna. Starten på fördärvet var undergången personifierad - en gigantisk världsmask rörde sig i underjorden mot byn. Svulten efter resor under urberg och nedan livstomma asköknar suktade den efter Flemmhålas näringsrika innanmäte. Ulkar vred sig oroligt, pansärer sökte slita sig ur bojor och byns invånare plågades av mardrömmar. Den rysliga världsmaskens långtande krafter räckte dessbättre inte till och dryga 100 meter under byn tog den sitt sista hälsovådliga andetag. Mardrömmar försvann och boskap lugnade sig och därjämte stod den milda och förlåtande våren runt hörnet. Glädjen var stor i byn. Invånarna kände instinktivt att de besparats ett oförsonligt öde.

Än väntade det värsta runt hörnet – den förruttnande världsmasken drog till sig allsköns asätande elände. I slutet av maj köade asgnagarna för att beträda underjorden nedan Flemmhåla. I mitten av juni flyttade de första familjerna till tillfälliga kojor i skogarna utanför byn. När det var som varmest i juli kunde igen levande varelse vars intresse inte var ruttnande kött,äs och kadaver vistas i närheten av Flemmhåla. Förundran och förfäran slog dock inte ned Flemmhåleborna – likt lomur kring het gröt strök de runt sina kära täppor, matkällare och höskullar väntades på att det som lockat asgnagarna skulle försvinna.

I slutet av augusti hade mängden snuskdjur decimerats avsevärt och vid första frosten i oktober ansåg byrådet det lämpligt att skicka en expedition oförvägna utredare att undersöka katastrofplatsen. Efter en dags utforskning återvände de med glädjebesked! Inte bara verkade byn tom på otyg utan de hade även i de rika tunnlar som skadedjuren skapat funnit mirakulösa forntidsskatter. Glada att få komma tillbaka flyttade invånarna sakta åter och konstaterade precis som förlöparna att urtidspylarna gick att plocka som frukter i underjorden. Längst ner i världsmasken domedagsgång låg dock den största skatten av alla. En besynnerlig damm av glänsande flytande metall hade som av en slump samlats i en naturlig hålighet i berget. Alla andra fynd bleknade i prakt och märkvärdighet jämfört med bassängen och dess trögflytande, glansfulla substans. Byns alla vuxna medlemmar lovade varandra dyrt

och heligt att vätskan i små mängder skulle forslas ut ur byn och säljas i Pirit och Hindenburg. Pengarna skulle gå till att stärka byn och dess invånare.

Flemmhåla idag

Endast ett halvår har gått efter den oförglömliga katastrofen har den stundande rikedom förvidit och förändrat Flemmhålebornas sinnen. Girighet, misstänksamhet och stundom paranoia är vardagsmanér för de fordom ödmjuka farmarna. Viljan att bevara hemligheten om fyndet har resulterat i att minst tre bybor låsts in i gångarna för att de misstänkliggjorts för stöld eller, i två av fallen, en vilja att göra sig av med rikedomarna då de förstört sinnet på byborna. Man är försiktig med att förskjuta eller jaga bort besökare och förbipasserande av rädsla för att de skall upptäcka rikedomerna.

Misstankarna om den flytande vätskans kostbarhet visar sig dessutom vara riktig och Gunder Lassbo återvände häromsistens från Schackara med tre etterdoggar och fyra pansärer för de krus silvervatten han sålt där. För ett par veckor sedan dök två asexterminatorer upp. De påstod sig ha följt spåren efter asgnagare och annat snusk och undrade om deras tjänster var intressanta. Eftersom fickor av asgnagare fortfarande kunde finnas och herrarnas visade sig mycket kompetenta slöts ett avtala med lortduon. Mot att de höll sig utanför byn, inte berättade för någon om deras ärende och ryckte ut när det behövdes belönades de med en glasbehållare med den kostbara metallvätskan i veckan. Alla i byn inser vad som hänt. Ingen tycker heller om att det blivit som blivit. Grupptricket har dock ett järngrepp om invånarna och ingen vågar stiga ur sammansvärjningen och bryta löftet mot de andra.

Grupperingar i staden

Pöbeln

Undvikande och skoningslös är pöbeln. Ingen hör vem som höjer rösten och ropar efter hårdare tag och mer drastiska åtgärder men alla manar på den osynliga. Det är ingen och allas illvilja som färgar pöbelns ondskefulla själ och agerande. Anonym och oifrågasatt tillåts den härja fritt i Flemmhåla.

De fyra familjerna

Muterade och med olika grad av lyte är familjerna. Familjen Ingermar är småväxta hästar med en känsla för hantverk. Familjen Bettus är muterade människor med osynligt men illaluktande lyte; alla är duktiga jägare och skogsmän. Familjen Sabbåts praktfulla fjäderskrud får andra storkfamiljer att hysa avund och deras välplogade åkrars saftiga pärer likaså. Familjen Lassbo, muterade människor med osedvanlig förmåga att göra sig vänner, är byns mångsysslare och har såväl handelsmän som skräddare i slakten.

Snuskdjursutplånarna

Konrad Flak och Cletus Gasso har följt spåren efter asgnagarna i veckor i hopp om att få en storbeställning av stackarna som drabbats av dem. Besviket tvangs de konstatera att de kommit för sent till den stora pestfesten men gladdes likväl över att några av de vidriga äckelparvlarna fanns kvar. Byborna insåg att deras expertis var välbehövlig och att dom samtidigt skulle bli tvungna att avslöja sitt stora fynd. Ett avtal slöts där en anseilig mängd glasrör fyllda med den flytande silvervätskan betalades mot att de utrotade skadedjuren och höll tyst om fynden. Snuskdjursutplånarna är dock inte besatta av girighetens hunger som byborna är – de har tillräckligt med fynd som det är och tänkte sig lämna byn då de fick besök av rollpersonerna. De bestämmer sig för att avvakta och se. Kanske kan de nyanlända röra om i grytan så att byn vaknar ur sin förbannelse. Föga anar de den betydelse de kommer att spela i historien.

Särilingarna

I byn finns ett fåtal som inte tillhör familjerna. Familjerna förväntas hålla ordning på sig själva men ingen vaktar över dessa vilket lett till spänningar och förföljelser. Gehanna Flink är en muterad kisse med väldigt lång svans. Hon känner trycket och blickarna på sig och hon lämnar numer sällan sin bostad där hon jobbar som keramiker. Flavius Bas är satt under ständig uppsikt av familjen Sabbåt. Flavius vingar har tidigare gett honom tillfälliga uppdrag som spejare för jägarna eller sändebud för handelsmännen. Alla verkar övertygade om att denne känslige mutant skall lämna byn och meddela världen om fyndigheterna vilket har lett till att han ljuger om en skada i vänster vinge och går med stort bandage runt denna. Sigfred Buting, den gröna hunden, den sista av särilingarna, sitter fångslad i hålornas botten efter att de pöblifierade byborna osannfärdigt anklagat honom för stöld. Det var denne ensamme otursjycke som blev påhoppad av pöbeln i inledningsscenen.

Antagonisten och Protagonisten

Lite av detta dramas grund bygger på att \mathbb{R} lurats till att tro att deras vän är fiende och tvärt om. Antagonisten spelas av argbiggan Rizzla Ingermar – kolsvart mula och bitter kunskaperska som återvänt till sin familj i byn efter en misslyckad karriär i storstaden. Varandes halvblod och utan intresse för hantverk gör henne till lite av ett svart får i hästfamiljen Ingermar. Hon är den ende som insett att byborna drabbats av penningbegärets vanvett och hennes plan att stoppa det är lika galen den – genom att spränga världsmaskgången så skall hon begrava källan till det onda. När hon märker att \mathbb{R} anlant ser hon bara bekymmer och är så otrevlig hon kan för att de skall lämna staden. Protagonisten spelas av Fille Flåskträng som är en trind och obekymrad grisherre vars ovärderliga färdigheter och sociala kompetens gör honom populär. Fille äger och driver byns enda vattenkvarn och har affärer med alla

familjer. Fille är dock en falsk och inställsam usling. Han är kanske den som snabbast ser att RP är de som kommer att stjäla källan till rikedom. Redan vid första anblicken ser han RP i tryggt och fuktigt förvar i fängelsehålan.

Flemmhåla – platser, hus och hål

Byn ser ut som vilken by som helst. Husen är högst två våningar, byggda i obehandlat trä med tvärgående panel och skiffertak. Husen sitter aningen snett och vint nedstuckna i marken som om kastats ut från hög höjd. Mellan husen ringlar en upptrampad torr stig som stundtals kantas av slingrande blomster och taggiga busbärsbuskar. Fille Fläsksträngs kvarn är den avgjort högsta byggnaden i byn, och den är till skillnad från övriga hus besad med tjära för att klara väder och vind bättre. De fyra familjernas grupper av hus flyter in i varandra – små terrasser, verandor och altaner binder dem samman. Hålet ned underjorden är grovt dolt med en lagårdsdörr. En väpnad representant från vardera av de fyra familjerna vakar över det dygnet runt. Ingen släpps ned på grund av påstådd rasrisk. Hålet ned är skapat av hundratusentals asgnagare, kolkmalare och andra askryp i vild färd ned mot det ruttnande liket. Därför ser passagen ut som insidan av en slingrande tarm. Stenblock och andra hinder slingrar gången sig sirligt runt. Längst ned slutar gången i vattenfylld sjö som bildats där världsmaskens resa slutade. Världsmaskens gigantiska mandibler och insektsplattor står upp ur vattensamlingen som kuslig garnityr på ett makabert bakverk. På stranden till denna illaluktande grotta, i en naturlig hålighet i berget har silvrevattnet samlats och blänker tjockt i ljuskällornas sken. Spöklik, ödesmättad och sjuk förefaller denna utknäpade underjordiska kula.

Dramaturgiska direktiv

Första akten – ovan underjorden

Första aktens syfte är att accentuera följande frågor: Vart tog krypet som fördes bort vägen? Vad finns i underjorden? Varför vill inte byborna svara på några frågor? Varför vill inte byborna att man skall vara kvar? Varför finns det så många fornyfynd? Var och en av dessa frågor kräver en enkel liten scen. SL kan själv kasta ihop ett litet mysypigt potpurri scener där bybornas vänligt men bestämt förnekar all inblandning, avvisar att något mystiskt skulle ha hänt eller att situationen skulle vara annorlunda nu jämfört med förut. Alla bybor reagerar väldigt starkt på om någon skulle vara synligt beväpnad, annars håller de sitt humör under kontroll. De vågar inte vara hemlighetsfulla utan skrattar fryntligt och puffar på en pipa tobaksbeta om RP är näsvisa eller påflugna. Låt dem träffa några representanter från familjerna och någon av särlingarna, visa dem lite av omgivningarna. Två scener är viktiga som planteringar för kommande akter och det är mötet med antagonisten och protagonisten. Börja med antagonisten, Rizzla Ingermar. Helt oblygt så stegar hon upp till RP och börjar förolämpa

dem. "Lycksökande äventyrare som sprider smittor som de tagit med sig från zonen – schas!" skriar hon med sina gälla mulstämman så att alla hör. Protagonisten Fille Fläsksträng går lyckligtvis mellan och räddar RP från avhyvlingen. Han leder dem vid sidan av och bjuder hem dem till sin kvarn på en "tallrik tinner". Låt den falske Fille vara den förste som bemöter dem trevligt. Han svarar artigt på alla frågor utan att egentligen avslöja något. Eftersom han inte kan svara på någon av de relevanta frågorna så erbjuder han RP pengar eller fornyfynd om de kan ta reda på vad som finns under byn – han påstår själv att det är de fyra familjerna som döljer något. Det är viktigt att han inte spelas över utan verkar trovärdig och pålitlig. Hans egentliga plan är att lura dem i en fälla. Låt RP lämna Fille och låt dem fritt ströva omkring runt byn. Plötsligt märker de hur ett följe asgnagare kvickt ilar över en öppen plats och försvinner ner bakom en bumling. Till sin stora glädje finner RP att de funnit en, av asgnagarna, nygrävd gång ned i underjorden. Nedstigningen i underjorden blir också övergången till akt två.

Akt två – vän är fiende, fiende är vän

Stämningsfull och mystisk är nedstigningen i underjorden. Låt hungriga asgnagare göra utfall mot RP i den trånga gången. Väl nere i underjorden upptäcker RP hur byborna byggt små temporära landgångar, ett provisoriskt fängelse och hur en liten trupp på tre man patrullerar gångarna. I fängelset som i stort sett bara är en stor träbur placerad i salen med silvrevattnet, sitter den nu nästan vissnande Sigfred Buting, en medvetlös trana vid namn Yngwie och åldringen Balde Bettus. RP bör gå på tå – vakter beväpnade med skrämmande fynd de hittat i världsmaskens uppätta mage patrullerar sömnigt gångarna. Försök få igång en dialog där RP teoretiserar över vad som hänt. Poängtera hur gångarna ser nygnagda ut. Finner du det lämpligt iscensätt en strid med en kolkmal eller en stor mängd asgnagare som måste utföras tyst för att vakterna inte skall komma. När RP har skapat sig klar bild av hur det ser ut låt dem komma fram till salen med fängelset där Sigfred fyller i luckorna om missödessommaren. Sigfred ber på sina bara knän att bli frisläppt och åldringen Balde Bettus verkar vara för senil för att förstå vad som hänt. Motvilligt visar Sigfred dem silvrevattnet och varnar för dess förföriska kraft. Plötsligt blir de störda av någon som kommer. Följande scen är dramatiskt viktig och där är förarbetet av stor vikt. Det är Fille som kommer smygande. Oavsett hur bra RP slår för Gömma sig lyckas inte den stinkande Balde och sällskapet upptäcks. Fille verkar först tveka men klistrar sedan på sig sitt bästa leende och erbjuder RP eskort förbi vakterna och förklarar att han själv lyckat ta sig förbi dessa och tänker visa RP hur han gjorde – Sigfred misstänker inte Fille om RP inte gör det och Balde följer viljelöst med. Filles mål är att leda dem till hans egentillverkade gång som leder upp i hans källare. Misstror RP Fille knäpper han med fingrarna och pöbeln uppenbarar sig och övermannar RP. Låt RP

komma undan om de kommer på en bra idé att fly upp ur underjorden – gå sedan direkt till slutet på akt två. Om de däremot litar på Fille följer de honom smygande genom gångarna. På vägen möter de snuskdjursutrotarna, som Fille varnar dem för, men lyckas gömma sig – oavsett slag (plantering: RP vet att de finns där nere). På skrangliga stegar klättrar de sedan upp och hamnar i Filles våta källare med endast ett litet igenspikat fönster som släpper in försiktiga ljusstrimmor. Han påstår att de befinner sig i familjen Ingermars matkällare men RP kan höra skovelhulet från Filles kvarn. Han ber dem vänta där medan han ordnar så att de inte blir upptäckta. I själva verket är han på väg att svika RP och kallar på den skrämmande ansiktslösa pöbeln. Efter en minut märker RP hur ett gammalt flyglarm ljuder och hur byborna, beväpnade till tänderna, strömmar från täpporna mot Filles hus. Luckan till underjorden har han låst med flera svåra hänglås och den enda flyktvägen blir att sicksacka mellan husen och tackla undan bybor som har mungiporna skummande av saliv och sinnet sjudande av ursinne. Låt katt och rätta leken vara så länge den känns dramatisk relevant. När allt känns hopplöst räddas de i sista sekund av fienden från första akten – antagonisten Rizzla. Den forne fienden räddar RP, Sigfred och Balde från ett bakhåll; med en ordförandeklubba har hon knockat två gömda drängar. Hon visar RP in i sin boning och dramat går över i akt tre.

Av alla de ting jag sett har inget tyckts mig så mäktigt som att skåda världsmaskarnas markskälvande parningskrumbukter i de bergsomgärdade rötrakterna kring zonen Oz
Noa Dinkelsnaut, exploratorveteran

Akt tre – räddas den som räddas kan

RP göms snabbt i improviserade gömställen i Rizzlas lilla stuga (i köksskåp, under vardagsrumsbord och i finrumslampan). Pöbeln stryker omkring utanför som gäckande zombies allt medan Rizzla talar högt för sig själv och berättar och ursäktar sitt forna uppträdande. Rizzla har under en längre tid placerat ut bomber i gångarna och planerar att spränga dem för att få ett slut på vansinnet som drabbat byn – det var därför som fienden medelst oförskämtheter och skymfer försökt repellera RP vid första mötet. Vid minst en gång under berättelsen, då RP fortfarande är tvungna att hålla sig gömda, blir hon avbruten av frågvisa bybor som undrar varför hon talar för sig själv. Hennes verbalt beska talanger räddar denna gång RP. Efter ett tag verkar uppbådet skingra sig och faran är över. Själva slutscenen på scenariot är ganska fri i sin struktur. RP tillsammans med Rizzla försöker hitta ett sätt att placera bomber i gångarna. Tillåt RP planera, göra en karta; få RP att tänka till och dra streck och kryss. Planen skall besvara frågor som: hur tar de sig ned ostört? Vad gör de med eventuella vakter? Rizzla vill inte att någon kommer till skada. Vad gör det med silvervattnet? När den sista bomben är utplacerad och stubinträd precis lekfullt börjat kasta gnistor hör RP plötsligt hur en strid bryter ut längre in i gångarna. Det är snuskdjursutplanarna som fångat en senkommen kolkmal. Om inte RP skyndar till deras undsättning kommer dessa oskyldiga välgörare begravas under bergmassorna. Striden med kolkmalen kommer att ta för lång tid – RP tvingas kombinera hugg och skott med att övertala de stolta yrkesmännen att lämna sitt jobb halvgjort. Med en dov underjordssmäll skjuts RP som raketer ur underjorden och landar i ett taggigt med kamouflerande buskage. Byborna blir förvånade över vad som hänt rusar ut ur sina stugor. Chockade men också lite lättade kramar byborna om varandra och ser ett kapitel i Flemmhålas historia avslutas. RP och snuskdjursutrotarna kan smyga ur Flemmhåla obemärkta. Eftertexterna rullar framför ögonen på RP.

Belöning

Belöna RP med ERF beroende på hur mycket skada de tagit och hur bra de klarat sig. Belöna dem också med två vänner för livet – Konrad och Cletus glömmer inte räddningsaktionen. Bestraffa dem för dödade bybor med efterlysning och prisjägare.

UR ASKAN – IN I ELDEN

Författare: Jonas "Jonas" Möckelström och Thomas "Muterad Mungo" Johansson

Exempeläventyr till Den Zoologiska Scenariotävlingen

Introduktion

Det står **SL** fritt att placera äventyrets inledning var som helst i Pyri, även om Hindenburg passar bäst. Det är även i huvudstaden äventyrets upplösning sker. Äventyret inleds med att **SL** antingen räcker över framsidan (handout krävs) från senaste numret av Polisgazzetten där **RP** kan läsa att Hovertonexpeditionen är saknad eller själv berättar vad som står i artikeln. Expeditionen, vars destination var Mozonen, har varit ett hett samtalsämne den senaste tiden och **RP** kan knappast ha undgått att höra talas om den. De kan till och med stött på någon av deltagarna på Bunkern eller liknande zonfararetablissemang tidigare. Sällskapet väntades åter från zonen trombhärjade djup för några veckor sedan men intet har hörts från dem och man fruktar nu det värsta. Tanken är givetvis att **RP** ska lockas av mysteriet med expeditionens försvinnande. **SL** kan antingen själv finna ett lämpligt sätt för **RP** att börja äventyret, eller använda något av nedanstående förslag:

Alternativ 1

Expeditionen finansieras delvis av Hoverton själv och delvis av ett par handelshus. Störst intresse har familjen fon Rijn. Representanter för exploratorsämbetet finns med bland Hovertons manskap, vilket gör att också det kejsrerliga ämbetet har ett intresse av att få reda på vad som skett. När expeditionen försvinner utlovar Nicolas fon Rijn, familjens överhuvud, via Polisgazzetten, en belöning till de som kan komma med information om expeditionens öde. Sälunda står det att läsa i artikeln som **SL** delar ut eller återger att krediter utlovas för de som kan komma med konkreta bevis för vad som egentligen har med hänt expeditionen.

Alternativ 2

Då Hoverton & co försvinner går dennes förmögna familj, stödd av både fon Hartmans, Dreppes och Åkerglimts, ut och söker hjälp för återfinna de försvunna (och förmodligen döda) expeditionsdeltagarna. Detta kan antingen ske genom en separat notis i Polisgazzetten eller genom att **RP** kontaktas direkt av någon representant för familjerna. Det sistnämnda är fram för allt troligt om **RP** gjort sig ett namn som problemlösare.

Not: I slutet av alstret finns en **SLP**-förteckning. Av utrymmesskäl nämns vissa namn utan referenser nedan.

Mozonen

Genom att studera gamla artiklar i Polisgazzetten, söka upp något av handelshusen, exploratorsämbetet eller någon av familjerna kan **RP** få reda på att expeditionen tänkt ta sig via Pirit och Rödesbult till ett område invid kusten i söder, inte långt från Mozons kärna. Med denna information är det bara för **RP** att ge sig av – om så önskas kan **SL** lägga in några små händelser på vägen söderut, men alltför svåra strider bör undvikas. Under färden står inga nyheter om expeditionens öde att finna, och när gruppen väl anländer till Rödesbult får **RP** enbart veta att de inte hörts av, men har väntats åter en längre tid. Någon av skrotsamlarna muttrar lakoniskt om att "zona' ger o zona' tar". **RP** får dock reda på att en nog så vänligt sinnad mutantstam, Virvelblåsets Belyssnare, som håller till i ett område västerut kan vara dem till hjälp då expeditionen bör ha passerat stammens marker. Virvelblåsets Belyssnare ägnar större delen av sin tid åt att lyssna på de härskartromber och andra virvelvindar som piskar Mozons vidder – mutanterna utmärks dels genom ett par synnerligen imponanta öron och dels genom att de talar med viskande stämmor. Högljudda sällar får dem att darrande tacka sina känsliga hörselhål. Trots svårtolkade filosoferande utläggningar om ljudrörelser och trombernas innersta väsen kan de med fagert tal och glittrande presenter fås att berätta att expeditionen tagit vägen genom ett ruinkadavertätt område i sydöst där vad de kallar "det svidande loskefolket" huserar.

Längre in i zonen

Återstår bara för **RP** att ge sig av igen. De reser nu genom ett dammolnspinat landskap där virvlande härskartromber kan skimras och tomt gapande byggnads skelett står. Färden går långsamt. Andningsskydd är ett måste och kristallpartiklar från saltsjöarna tränger in överallt, gör utrustning oanvändbar och river i lungorna. I denna mardrömstrakt finner de att mutanter och zombestär ettrigt anfaller ett tornande byggnadsverk där den fornyndstyngda exploratorskaravanen för tillfället sökt skydd. Den överlastade expeditionen har tagit sådan tid på sig på grund av de envetna attackerna från loskefolket – en samling frätardreglande skuttmutanter som med välriktade spottstrålar och några psi-mutanter tankevidande kontroll över zonmonstrum såsom torra buskskyttar och liknande, lämnat expeditionen kraftigt decimerad. Endast ett tiotal personer återstår av de ursprungliga 24. Med **RP**:s hjälp kan zonmutanterna slås tillbaka och Hovertonexpeditionen fortsätta resan hem. Färden mot den relativa säkerheten hos Virvelblåsets Belyssnare är nu än mer tidsödande då de furiösa loskemutanterna fortsätter anfalla; **SL** bör avpassa attackerna så att gruppen

har en rimlig chans att ta sig helskinnade därifrån. Tack vare RP är alltså expeditionen räddad och till slut kan man lämna zonmarkerna bakom sig.

Tillbaka i Hindenburg

Färden till Hindenburg är relativt händselös men RP lovprisar ljudligt av expeditionens deltagare då de givetvis ses som deras räddare. En överväldigad och tacksam Kristar Hoverton, expeditionens ledare, lovar dem högtidligt en andel av värdet av expeditionens last som belöning; utöver de krediter som redan står att vänta. När de anländer till Hindenburg ber han dem göra honom sällskap för det glammiga och brusaskummande ceremoniella överlämnandet av de bärgade fynden till den vittkände fornmanickvärderaren Florens Tying. Tying är en lång och respektingivande herre med allvarlig uppsyn, klädd enligt senaste mode (lyckat slag i Bildning) och med en kostsam monokel vid höger öga. Här möter nu RP sin huvudantagonist i äventyret: Tying.

Tyrings hemlighet

Vad ingen vet – och som är anledningen till herr Tyrings märkliga kunskaper om urtidsmanicker – är att han är en automat. Förutom en skarpsinnigt analytisk programkod och en diger databank till sitt föfogande har roboten ett antal analysenheter, däribland datainterface. Tying, vars "riktiga" namn för länge sedan raderats från hans minne, innehar dock inte bara anmärkningsvärda kunskaper om den gamla tidens teknik utan också en mycket "mänsklig" personlighet. Automatens Betapersonlighet är dock skadad och Tying lider av vanföreställningar. Dessa får honom att tro – inte helt oriktigt – att den information och den kunskap han besitter är så värdefull att det finns de som vill få honom under sin kontroll eller till och med oskadliggjord. Han vill således behålla hemligheten om sitt ursprung för sig själv av rädsla för att någon ska kidnappa honom och montera in någon typ av lydnadskretsar. Han stimuleras därutöver av att omgivningen ser honom som människa, vilket vidare underbygger hans febrila och nästintill maniska skräck för att bli avslöjad.

En galen automat

Nu vill det sig inte bättre än att ett av de fynd som Tying åtagit sig att analysera samt värdera åt Hovertonexpeditionen är smittat med en synnerligen lömskt form av automatkräfta. I ett ögonblick av oförsiktighet överförs smittan till Tying och från denna tidpunkt förstärks hans paranoia drag ytterligare. Hans humör blir mer oberäkneligt och han kommer till den, enligt hans kraftsmittade hjärna, självklara slutsatsen att hans enda chans nu är att oskadliggöra expeditionens medlemmar, vilka han tror åsamkat honom detta med flit. För att skydda sig själv söker han en syndabock och finner denna i den robot, MODER NITTON, som åtagit i expeditionen. Tying söker upp roboten, oskadliggör den

och dumpar skrotkroppen i Malsjön. Därefter utrustar han sig med par rödskinnande lysdioder på var sida av skallen i händelse av att någon skulle se honom då MODER NITTON haft självlysande röda ögon. Att förklädningen är långtifrån perfekt bryr han sig föga om i sitt homocidalt debila tillstånd. Därpå sätter mekkan av efter expeditionens övriga medlemmar. Efter att ha mördat en av deltagarna (se nedan) korrumpas hans styrkoder ytterligare av automatkräftan. Tying får för sig att medhjälpare behöver rekryteras. Det handlar inte längre bara om honom, andra automater måste också skyddas och ta upp kampen mot de skyldiga. Vilka dessa skyldiga är framgår nu mindre tydligt, men även exploratorsämbetet och finansierarna bakom expeditionen måste ses som ansvariga för vad som skett med honom.

Lugnet före stormen

För RP:s del är tiden direkt efter hemkomsten synnerligen njutbar då firandet hos handelshuset fon Rijn åtföljs av en inbjudan till en banket hos det kejslerliga exploratorsämbetet några dagar senare. Polisgazettens murvlar kan också söka upp dem för att intervjua "Hovertonexpeditionens räddare". RP upplever således en bekymmerslös period och den kejslerliga ämbetsbanketten är höjdpunkten. Alla expeditionsdeltagarna, förutom MODER NITTON, är närvarande. Någon förklaring till automatens frånvaro ges inte, men ingen verkar särskilt oroad över detta faktum – skämt om oljegroggsrus och annat kan höras. Det njutningsfyllda lugnet får dock ett abrupt slut morgonen efter banketten då RP väcks av ett kraftigt bultande på dörren till sitt hotellrum, lägenhet eller var de nu övernattar. Utanför står en uppjagad Zacharias. Något fruktansvärt har skett – på morgonen har man återfunnit Rigof Blemens lemlästade kropp. Tuva och herr Hoverton är nu hos polisen. Under eftermiddagen publiceras veckans nummer av Polisgazetten där dödsfallet får gott om utrymme. RP kan antingen läsa i artikeln eller söka upp polisen för att få reda på vad som skett. Tack vare sin nyfunna hjältestatus bemöts de respektfullt och hjälpsamt av myndigheterna och får undersöka det hela fritt om de så önskar (vilket RP förväntas göra). Under överinseende av liksyningsman Valter Vindback kan de t.ex. få undersöka kroppen: Blemens blev stucken med ett vasst eggvapen (Medicin +25%), förmodligen en kniv (lyckat slag för Medicin). Inga andra ledtrådar framkommer.

Ännu ett offer

Några dagar senare finner man ytterligare en av expeditionens medlemmar mördad. Denna gång Knut-Frank Åkerglimt, en kejslerlig kartograf anställd vid exploratorsämbetet. RP kan från polisen, via artiklar eller direkt från vittnet, rännstenstiggaren Krypar-Skolte, få höra om en skrämmande skepnad i slängkappa och "ögon lysande i dödens rödskinnade färg" i mörkret. Vittnet berättar att mutanten, som denne tror att det rör sig om, vigt

hoppade ner från ett tak och kastade sig över den stackars olycklige saten till offer. Det fanns även en till person närvarande enligt Krypar-Skolte, en passiv åskådare stående i en gränd – en finlemmad och smal gestalt med skinande hud som blänkte till när den trasliknande slängkappan fladdrade i nattvinden. De två, mördaren och åskådaren, rusade sedan iväg ner mot Hundängens skumma gränder. Med rätt frågor kan RP få reda på att ögonens färg var föga naturlig, och att både mördaren och åskådaren mycket väl kan ha varit automater. Då mekkor är ovanliga var detta knappast det första som kom för Krypar-Skolte. En undersökning av kroppen visar återigen skador från eggvapen (lakttagelseförmåga -25% eller Medicin) samt att någon form av gift troligtvis varit inblandat. Ett mycket litet ingångshål kan hittas och i muskelköttet därunder ligger en underlig nål i forntidsmetall begravd. RP kanske nu, om inte tidigare, börjar fatta misstankar mot automaten från Hovertonexpeditionen. De saknar dock vidare info, även om vapnen som använts och förövarens vighet pekar åt ett annat håll. SL kan låta gruppen fortsätta sina undersökningar men detta ger föga.

Och ännu ett

Samtidigt som de genomför detektivarbetet får RP reda på att ytterligare en av expeditionens medlemmar är försvunnen. Det är järven Zacharias, ökad för sitt slöröksbruk, som saknas. Expeditionens övriga medlemmar vet inte om att han håller till inne på ett rushak i kåkstaden. Han lär inte återfinnas – även om RP anstränger sig – innan också han blir mördad två dagar senare.

Kräftan sprider sig

Innan mordet på Zacharias har två vicensotariet och en assisterande kartograf på exploratorsämbetet överfallits – två enkla jordsbruksautomater från okänd ort och den tidigare nämnda åskådaren står bakom attentatet. Samtliga tre mekkor är smittade av Tyrings automatkräfta. En oskyldig knegarfamilj som har oturen att befinna sig i närheten råkar illa ut i attacken. En annan automat, anställd av en blomullshandlare, löper nästa dag amok och slår sönder blomullshandlaren butik innan en uppretad folkmassa får fatt i roboten och lämnar den krossad med tomt stirrande ögonklot i en smutsig gränd. Bland de breda massorna börjar det nu muttras om vansinnesautomater och deras nedriga död, och från aristokratin höjs förnämna röster i indignation över att kejsarens ämbetsmän skandalöst attackeras av maskinskrällen. Det dröjer inte länge innan de skrämmande skrönorna om kejsarmördaren VAX 10 och dennes galendöd börjar nämnas. En del drar sig till minnes att den forna fältskärsautomaten sägs ha smittats av något slags sinnesförvirrande zonkryp. Stämningen i staden är tryckande och Hindenburgs mekkor rör sig hastigt, om alls, längs gatorna.

Mordet på Zacharias

Det finns nu ett stort antal vittnen till vad som skett – ett tiotal allt som allt. Få av dem var dock nära förövaren, men dessa kan i gengäld berätta om lysande ögon. Ett vittne, av normallängd, kan nämna hur han "*Tittade upp mot mördaren*" (Tyring är lång och MODER NITTON var kort). Även denna gång har den finlemmade åskådaren skymtats, nu hållandes Zacharias om fötterna med järnhårda plåthänder. En annan person, en bred gestalt med raspande talorgan, höll järven om armarna. De två kan tydligt identifieras som automater av vittnena. Ett vittne kan berätta att de flydde längs gatan men inte kunde se vart de tog vägen då bortre delen av gatan låg i mörker. Lykttändarna hade ännu inte nått dit. Om RP förhör någon av gatlykteständarna, vilka befunnit sig på den tvärgata automaterna sprungit in på, kan dessa berätta att de såg tre slängkappeförsedda personer rusa in i en lång och smal passage som leder ner till Hundängen. Någon av dem tappade dock en tingest, en monokel, som de överlämnar till RP. Om gruppen står rådvill och inte söker upp lykttändarna kommer någon av dem självmant lämna monokeln till polisen någon dag senare och från polisen får RP sedan höra om monokeln vid lämpligt tillfälle. Monokeln är graverad med tillverkarens namn: "*Franzylvius optikalia*". Denne tillhandahåller dyrbara och exklusiva syndon till Hindenburgs societet. Med välsmort munläder och korrekt uppträdande (lyckat slag i Bildning o.dy.) kan RP få tillgång till Franzylvius digra kundregister där de kan utläsa att monokeln köpts av en viss Florens Tyring. Om de missar dessa ledtrådar får de höra det från Kristar Hoverton, vilken fått det berättat för sig av polisen. Han, i sällskap med två konstaplar, är på väg över till den affärslokal och lagerbyggnad där Tyring ska vara i full färd med att utvärdera expeditionens fynd.

Att spåra en Tyring

Då RP anländer till Tyrings affärslokaler är ingen där. Stället är förbommat och tyst. RP kan fråga några knegare som rör sig i området, folk på en näraliggande krog etc. De får höra att ingen syns till vid lokalerna på någon vecka. Vanligtvis är där spring både dagar och kvällar. Söker de upp Tyring i hans hem finner de våningen tom. Utanför står en hyresvärd och knacker. Om RP frågar kan han berätta att Tyring är spårlöst försvunnen. Nu gäller det för RP att spåra upp honom. Ett sätt är att markera på en karta var morden skett och hur mördaren har rört sig därefter. Om RP står handfallna kan t.ex. polisen tipsa om denna metod. Resultatet av detta pekar mot ett tiotal rivningsfärdiga kvarter i utkanten av Hundängen. Invånarna här är av allra fattigaste sort – daglöningsknegare och liknande. En av områdets "framstående" personligheter är en mutantagitator, Klaxman Hogg. Hogg kommer att söka upp RP strax efter att de börjat snoka runt i kvarteren. Innan dess får de få svar och inga som är till någon hjälp. Om de stryker honom medhårs eller erbjuder krediter kan

han sätta dem i kontakt med Heff Styltas, ledare för ett gäng strykarmutanter som kallar sig Nosklubbarna och är ett av de främsta mobstergängen i trakten. Av den oförskämde och hårdföre Heff kan de få reda på att en konstig filur med monokel ska husera i en halvt raserad lagerlokal i närheten. Byggnaden är till hälften förstörd av en brand och har då och då använts som tillhåll för diverse gatugång – däribland Nosklubbarna själva – och andra ljusskygga individer. Folk i närområdet håller sig därför gärna därifrån. Heff säger sig också ha sett några andra suspekta typer skymta där nattetid. Antalet har ökat över tiden.

Slutet

Dags för slutfajt. Den sluge Tying har försåtminerat byggnaden där han håller till med sina kräftskaade rekryter. Det enda som återstår av taket är halvt sönderbrända takbjälkar – vissa mer hållbara än andra – och det är fullt med bråte överallt. Tying sänder först och främst fram de andra automaterna. Om motståndet verkar Tying övermäktigt kommer han att, via de fortfarande intakta stentrapporna längs med lagerlokalens väggar, fly upp på taket för att hoppa till närmsta byggnad. SL bör betona det cineastiska i situationen och ta väl tillvara på tillfället för en actionladdad slutkamp. Förslagsvis kan Tying, även om han är svårt skadad, lyckas fly för att bjuda på en vild jakt över hustaken. När lede fi är nedgjord står Exploratorsämbetet och Hindenburgs zonfarare, likväl som stadens handelshus, häpna över att den beryktade och ansedde Tying ligger bakom det hela. RP:s rykte som dugliga problemlösare ökar än mer.

Persongalleri

Kristar Hoverton

Slokmustaschprydd zonfararveteran och fornyndshandlare. IMM. Leder expeditionen.

Justus Nels

Bred, satt och butter IMM. En erkänd expert på forntidsglas och van zonzvandrare

Lydia Knute

Stursk nutantkvinna med silverglänsande hud och mångårig zonfararerfarenhet

Ogerius Dreppe

Temperamentsfylld gumseodlarson som jagar snabba krediter för glammigt aristokratliv.

Effel Tröög

Fyrarmad och pansarhudad MM med insektoida ögonklot på sidan av skallen. Erfaren och entreprenörisk.

Zacharias Krackelin

Järhverre med grovt språk men glimten i ögat. Livnär sig som karavanvakt efter mångårig tjänst i kejslerlig skyttegrupp.

MODER NITTON

Den vidaxlade, korta och smått klumpiga automat som nyttjas av Tying som syndabock. Ärrat plåtskinn, rödlysande och brett sittande ögon (ett med laser) samt ett redigt bett (specialoption, ger 116 i skada).

Rigof Blemen

Gladlynt Karlebo-IMM med yvig kalufs. Genomlevt en handfull zonfärder. Registrerad med Tuva.

Tuva Blemen

Levnadsglad IMM-tös som trots sin unga ålder överlevt ett par zonfärder vid sin makes sida.

Ebelmina Clobber

Sur och lakonisk MM från Urme. Tar envist hiskeliga troféer från fiender. Samlingen är avskräckande.

Knut-Frank Åkerglimt

Högrest kartograf utsänd av exploratorsämbetet. Föga populär bland de andra på grund av sina frekventa antimutantiska svador. Kollega till Kontra fon Hartman

Konrad fon Hartman

Yster utter som inget hellre önskar än gå i sin beryktade kusin Adalias vida beryktade tasspår. Historiografassistent utsänd av exploratorsämbetet.

Tying

Lång herre med allvarlig uppsyn klädd enligt senaste mode. Ger vid närmare granskning ett smått nervöst intryck.

Tyrings rekryter

Totalt fem robotar vid slutfajten. Av varierande stridsduglighet allt efter vad RP kan klara av.